

## A NARRATIVIZAÇÃO DA INTERFACE COMO SUPORTE À CORPOREIDADE DA INTERAÇÃO

Luciane Maria Fadel<sup>1</sup>

**Abstract:** Narrative is a powerful tool, both at the design level and in the user experience. Its application goes beyond a story structure and can be embedded in the design through the narrativized interface. On the other hand, digital artefacts lack the factor of embodiment, which, although natural, as it crosses theories of experience and meaning, is displaced from digital design thinking. This paper lists the interface elements that support the narrativized interface and argues its potential in the embodiment. Thus, through close reading, the Jeep Renegade website is analyzed. The results relate the elements that contribute to embodiment, mainly in aesthetics. In addition, direct action also provides a greater connection with the body's movement, expanding the possibilities of interaction embodiment.

*Keywords: narrativized interface; embodiment; interface design.*

**Resumo:** A narrativa no *design* é uma ferramenta poderosa, tanto a nível de projeto, como na experiência do usuário. Sua aplicação vai além de uma estrutura de história, podendo ser imbuída no *design* através da narrativização da interface. Por outro lado, os artefatos digitais carecem do fator da corporeidade, que embora seja natural, pois atravessa as teorias de experiência e significado, é deslocado do pensar *design* digital. Este artigo relaciona os elementos de interface que promovem a narrativização da interface e argumenta seu potencial na corporeidade da interação. Para tanto, lê densamente o *website* do Jeep Renegade. Os resultados relacionam os elementos que mais contribuem para a corporeidade, principalmente em termos de estética, sendo que no *smartphone* a ação direta propicia também maior conexão com o movimento do corpo ampliando as possibilidades de corporeidade da interação.

*Palavras-chave: narrativização da interface; corporeidade; design da interface.*

**Resumen:** La narrativa es una herramienta poderosa, tanto a nivel de diseño como en la experiencia del usuario. Su aplicación va más allá de la estructura de una historia y se puede incrustar en el diseño a través de la interfaz narrativizada. Por otro lado, los artefactos digitales carecen del factor de la corporeidad, que, aunque natural, al cruzar teorías de experiencia y significado, se desplaza del pensamiento de diseño digital. Este artículo enumera los elementos de la interfaz que sustentan la interfaz narrativizada y argumenta su potencial en la encarnación. Así, a través de una lectura atenta, se analiza el sitio web de Jeep Renegade. Los resultados relacionan los elementos que contribuyen a la corporeidad, principalmente en la estética.

---

<sup>1</sup> Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento (PPGEGC)–Universidade (Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – País. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9198-3924>. e-mail: [luciane.fadel@ufsc.br](mailto:luciane.fadel@ufsc.br)

Además, la acción directa también proporciona una mayor conexión con el movimiento del cuerpo, ampliando las posibilidades de interacción corporal.

*Palabras clave: interfaz narrativizada; interacción corporal; diseño de interfaz.*

## 1 INTRODUÇÃO

A narrativa, ou como é comumente referenciado na prática do *design* a história ou *storytelling*, pode ser bastante útil no projeto de *design*, principalmente quando o projeto é centrado na experiência do usuário. Isto porque, a narrativa é intrínseca ao ser humano, é na forma de histórias que lembramos ou simplificamos eventos e fatos importantes (Forlizzi & Ford, 2000). A informação na forma de história também provoca mais emoção e significado. Quando utilizado no projeto de *design* pode criar produtos para além da forma funcional, pois auxilia no entendimento da experiência, além de ser um bom recurso criativo.

Isto posto, a narrativa no *design* pode se tornar uma ferramenta poderosa, tanto a nível de projeto, como na experiência do usuário, pois o meio digital possibilitou novas formas de envolvimento do usuário com o artefato. Isso porque a interatividade explícita (Zimmerman, 2004) tornou-se um elemento importante nesse envolvimento. O artefato digital requer a interação quase que constante com o usuário, fazendo ele oscilar entre imersão na sua leitura e tomada de ação, na escolha de um link, um trajeto, etc. Tanto que Bizzocchi (2003) defende que a narrativização da interface pode diminuir essa oscilação.

Por outro lado, mídias com elementos de realidade aumentada e inteligência artificial clamam pela corporeidade da interação, uma vez que o corpo, seja pelo movimento na interação, seja pela sua posição espacial se tornou um componente de *design*.

Assim este artigo relaciona os elementos de interface que promovem a narrativização da interface e argumenta seu potencial na corporeidade da interação.

## 2 NARRATIVIZAÇÃO DA INTERFACE

Numa interface digital, a oscilação entre a atenção focada no conteúdo e a atenção dedicada a tomada de decisão provoca a quebra de imersão dedicada a narrativa para interagir com a interface (Bolter & Grusin, 1999). Na internet esse processo pode ser descrito como a intenção do usuário em realizar seu objetivo e o retorno a imersão no conteúdo da página (Fadel & Bizzocchi, 2019). Os autores Fadel e Bizzocchi (2019) defendem que um *website* bem

projetado apresenta elementos de interface que estabelecem o equilíbrio entre a tomada de decisão e o envolvimento com o conteúdo.

Bizzocchi (2003) vai além e argumenta que a narrativa deve estar incorporada a interação com o usuário. Ele chama esse processo de narrativização da interface e explica 4 abordagens de *design*: o visual (“*look and feel*”) da interface; a perspectiva narrativizada; a imitação do comportamento e metáforas comportamentais; e a ponte com realidades mistas.

## 2.1 O VISUAL (“*LOOK AND FEEL*”) DA INTERFACE

O visual da interface se refere a dois conceitos centrais: o primeiro incorpora elementos da narrativa na estética visual da interface. O segundo é a narrativização de elementos dinâmicos da interface, como elementos de *feedback*.

A primeira categoria trata das características do audiovisual da interface e como esses elementos podem incorporar a narrativa. Isso significa o domínio da teoria da forma e identidade visual. Em cinema essa unidade visual compõe a textura narrativa, ou seja, a luz, as roupas, cenário, música, efeitos sonoros e visuais, enfim todas as decisões grandes ou pequenas sobre os elementos que compõe essa textura.

A interface de jogos costuma ter elementos que incorporam a narrativa. Por exemplo Bizzocchi, Lin e Tanenbaum (2011) descrevem os cursores na interface do *Warcraft III Reign of Chaos*, os quais assumem a forma e cor da luva da armadura de cada facção.

Jenkins (2004) também realça a importância de trazer a narrativa para todos os aspectos, espaços e objetos que compõem o texto, sendo que texto aqui refere-se ao artefato digital ou não, espacial ou não, literário ou não. Assim, os parques temáticos por exemplo, precisam trazer a narrativa para todos os componentes dessa narrativa.

No campo dos jogos, os elementos dinâmicos referem-se a qualquer mecanismo usado pelo jogo para fornecer *feedback* ao jogador sobre o estado da jogabilidade ou seu desempenho. Esses mecanismos podem dar ao jogador uma compreensão do atual status de seu próprio avatar, de seu progresso na história do jogo e das condições do jogo.

## 2.2 A PERSPECTIVA NARRATIVIZADA

A abordagem através da perspectiva narrativizada prevê o uso da perspectiva visual mais comum às aplicações com movimento num cenário como jogos, ou na navegação em um museu. Essa perspectiva deve considerar as necessidades narrativas - em particular a identificação do mundo da história.

Os autores Bizzocchi, Lin e Tanenbaum (2011) citam o jogo Rouse para explicar que enquanto o ponto e vista em primeira pessoa (POV) contribui para mergulhar na história, o ponto de vista em terceira pessoa afasta o usuário da história. Isso porque na primeira pessoa o jogador é o próprio personagem o que aumenta a imersão no jogo.

### 2.3 A IMITAÇÃO DO COMPORTAMENTO E METÁFORAS COMPORTAMENTAIS

A terceira abordagem considera a incorporação do comportamento - onde a interação do usuário reproduz o comportamento do personagem que estão interpretando, ou a metáfora comportamental - onde a interação evoca as características do comportamento.

A imitação do comportamento lida com interações nas quais as interações exigidas do jogador diretamente e literalmente espelham suas representações do mundo real. Isso muitas vezes significa que o corpo terá de sofrer os movimentos que o avatar sofre no mundo digital. Os simuladores em cinema 4D, por exemplo, fazem a cadeira vibrar, subir ou balançar para que o espectador sofra no real o mesmo movimento que o personagem vive na tela.

A metáfora comportamental trabalha com interações que figurativamente "substituem" seus homólogos do mundo real. Por exemplo, o cursor passa a ser a mão do personagem o qual vai "pegar" os objetos, ou seja, o cursor imita o comportamento da mão.

### 2.4 A PONTE COM REALIDADES MISTAS

O último nível de abordagem é o uso de estratégias de "ponte" e de realidades mistas, em que os limites entre a interface do jogo e o mundo real são divididos em maior ou menor grau. Assim, o jogo se mistura a realidade, como por exemplo o jogo Pokémon Go, o qual usa o mundo como cenário para os personagens. Um exemplo mais antigo é o jogo Majestic (Electronic Arts, 2001). Este jogo de conspiração envolve as intervenções de um governo paralelo, e a jogabilidade cria conexões com a vida real do jogador. Seu lema era "ele joga com você" e a jogabilidade incluía chamadas telefônicas, mensagens de e-mail, e visitas a sites especiais.

## 3 CORPOREIDADE DA INTERAÇÃO

Quando se fala em interação num ambiente digital como na internet é difícil se pensar em interação física como se tem no ambiente real, com um livro por exemplo. Na interação com um livro se tem o pegar, e sentir, o peso, a espessura, a textura capa, das páginas. Percebe-se o cheiro, o tamanho, se escreve nas páginas, coloca-se um marcador de página, carrega-se o

livro como uma propriedade. O livro pesa na bolsa, ocupa espaço sobre o criado mudo, ocupa ambas as mãos enquanto é lido.

Por outro lado, um livro digital não tem forma ou peso, não tem espessura ou cheiro. Não existe como objeto, apenas como uma interface a qual aparece na tela de um objeto seja um computador, *tablet* ou *smartphone*. A interação com o objeto digital se dá por meio dessa interface.

A interação com a interface para entrada de dados ocorre através do teclado e do *mouse* quando se utiliza um computador, podendo ser também através do *touchpad* num laptop. Apenas esse último será considerado nessa pesquisa. Essa interação ocorre através de representação de botões, ícones, áreas de texto, e links.

#### 4 MÉTODO DE PESQUISA

O método *Close Reading* (leitura densa ou em profundidade) trata de uma análise feita de maneira criteriosa e crítica sobre um objeto de estudo, do qual busca-se gerar um aprofundamento nos detalhes mais significativos. A ideia é ser preciso para promover maior compreensão do assunto. Para Van Looy e Baetens (2003, p. 7) o *Close Reading* tem por objetivo “fornecer informações sobre como a ficção eletrônica e a poesia são lidas”, porém esse ato de fornecer informações deve ser realizado por uma leitura minuciosa e paciente. Os autores explicam que a leitura é um ato de desmembramento, e o *Close Reading* seria a realização de uma leitura de maneira atenta, quando os elementos importantes no projeto do artefato podem ser evidenciados.

Conforme Tanenbaum (2015), a metodologia *Close Reading* é praticada de maneira a se concentrar no objeto como tema principal e excluir a reação emocional do leitor que pode acabar influenciando a análise. A prática do *Close Reading* inclui: o uso de passagens curtas e trechos dos registros documentais analisados focando no próprio texto, a releitura deliberada, leitura com lápis para marcação de pontos de interesse, a discussão do texto com outras pessoas, o *Think-Pair Share* ou o *Turn and Talk* que podem ser utilizados com pequenos ou grandes grupos, respondendo a perguntas dependentes de texto.

Bizzocchi (2001) explica que o método *Close Reading* pode ser aplicado em trabalhos que envolvem multimídia interativa, sendo que o pesquisador deve prestar atenção aos detalhes, ao contexto e ao significado, tanto pelos componentes quanto pelo processo interativo em si.

Para a realização dessa pesquisa foi escolhido o *website* do Jeep Renegade da empresa Jeep<sup>2</sup> cuja URL é <https://renegade.jeep.com.br/>. Esse *website* foi escolhido por utilizar diferentes mídias com diferentes formas de interação. Para fazer uma leitura detalhada do *website* do Jeep Renegade, foi criada uma tabela com detalhes sobre a forma de interação observados na página (ver Tabela 1). Esses detalhes foram cruzados com a teoria sobre narrativização da interface e corporeidade da interação.

Para identificar qual a narrativa que precede o Jeep Renegade foi realizada uma pesquisa online sobre os conceitos relacionados com o objeto. As várias reportagens e blogs que se referem ao Jeep dizem que a *Jeep conhecida pela valentia de seus utilitários apresenta o Renegade como uma proposta adequado ao ambiente urbano* (Bitu, 2019).

Tabela 1 - Exemplo da 1ª linha da tabela para documentar os dados sobre a narrativização da interface

Página	Item	Estética da interface	Perspectiva narrativizada	Metáforas comportamentais	Ponte com realidades mistas
Inicial	vídeo	Vídeo mostrando ambos os cenários urbanos e <i>off road</i>	Câmera em ponto de vista (POV) da 1ª pessoa Perspectiva no vídeo dando profundidade a cena	POV em 1ª pessoa simula o comportamento do motorista	

Fonte: a autora

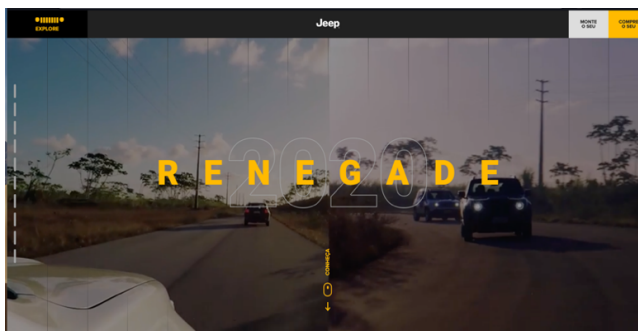
## 5 OBJETO DE ESTUDO

O *website* do Jeep Renegade possui URL <https://renegade.jeep.com.br>. A página inicial mostra dois vídeos justapostos que ocupam praticamente toda a área (Figura 1). A barra superior contém o link para uma página que mostra as opções do menu. Outros links nessa barra direcionam para as páginas de escolhas de opção para um carro e para compra. A logo da companhia é o *link* para a página inicial do *website* e fica centralizado na barra.

O *grid* segue uma distribuição de 16 colunas e é visível em várias páginas, onde começa com traço em 100% na parte superior diminuindo a 0% no meio da página. O fundo das páginas varia entre branco (ver Figura 3) e cinza chumbo.

<sup>2</sup> © 2019 Jeep ® é marca registrada da FCA US LLC. Todos os direitos reservados.

Figura 1 - *Screenshot* da página inicial (Acessado em setembro 2019).



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

As opções do menu são listadas na vertical e indicadas por um pequeno traço. O texto de cada opção aparece quando o mouse passa sobre os traços. Caso exista sub opções, essas são sinalizadas por pontos que aparecem entre um traço e outro (ver Figura 2).

Centralizado na parte inferior da página fica o link para rolagem da página. A rolagem também responde ao movimento de dois dedos juntos no *touchpad*.

Figura 2 - Detalhe do menu vertical



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

Os links internos de cada página são distribuídos sobre as imagens ou sobre os ícones cuidadosamente dispostos na composição. Ao selecionar um link o conteúdo correspondente é mostrado na mesma página como no exemplo da Figura 4. Nesse caso ao selecionar o ícone sobre os Faróis, a imagem do carro mostra-o agora com os faróis acessos e altera a cor do fundo (de branco passa pra chumbo).

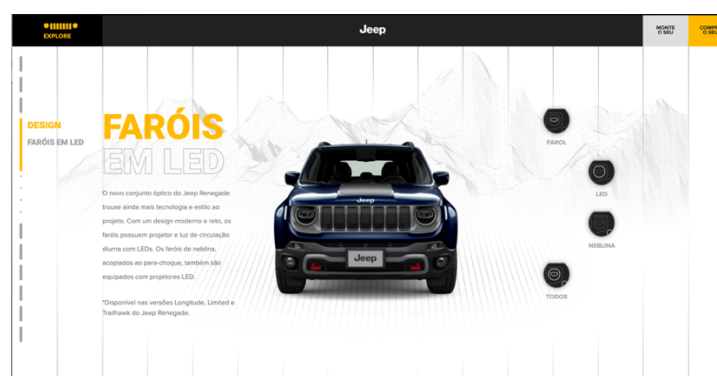
O conteúdo de cada página é composto por texto e imagens, podendo ainda ter animação, e vídeo. Os ícones utilizados para links podem também serem animados como no

caso dos 4 ícones (*Estabilidade, 4x4, Hill start assist, Hill descente*) localizados na parte inferior página sobre “*Performance*” (ver Figura 5).

## 6 A LEITURA DO WEBSITE

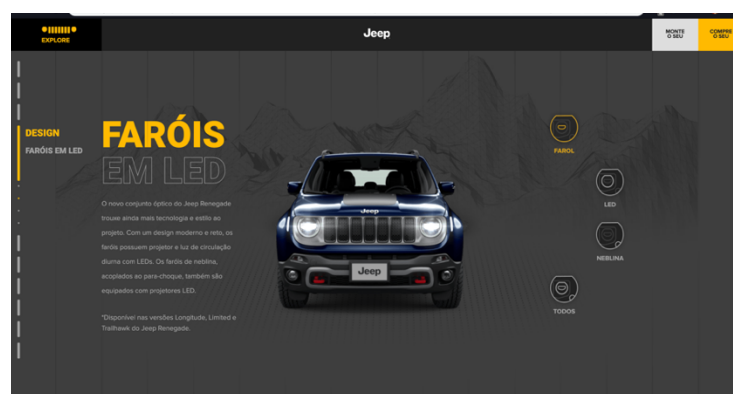
A leitura em profundidade das páginas do *website* do Jeep Renegade objetivou identificar os elementos gráficos que contribuem na narrativização da interface.

Figura 3 - *Screenshot* da página sobre Faróis em led. Acessado em setembro 2019.



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

Figura 4 - *Screenshot* da página sobre Faróis em led, após selecionar o link Farol. Acessado em setembro 2019.

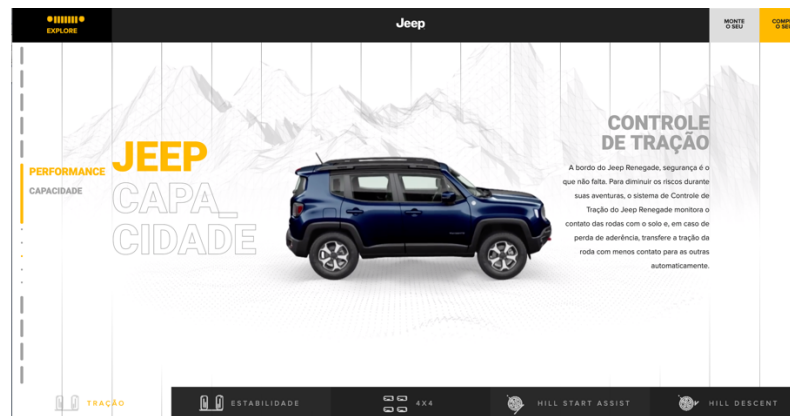


Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

Como explicado no método essas páginas foram lidas várias vezes e a cada iteração novas informações foram anotadas na tabela. O primeiro item observado foi o *look and feel* da interface. Como o web site não apresenta itens dinâmicos, a análise baseou-se na estética visual da interface.



Figura 5 - Screenshot da página sobre Performance. Acessado em setembro 2019



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

## 6.1 ESTÉTICA VISUAL DA INTERFACE

O vídeo na página inicial é o principal elemento que dá suporte à narrativa. O vídeo é composto por diferentes cenas do Jeep percorrendo estradas de chão e asfalto, sempre em 1ª pessoa. O uso do vídeo na 1ª pessoa compartilha a experiência de dirigir com o usuário, e aumenta a imersão na narrativa. Essa imersão colabora com a transparência da interface, ou seja, o usuário é trazido pra dentro da interface. Num estado de imersão o usuário consegue perceber melhor a narrativa e se envolver emocionalmente com o conteúdo.

A ideia de o Jeep servir tanto pra estradas de chão quanto pra asfalto, que remete ao urbano, é montada através de janelas justapostas que se abrem para uma das imagens. Além disso, o ritmo entre cortes e justaposição e janelas mantem o ritmo da velocidade de carro. Além disso, os elementos da marca do Jeep Renegade mostrada na Figura 6, são utilizados no menu na forma vertical e determinam a textura narrativa em todas as páginas. Ou seja, o círculo e os retângulos são as formas básicas pra todos os elementos gráficos, determinando a linguagem gráfica.

Figura 6 - Marca do Jeep Renegade



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

Na página sobre os Faróis em Led os ícones dos diferentes faróis designados como Faróis, Led, Neblina e Todos acendem os respectivos faróis na imagem do carro a qual já está representada na página (ver Figura 3 e 8). Essa interferência direta na imagem sustenta o envolvimento por agência, uma vez que o usuário percebe a consequência das ações.

Na página sobre *Performance* a narrativa também está embutida na resposta de cada botão. Nesse caso, o botão de *Estabilidade* aciona a animação que mostra como a mecânica do carro preserva a estabilidade. Ou seja, a narrativa sobre o Jeep ser um carro estável em qualquer tipo de terreno é mostrada através da animação do veículo.

A narrativa do Jeep também é representada em todos vídeos do *website*. Nestes vídeos uma mulher protagoniza o motorista, enquanto que o passageiro é um homem. Essa escolha reforça o uso do Jeep no ambiente urbano e o posiciona como um carro próprio para as mulheres.

## 6.2 A PERSPECTIVA NARRATIVIZADA

Outra propriedade importante na narrativização da interface do *website* Jeep Renegade é o uso intensivo da perspectiva narrativizada. Esta propriedade é aplicada no enquadramento dos vídeos tanto em primeira pessoa como em terceira. O uso da câmera em primeira pessoa favorece a imersão pois e a conexão com o usuário. Isso acontece porque ele deixa de ser simplesmente observador e passa a “atuar” no vídeo pois ele percebe a câmera como se fosse seus olhos. Porém, diferentemente dos jogos em primeira pessoa, o usuário não tem controle sobre os movimentos da câmera. Esta restrição é atenuada pelo tempo muito curto do vídeo. Apenas alguns segundos de vídeo não é o suficiente para convidar o observador a ter uma ação mais interativa com a câmera. Mesmo em terceira pessoa a câmera oferece ao usuário a posição de observador e como os vídeos apresentam as múltiplas funções do carro, pode-se dizer que o observador se torna um crítico dessas funções, uma vez que pode julgar o quão relevante as funções o são para a narrativa do Jeep.

O fundo das páginas onde se vê apenas o carro mostra um cenário de montanhas que reforça a perspectiva (ver Figura 3 e 8). Este cenário reforça tanto a narrativa do Jeep como um carro que serve tanto para o *offroad* como para o urbano quanto para a imersão do usuário.

## 6.3 A PONTE COM REALIDADE MISTAS

A conexão entre o virtual e a realidade pode ser intensificada por um plano de marketing que investe na aproximação do usuário com o objeto real. Essa conexão foi percebida durante

a análise desse objeto ao selecionar o link para compra e montagem de uma versão personalizada do modelo do Jeep. A conexão foi estabelecida através do uso de outra mídia, como e-mail, mas é esperado que haja uma continuidade de pontes e aproximação do objeto com o usuário para que esse visite uma loja e tenha contato com o Jeep numa loja.

Também é esperado uma ponte através de material impresso porém não foi possível confirmar essa abordagem.

#### 6.4 ELEMENTOS GRÁFICOS QUE APRESENTAM NARRATIVIZAÇÃO

Um *app* ou um aplicativo roda num *smartphone* possuem telas sensíveis ao toque e um sistema operacional complexo, como o Android, iOS ou Windows Phone. Em outras palavras, são telefones com a complexidade tecnológica de computadores. Diferente de um celular, o *smartphone* tem conexão com a internet o que permite baixar e rodar os aplicativos. Aplicativos são objetos digitais específicos para *smartphones* e caracterizados por trabalhar com base e dados, o que permite alto grau de interatividade e dinamismo.

Essas propriedades contribuem com a imitação do comportamento e metáforas comportamentais, as quais podem ser um atributo potente no *design* da interação de um aplicativo ou mesmo de um *website* na plataforma dos *smartphones*. Argumenta-se que as propriedades físicas do *smartphone* como o tamanho, o qual permite ser contido na mão, e suas propriedades de geolocalização enriquecem as possibilidades de interatividade. Por exemplo, o *smartphone* permite vibração, o que pode ser a imitação do comportamento de um personagem da história. Essa forma de interação baseada no tato começa a ser explorada em interfaces para pessoas de baixa visão ou baixa audição. Como por exemplo o app *Be my eyes* (<https://www.bemyeyes.com>), o qual permite que o cego se conecte com um voluntário, o qual através da câmera do *smartphone* pode ver o que o cego aponta e narrar essa imagem. Nesse exemplo, o cego utiliza o tato para direcionar a câmera para onde encontra-se a cena a ser lida e o narrador dirige o olhar para essa cena enquanto narra enquanto o cego escuta.

Esse exemplo faz uso da voz, a qual é outra propriedade importante que amplia a narrativização da interface. A voz pode ser utilizada para dar comandos ao app ou incluir o usuário como interator. Murray (2011) defende que um ambiente digital propõe diferentes caminhos através da escolha de uma opção. Porém, mesmo selecionando diferentes caminhos, todas as possibilidades foram pré-determinadas pelo desenvolvedor. Assim, o usuário que pode perceber estar criando um determinado caminho, está apenas seguindo uma das possibilidades já determinadas. Portanto o usuário não é considerado autor, mas um interator.

A interação com a interface do *website* do Jeep Renegade no *smartphone* narrativiza a interface também através da sua estética. Diferente da página mal resolvida ao reduzir a página na interface de computador, a interface no *smartphone* apresenta-se com uma construção que segue os princípios do *design*, tanto em forma quanto em interação. Comparando-se a mesma página na versão de *smartphone* mostrada na Figura 7 com a versão no computador mostrada na Figura 8, percebe-se que a versão de *smartphone* favorece a interação através do toque. Isto porque os botões no menu superior ficam melhor posicionados e próximos.

Figura 7 – Comando de Voz no *smartphone*

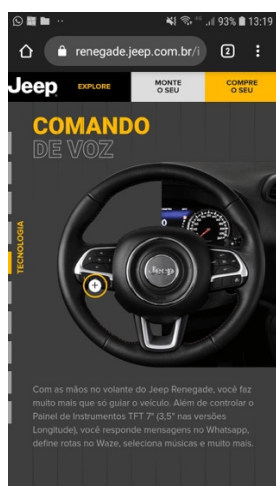
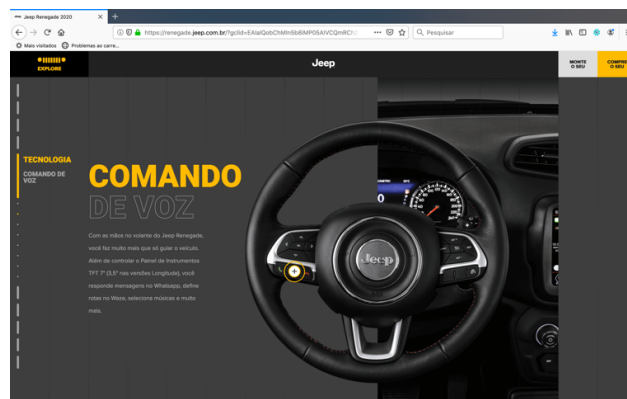


Figura 8 - Screenshot da página de Comando de Voz no computador



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

Além disso, a interação na página do *smartphone* por ser *touchscreen*, beneficia a conexão entre o movimento da mão e a resposta da interface, ou seja, a ação é direta. A figura 9 e figura 10, mostram a interface da Página do Comando do Sensor Crepuscular e de Chuva no *smartphone* e no computador respectivamente, onde se vê o controle para acionar os faróis ou o limpador de para-brisa (variar entre noite e sol e entre sol e chuva). No *smartphone* essa ação é direta já que o *slider* (botão que desliza e entre os ícones) é movido com o dedo. Também o usuário enxerga o dedo fazendo o movimento. Já no computador essa mesma ação tem que ser realizada pelo *touchpad* ou mouse que move o cursor na tela para mover o *slider*. Neste caso, enquanto os olhos seguem o cursor os dedos devem fazer o movimento. Desta forma a corporeidade da interação é percebida mais intensamente na interação no *smartphone*.

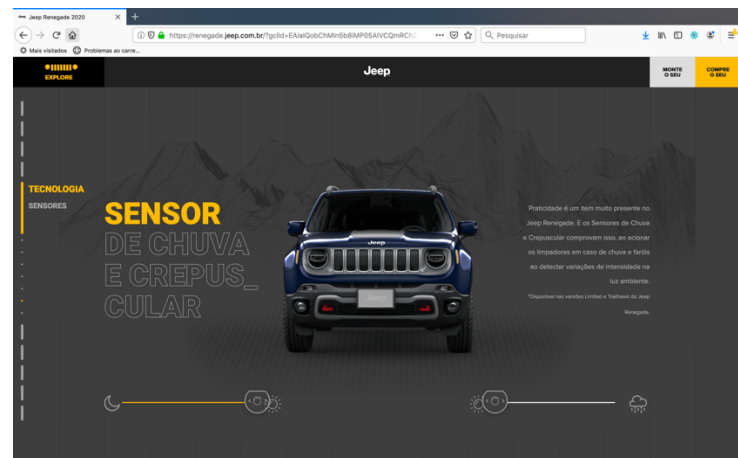
## 6.5 ELEMENTOS NARRATIVIZADOS E PERCEPÇÃO TÁTIL

O controle da representação do carro, através do uso do *click* e arraste na horizontal, permite girar o carro. Para poder prestar atenção no conteúdo do *website* a página foi expandida como mostrado na Figura 11.

Figura 9 – Comando do Sensor Crepuscular e de Chuva no *smartphone*



Figura 10 - *Screenshot* da página de Comando do Sensor Crepuscular e de Chuva no computador



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

Mesmo assim, muitos ícones da janela do navegador - como o de retornar, ir para a página inicial - e campos de texto – como o campo de URL ou de pesquisa - competem pela atenção do usuário. Essa constante competição provoca o que Bolter e Grusin (1999) chamam de remediação que é a oscilação entre imersão e hipermediação. Enquanto imerso o usuário mergulha na história sendo contada. Ao ter que tomar uma decisão de escolha (selecionar um item do menu ou um link) o usuário emerge da história e direciona seu olhar e atua no *touchpad* sobre o item de interação. Frosh (2019) argumenta que a atenção é mais que um atributo cognitivo, pois é conectada com a ação.

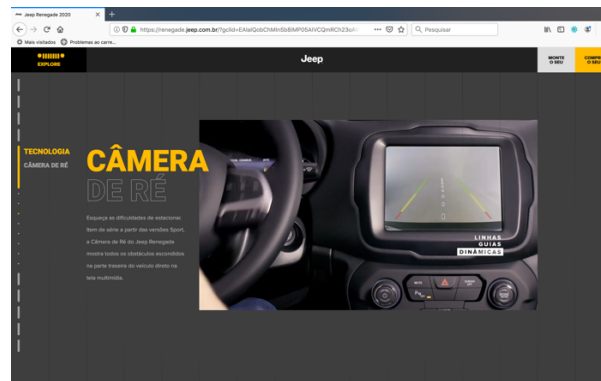
Além disso, a hipermediação também é provocada pela ação de interatividade externa como o alerta de uma mensagem do WhatsApp, Facebook, Instagram e tantos outros objetos de conexão marcados com a propriedade de alertas. A remediação de Bolter e Grusin assume uma intensidade ainda mais intensa do que a provocada pela interatividade interna, provocando o que Stone (2015) chama de “atenção parcial contínua”. Este estado de atenção é fundamentalmente corporificado e encoraja certos tipos de respostas cognitivas e emocionais.

Frosh explica que o sistema olho-mão-tela é afetado por essa regulação corporal pela atenção. O olhar oscila entre o que é apresentado na tela e a posição do cursor, o qual só atua

quando a mão pressiona o *touchpad*. Assim, o sistema oscila entre vários modos de atenção que combina o visual, gestual e auditivos (quando existem). Ou seja, o sistema oscila entre um modo operativo e um modo hermenêutico. No primeiro, os olhos varrem constantemente a tela e suas bordas a procura de interrupções ou necessidade de intervenção. No segundo, a atenção é devotada para a leitura referencial e simbólica do que é mostrado, o que permite o mergulho no mundo sendo mostrado.

No caso do *website* do Jeep Renegade o uso de vídeos atrai atenção para as funcionalidades do Jeep. Toda a composição da interface é pensada para manter o usuário mergulhado nesse mundo. A oscilação entre o modo operativo e hermenêutico é diminuída através da narrativização da interface como visto anteriormente.

Figura 11- *Screenshot* da página sobre a câmera de ré expandida



Fonte: <https://renegade.jeep.com.br>

## 7 CONCLUSÃO

Essa pesquisa identificou alguns dos elementos da interface que beneficiam a narrativização da interface, ou seja, elementos que trazem uma parte ou aspectos da interface para a interação do usuário com a interface.

Para tanto, foi aplicado o método *Close Reading* para ler densamente um objeto digital. O objeto escolhido foi *website* do Jeep Renegade o qual foi analisado na versão computador e no *smartphone*.

Os resultados apontam que a interface apresenta alguns elementos, principalmente em termos de estética da interface, sendo que na versão para *smartphone* a ação direta propicia também maior conexão com o movimento do corpo ampliando as possibilidades de corporeidade da interação.

As narrativas digitais clamam por um novo olhar das teorias de comunicação, pois para entendê-las é preciso considerar a fusão com a tecnologia. Dessa forma, o olhar composto entre

narratologia, interação e *design* se apresentam como alternativa para compor uma abordagem capaz de responder a metanarrativa que se configura. Este artigo aponta algumas considerações neste sentido. A definição desta metanarrativa é um dos pontos a ser considerado em trabalhos futuros.

## REFERÊNCIAS

- Bitu, F. (2019). *Guia de usados: Jeep Renegade é boa opção para quem não tem pressa*. Acesso em 23 de Setembro de 2019, disponível em Quatro Rodas: <https://quatorrodas.abril.com.br/auto-servico/guia-de-usados-jeep-renegade/>
- Bizzocchi, J. (2003). Ceremony of innocence and the subversion of interface: Cursor transformation as a narrative device. Melbourne: MelbourneDAC 2003.
- Bizzocchi, J., Lin, M. B., & Tanenbaum, J. (2011). Game, narrative and the design of interface. *International Journal of Art and Technology*, 4, 460-479.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). Immediacy, Hypermediacy and Remediation. Em J. D. Bolter, & R. Grusin, *Remediation* (pp. 20-50). Cambridge: MIT Press.
- Fadel, L. M., & Bizzocchi, J. (2019). *Immediacy and Hypermediacy: mind the gap*. in Press.
- Forlizzi, J., & Ford, S. (2000). The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers. *DIS '00* (pp. 419-423). New York: ACM.
- Frosh, P. (2019). *Poetics of Digital Media*. Cambridge: Polity.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Em N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). Cambridge: MIT Press.
- Murray, J. H. (2011). Afordances of the medium. Em J. Murray, *Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* (pp. 51-86). Cambridge: MIT Press.
- Stone, L. (11 de 03 de 2015). *Continuous Partial Attention*. Acesso em 28 de 09 de 2019, disponível em Linda Stone: <https://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/>
- Van Looy, J., & Baetans, J. (2003). *Close Reading New Media: Analysing Electronic Literature*. Leuven: Leuven university Press.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play and Games. Em N. Wardrip-Fruin, & . Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 154-164). Cambridge: MIT Press.