

re:verso – Rumo a uma poética do design gráfico no cotidiano digital

Henrique Burnett Aboud Souza da Eira

Este artigo apresenta as principais reflexões originárias e resultantes do projeto de pesquisa re:verso, desenvolvido como parte do mestrado em Design Gráfico na CalArts. O projeto é contextualizado como crítica ao cenário contemporâneo – racional, simples, padronizado, universal – do web design e como abertura de possibilidades de estéticas e operacionalidades alternativas. Inspirado no conceito de opacidade do texto poético, em oposição à transparência do texto racional, e explorando ideias como estranheza, complexidade e ambiguidade, o projeto foi organizado como uma série de experimentos em web design. Como resultado, re:verso conta com um total de 15 experimentos, categorizados em poemas-notícia e poemas-vernáculo, agrupados em uma página-síntese. Como investigação secundária de experimentação formal, os 15 poemas foram traduzidos do meio digital para o formato de cartaz impresso.

Palavras-chave: design gráfico, poética, opacidade, experimentação, internet

re:verse - Towards a poetics of graphic design in the digital everyday

This article presents the main thoughts that led to and that came from the research project re:verse, developed as a part of the Graphic Design MFA Program at CalArts. The project is contextualized as a critique of the contemporary – rational, simple, standardized, universal – landscape of web design and as a welcoming of possibilities of alternative aesthetics and behaviors. Inspired by the concept of opacity of the poetic text, as opposed to the transparency of the rational text, and exploring ideas such as strangeness, complexity and ambiguity, the project is organized as a series of web design experiments. As a result, re:verse includes a total of 15 experiments, categorized as news-poems and vernacular-poems, all grouped on a synthesis-page. As a secondary exploration of formal experimentation, the 15 poems were translated from digital media to printed posters.

Keywords: graphic design, poetics, opacity, experimentation, internet

1. O cenário contemporâneo do web design

Desde a sua criação e massificação, a internet se tornou, em maior ou menor grau, parte da vida cotidiana. Nas sociedades com acesso à rede, ela se constituiu em um espaço habitável, um lugar como outro qualquer que se visita ou ocupa.

Como uma cidade com diversidade de espaços públicos e privados, a internet é um lugar feito de outros lugares, onde pessoas se encontram, interagem e conectam. Agora, após duas décadas de visitas constantes, nos acostumamos a esse ambiente assim como fazemos quando vivemos e nos locomovemos em uma cidade familiar. A arquitetura, as texturas e os sons viram pano de fundo em um ato automatizado do andar – não é necessário que estejamos totalmente conscientes das nossas ações (descer a escada, passar na catraca, esperar o sinal abrir) para navegar as ruas em que caminhamos todos os dias. Na internet, também andamos por ruas já conhecidas, ou por novas ruas que têm as mesmas configurações. Também o fazemos de maneira automatizada, sem necessariamente nos darmos conta de todas as ações tomadas.

As convenções de leiaute e de usabilidade que existem no design para a web de hoje primam pela rapidez, praticidade e padronização, com visual simples e sem grande expressividade. É comum que se vejam – e é fácil reconhecer esse modelo – páginas iniciais com uma cor chapada ou fotografia como fundo, sobreposto por um pequeno texto de boas-vindas em tipografia minimalista, sem serifa e centralizada. A página-padrão tem uma estrutura longilínea, usando a rolagem como principal instrumento de navegação e organizando a informação em compartimentos modulares, ajustáveis e reposicionáveis de acordo com o tamanho da tela do dispositivo.

O estabelecimento de padrões e repetições nos sistemas de usabilidade e linguagem visual das páginas web cumpre papel importante na facilitação do uso dessas interfaces pelo público, que, uma vez acostumado a tais padrões, saberá navegar sem grandes dificuldades na maioria dos sites que encontrará no futuro. É algo que contribui para a automatização do nosso caminhar virtual. O usuário sabe, por exemplo, que ao clicar no nome ou sinal posicionado no canto esquerdo superior de um site, é muito provável que ele seja redirecionado à página inicial, assim como sabe que para continuar lendo o que está na tela em um dado momento, deve rolar a página para baixo, ou que o ícone de “hambúrguer” esconde o menu do site no caso de dispositivos móveis (atributo que, inclusive, foi apropriado por alguns sites para desktop uma vez que a convenção se estabeleceu na navegação móvel).

Os designers gráficos, então, também se acostumaram a essas convenções, e começaram a tratá-las como requisitos do projeto e atributos inerentes à mídia em si, como se as páginas naturalmente tivessem que ser dessa, e não de outra maneira. Assim, chegou-se a um ponto em que a grande maioria dos sites de uso cotidiano é extremamente parecida entre si. Se a internet é de fato como uma cidade, ela é uma em que cada rua é projetada exatamente como a rua anterior, onde as pessoas vivem e

trabalham em prédios que são uma repetição do mesmo cubo pré-moldado – sem adornos, ou história, ou defeitos – em incontáveis quarteirões indistinguíveis.

É possível traçar diferentes teorias acerca dos motivos que contribuíram para chegarmos a esse ponto: as próprias vantagens (apresentadas acima) da padronização dos sistemas de uso podem predispor uma padronização estética e conceitual; o desenvolvimento da tecnologia e o seu gradual distanciamento das mídias anteriores; o fácil acesso a variadas ferramentas de implementação e construção de sites, com alta qualidade e sem custo; o ritmo acelerado de um contexto comercial de web design; as diferenças entre o que o cliente quer, o que o designer quer, e o que o orçamento e o prazo permitem executar; ou simplesmente por ser mais fácil projetar soluções sempre da mesma maneira.

Independentemente do motivo, a mesmice faz com que, por vezes, não seja possível discernir se uma página foi projetada por um grande escritório de design internacional ou se é uma solução genérica de um distribuidor de templates gratuitos. Vivemos em um tempo paradoxal em que a tecnologia nos permite facilmente fazer quase tudo o que conseguirmos imaginar e ainda assim escolhemos, repetidamente, fazer sempre o mesmo.

Ao se observar o contexto contemporâneo em design gráfico de maneira mais ampla, é possível notar que esta homogeneização da interface digital influencia também a cultura visual de outras mídias, como o design de impressos e o branding, por exemplo¹. Ao mesmo tempo, o design gráfico para o meio físico/impresso também passa atualmente por um período de valorização do simples e racional e, por sua vez, influencia de volta o design para a web. Assim, cria-se um ciclo de influências de estilo e de ideologia de ação em diversas vertentes do design gráfico que se retroalimentam e perpetuam (Figura 1), com tendências começando no meio digital e posteriormente migrando para o meio físico, e vice-versa.

Figura 1: Diagrama do ciclo de influências de estilo entre o design digital e o design físico



¹ Um exemplo clássico desse fenômeno é a estética chapada de ícones (*flat icons*) que, por volta dos anos 2010, surgiu como tendência para substituir os ícones foto-realistas. Após a sua massificação na internet e em interfaces digitais (como no sistema operacional Windows, por exemplo), esses ícones e sua estética chapada foram apropriados por contextos para além da tela e começaram a aparecer também em meio físico/impresso.

Tendo visto nascer o Modernismo (Estilo Suíço, Estilo Internacional) e o posterior antagonístico pós-Modernismo, a história do design gráfico vive agora um Estilo Global (Keedy, 2013), que pode ser visto como uma reação ao pós-Modernismo e retomada dos valores modernos.

Em vertentes tradicionais e mais antigas do design gráfico, como o design editorial e o design de fontes, a mudança dos valores modernos para os pós-modernos é claramente identificável. A ruptura com o modelo anterior através da valorização da expressividade em detrimento da legibilidade (dentre outros princípios que serão tratados mais profundamente no próximo item) são muito visíveis em trabalhos famosos do período pós-moderno, como os leiautes da revista Ray Gun criados por David Carson e as famílias tipográficas comercializadas pela Emigre.

No caso do design gráfico para a web, a evolução histórica – talvez devido à sua ainda curta duração, ou talvez pelo momento em que se deu – pode ser entendida não como uma sucessão de ideologias vigentes sendo substituídas por novas ideologias que as questionam, como exemplificado no recorte temporal exposto acima, mas sim como uma trajetória mais linear na direção da praticidade e do progresso². Não tendo vivido o debate e os questionamentos que a existência de ideologias distintas coloca, a opção racional-minimalista foi rapidamente convencionada como o padrão para o web design.

Esta opção é, conscientemente ou não, a resposta dada à pergunta: *Como a internet deve ser?* O presente artigo e o projeto nele apresentado têm como objetivo questionar não somente esta resposta, mas também a própria pergunta.

No prefácio do livro que cunha o termo design especulativo, Dunne e Raby (2013) apresentam uma lista chamada “A/B”, que compara as características do design como é normalmente entendido (lista “A”) com o tipo de design que lhes interessa (lista “B”). A lista “B” não se coloca como resposta definitiva, mas indica a possibilidade de existência de listas “C”, “D”, “E”, etc. A lista “A” descreve um design que é afirmativo e voltado para o mercado, enquanto a lista “B” descreve um design crítico, voltado para o debate. O design “A” busca a solução de problemas e projeta para como o mundo é, enquanto o “B” está interessado em gerar possibilidades e projetar para como o mundo pode ser.

Seguindo uma linha de pensamento análoga, defende-se aqui como alternativa à busca pela “resposta correta” de como a internet *deve ser*, a especulação e abertura de possibilidades para como a internet *pode ser*.

² O autor reconhece que o binômio moderno X pós-moderno não pressupõe homogeneização da totalidade do trabalho produzido nas referidas épocas, e que houve movimentos divergentes de resistência em cada uma. O mesmo pode ser dito da “trajetória linear” mencionada nesta frase, que é identificada como tendência generalizada, apesar da existência de práticas alternativas ao longo da história do web design. Também sabe-se que o mesmo binômio não pode ser a única base de análise da complexidade do trabalho desenvolvido no período contemporâneo – visto que o fazer do design e sua relação com o mundo não são os mesmos dos referidos períodos históricos –, porém é mencionado no presente artigo por sua simbologia e clareza didática.

2. Transparência e opacidade: O racional e o poético

O interesse pelo período pós-moderno dentro da presente pesquisa se dá por um vínculo estético e político de contestação da opção racional-minimalista como resposta única para o design gráfico. O movimento substituiu o universal, o simples, o racional e o padronizado pelo ambíguo, o incerto, o regional, o pessoal, o complexo e o múltiplo. A valorização da voz criativa e do ponto de vista pessoal do designer, somada às práticas de apropriação e combinação de estilos históricos, uso de elementos vernaculares, aplicação de conceitos de teorias da linguagem e da linguística e grande experimentação com processos e ferramentas ajudaram a caracterizar o período como extremamente rico do ponto de vista visual, crítico e conceitual.

Um dos mais importantes livros apresentando ideias que viriam a ser chamadas pós-modernas, é *“Complexity and Contradiction in Architecture”*, de Robert Venturi, publicado pela primeira vez em 1966 (alguns anos antes de essas ideias serem debatidas e aplicadas por designers gráficos de maneira mais abrangente, o que só ocorreu nas décadas de 80 e 90). O primeiro capítulo é um “manifesto gentil” em defesa de uma arquitetura complexa em que Venturi critica o que chama de puritanismo moral do Modernismo ortodoxo e defende o uso do elemento que é: híbrido, em vez de puro; comprometedor, em vez de limpo; distorcido, em vez de objetivo; ambíguo, em vez de articulado; redundante, em vez de simples; inconsistente e equivocado, em vez de direto e claro (Venturi, 1966).

Venturi defende ainda o que chama de *riqueza* de significado em vez de *clareza* de significado, e atualiza a máxima da simplificação modernista “menos é mais” para “menos é tédio” (“*less is more*” vira “*less is bore*”). Em tempos de simplificação extremada como é o caso do cenário contemporâneo do web design aqui estudado, estas palavras não poderiam ser mais atuais.

No livro *Graphesis* (2014), a designer, livreira e educadora Johanna Drucker defende a reparação do que caracteriza como “estranha amnésia” que vem junto das exigências e tarefas definidas pela mídia digital e um comprometimento humanista com a interpretação. Para a autora, isso significa abraçar a ambiguidade e a incerteza, a contradição e a ausência de fixidez (Drucker, 2014), o que pode ser lido como defesa, dentro do design gráfico contemporâneo, de ideias similares às que Venturi defendia para a arquitetura de seu tempo.

Em uma das contribuições mais interessantes de seu texto, Venturi discorre sobre a poesia e como ela pode servir de inspiração para a arquitetura. O poeta se utiliza das contradições e paradoxos para brincar com o sentido dos seus versos. Alguns momentos de grande imprecisão ou ambiguidade de sentido são justamente aqueles com maior tensão ou impacto poético (Venturi, 1966).

A relação entre o ato poético e o ato gráfico é também fundamental para a presente pesquisa. Enquanto o texto poético busca uma expressão estética única e tem o

potencial de comunicar ideias em nível emocional e visceral, o texto científico, como exemplo oposto, busca a transmissão do conteúdo de maneira objetiva, sem expressividade artística ou caráter emocional. A linguagem poética como possibilidade no design pode representar uma abertura a novos caminhos de projeto gráfico para a internet, gerando interações diferenciadas para uma ação corriqueira.

O fazer poético causa um deslocamento de elementos do cotidiano para uma situação de interrogação do olhar, causando estranhamento e surpresa no leitor. O uso inovador dos elementos de um site pode, ao despertar o olhar do navegante, expandir o seu imaginário para um mundo outro e fazer surgir o devaneio (Santos, 2008).

No texto “*Poetic Opacity*”, os filósofos Jesse Prinz e Eric Mandelbaum se propõem a investigar uma “marca do poético”, ou seja, o que exatamente é característico do texto poético que o torna diferente de outras formas de comunicação escrita. Os autores argumentam que esta marca gira em torno do que chamam de “opacidade poética”.

As palavras, em contextos não-poéticos, são como janelas transparentes, que apresentam o mundo sem interferência. Já as palavras poéticas são escolhidas para resistirem a essa transparência e serem notadas entre o observador e o mundo, se é que o mundo chega a aparecer (Prinz e Mandelbaum, 2015).

Drucker, por sua vez, coloca que o design crítico das interfaces deve ir além dos objetivos de “eficiência” e “transparência” rumo a uma organização de comportamentos e ações que chamem a atenção para si enquanto algo construído (Drucker, 2014). Aqui, pode-se traçar um paralelo entre este aspecto notavelmente construído e o conceito de opacidade poética.

Segundo Prinz e Mandelbaum (2015), o poeta pode alcançar opacidade em seu trabalho de distintas maneiras, como pela clara marcação da métrica e do som de seus versos. Se há rima, por exemplo, o leitor é levado a reparar nas palavras e entender aquela combinação específica como uma escolha deliberada de expressão estética. Os autores também citam o uso de metáforas e outras figuras de linguagem como gerador de opacidade, visto que a extrapolação do sentido literal faz com que o leitor tenha que considerar palavras familiares de novas maneiras, retomando a ideia de deslocamento do cotidiano colocada por Santos (2008).

No texto poético é crucial não apenas o *que* é comunicado, mas *como* é a expressão dessa comunicação – a forma é indissociável do conteúdo, ela é também conteúdo. O mesmo é verdadeiro no caso do design gráfico.

O fato de que se pode dizer a mesma coisa de diferentes maneiras é crucial para a poesia (Prinz e Mandelbaum, 2015). O designer gráfico, assim como o poeta, lida com essa potencialidade todos os dias, particularmente evidenciada na etapa de geração de alternativas. O profissional pode gerar duas versões preliminares de uma página web – sendo, como um exemplo simplificado, uma delas com textos em fonte manuscrita na cor laranja, e a outra com os textos em Helvética azul marinho – com o intuito de apresentar

um mesmo conteúdo de maneiras distintas. No entanto, ao fazê-lo, o conteúdo deixa de ser o mesmo, visto que as características gráficas da página também compõem a mensagem comunicada ao leitor.

A ideia de transparência em design gráfico não é nova. O clássico texto “*The Crystal Goblet, or Printing should be invisible*”, escrito pela tipógrafa e pesquisadora Beatrice Warde e divulgado pela primeira vez na década de 1930, já trazia essa ideia. Segundo Warde, o projeto de design gráfico da página impressa não deve interferir na leitura da mesma – a principal função da tipografia é transmitir o conteúdo da mente do escritor para a do leitor sem ser notada. O melhor projeto de design é inexpressivo, completamente legível. É fácil observar a mesma ideologia aplicada às páginas virtuais dos dias de hoje.

A resistência à transparência em design gráfico e o desejo de se comunicar poeticamente com a forma visual implica, ao contrário, em que esta forma seja notada. Isso significa estar aberto à criação de uma forma estranha, que seja composta de partes que não são usualmente combinadas, que permita interpretações múltiplas, que seja, de alguma maneira, opaca.

Vale frisar que a apresentação da transparência e opacidade como extremos binários serve a um papel didático. Na prática, há um espectro de nuances e uma única peça pode apresentar, ao mesmo tempo, tanto elementos de transparência como elementos de opacidade. Prinz e Mandelbaum (2015) afirmam que, por vezes, o texto não-poético pode fazer uso de elementos poéticos para causar impacto pontual em determinado momento, e não como experiência total de sua leitura. O recurso de adição de graus de opacidade a determinados elementos em um leiaute transparente pode também ter grande impacto em uma peça gráfica.

As ideias de opacidade e transparência podem ser aplicadas também às características não visuais de uma interface digital. Se a ação do leitor gera um resultado diferente do que ele espera, se a estrutura do mapa do site e das conexões entre as partes gera estranhamento, se o uso do espaço da tela é pouco usual (por exemplo, se é infinitamente expansível, ou se é navegado através do teclado, e não do mouse), em suma, se algum fator do sistema de operação da interface deliberadamente chama a atenção do navegante para a própria operação em si, pode-se dizer que há aí um elemento de opacidade na interface, ainda que suas características visuais não sejam particularmente marcantes.

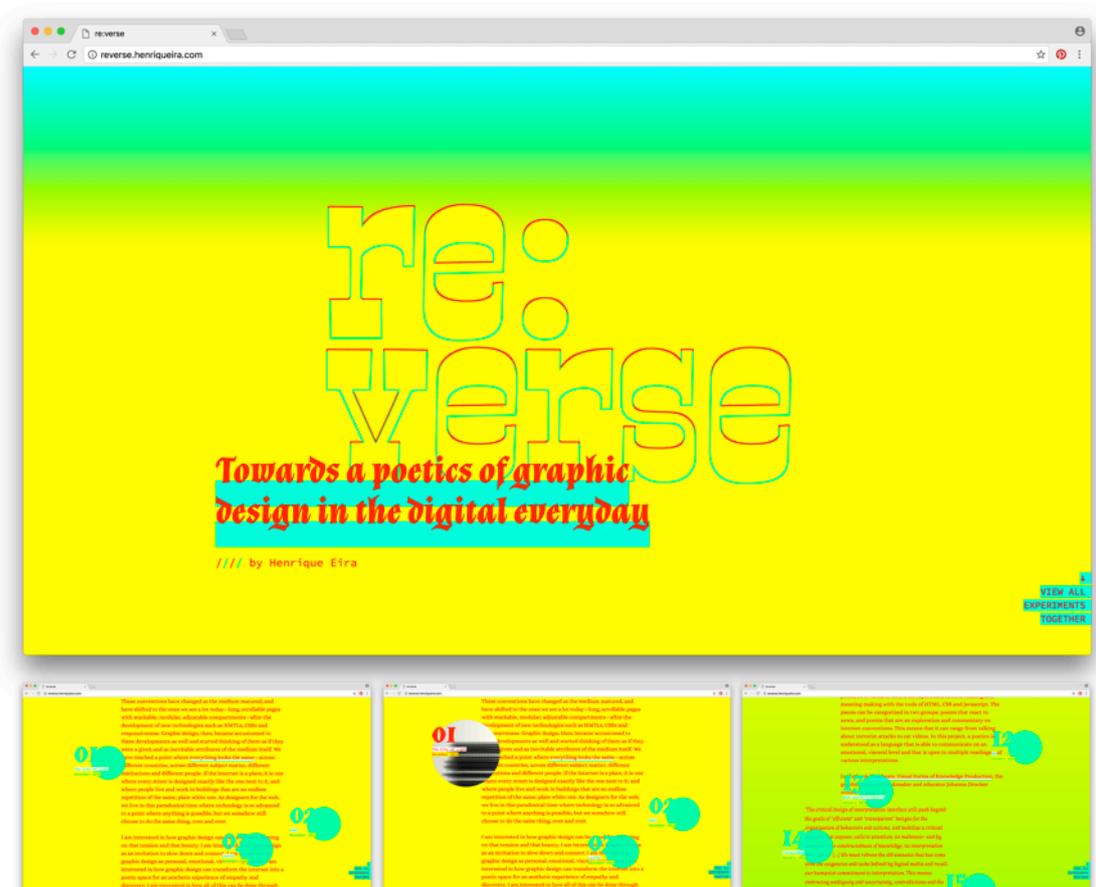
O projeto apresentado neste artigo tem por objetivo a exploração das possibilidades de uma interface digital que faz uso do elemento opaco em detrimento do transparente e racional. Ele é fruto de uma série de questionamentos decorrentes da observação do cenário contemporâneo, combinada a uma ânsia por alternativas poéticas. Como podemos infundir humanidade de volta ao processo de criação em web design? De que maneiras o designer gráfico pode criar narrativas únicas e relações significativas (em vez de padronizadas) que ressignifiquem o uso cotidiano das interfaces digitais? De que

maneiras a forma visual pode funcionar como parte integral e interpretativa do conteúdo em uma comunicação interativa?

3. re:verso

O projeto re:verso foi organizado como uma série de experimentos em web design. A investigação principal do projeto se deu no desenvolvimento de 15 páginas-poema, que foram categorizadas em dois grupos: (1) Poemas-notícia – reações e reinterpretações de notícias compartilhadas online –; e (2) Poemas-vernáculo – reapropriações e comentários sobre lugares-comuns da internet. Isso significou a inclusão de conteúdo variando desde relatos de atentados terroristas e política até a cultura de *selfies* e animais de estimação. Como investigação secundária posterior, os poemas online foram traduzidos para cartazes impressos. A fase final do projeto compreendeu a organização de todos os experimentos em uma página-síntese (Figura 2), que os apresenta sobrepostos a uma reflexão teórica a respeito do projeto e seu contexto.

Figura 2: Página-síntese do projeto re:verso



O navegante pode acessar os experimentos à medida em que eles surgem e se movimentam pela tela, flutuando por cima do texto, ou pode acessar uma tela de “menu” que agrupa os 15 experimentos em uma única vista.

Figura 3: Tela com a visualização de todos os experimentos agrupados



A título de ilustração e exemplo, neste artigo serão apresentados três dos poemas do primeiro grupo (poemas-notícia) e três do segundo (poemas-vernáculo). Posteriormente, será apresentado o processo de desenvolvimento de um dos cartazes criados na etapa de tradução.

4. Poemas-notícia

4.1. *The City of Light*

O primeiro exemplo do grupo de poemas-notícia é uma reação aos relatos do ataque terrorista que aconteceu no dia 13 de novembro de 2015 em Paris, quando a casa de shows Bataclan foi invadida por três homens armados, resultando na morte de mais de cem pessoas. O poema foi escrito com palavras encontradas nos testemunhos dos sobreviventes, noticiados em diversos veículos online.

A página é composta por um único bloco de texto ao centro, com linhas desfocadas, emaranhadas, sobrepostas e ilegíveis. A ideia era que, ao chegar à página, o leitor fosse tomado de surpresa e precisasse aprender por tentativa e erro como ler a peça.

O funcionamento da página se dá a partir da sobreposição do mouse em cada linha, que se abre e revela o texto daquele verso. Ao rolar para baixo, adentrando cada vez mais o denso emaranhado das palavras, é possível que o leitor se perca, pule uma linha acidentalmente, dentre outras reações não-previstas, porém bem-vindas. Com a forma e modo de operação desta peça, buscou-se comunicar de maneira abstrata e em nível visceral as sensações decorrentes da leitura dos relatos.

Em todas as páginas do projeto, incluiu-se um pequeno ícone com o sinal “?” no canto direito superior da tela. Ao clicar no ícone, o leitor recebe mais informações sobre o conteúdo da peça, de maneira a contextualizá-la (Figura 5).

Uma vez que o leitor perceba a presença do ícone em alguma das páginas do projeto, ele fica livre para decidir o momento de leitura dessa informação – se antes, durante ou depois de interagir com o poema –, ou mesmo se prefere não saber mais sobre o contexto da criação de cada peça.

Figura 4: *The City of Light*

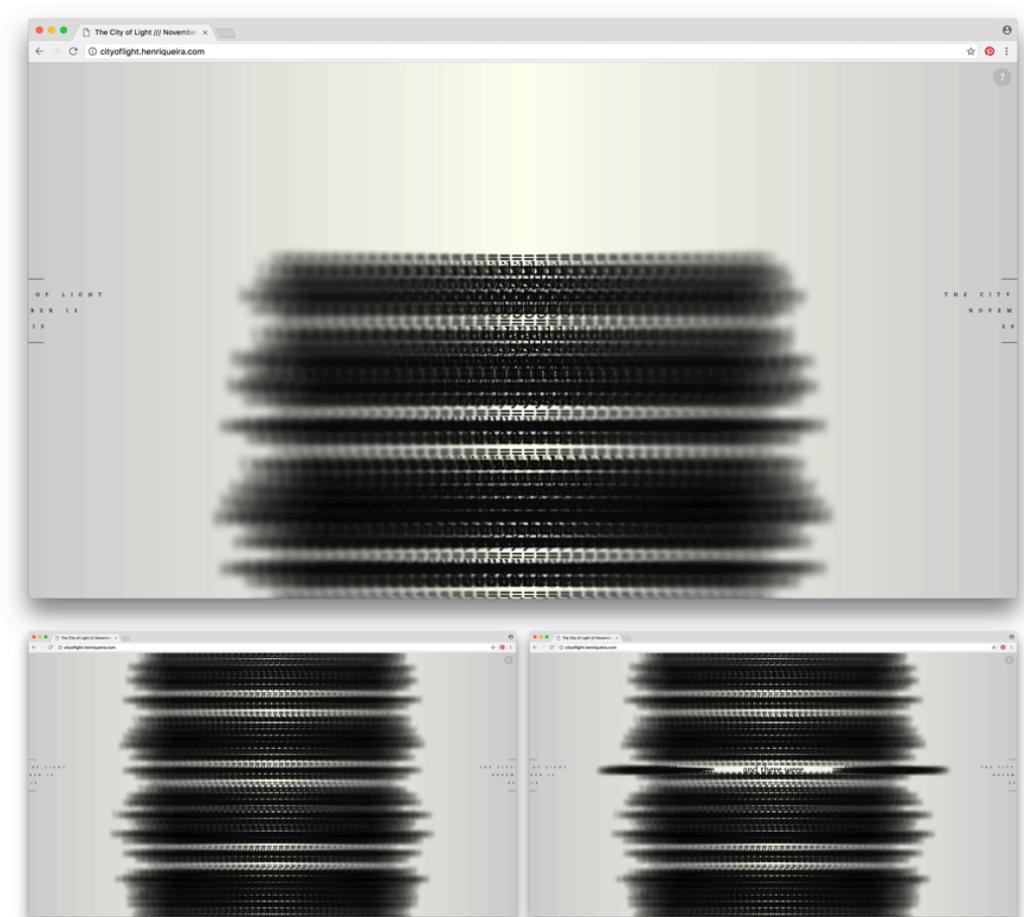
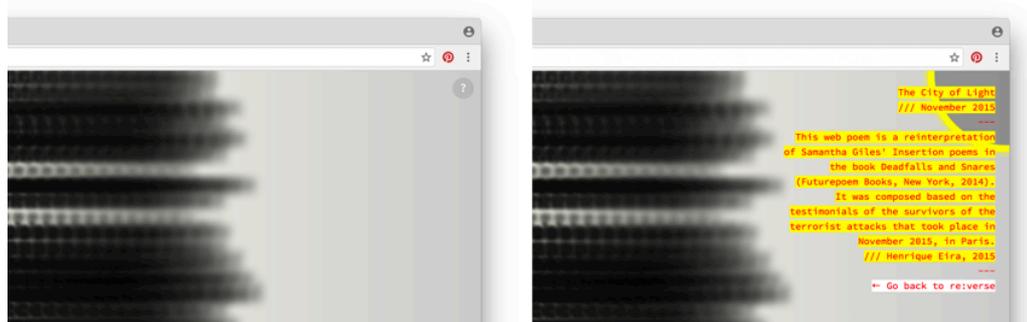


Figura 5: Ícone que revela informações de contextualização em cada página-poema

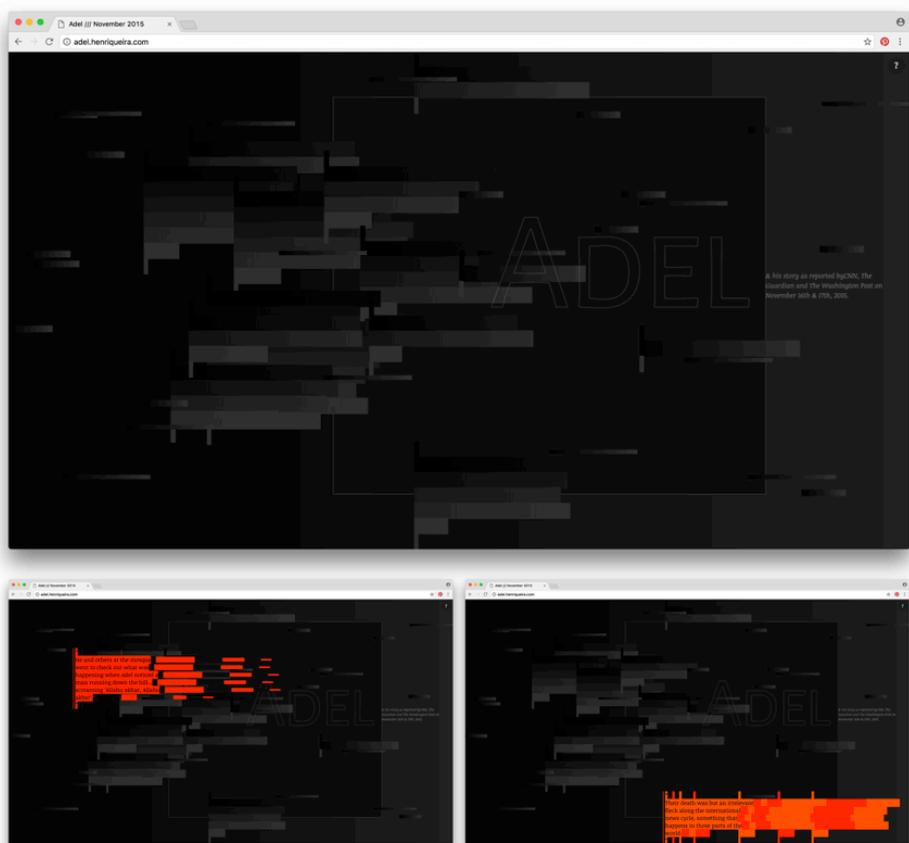


4.2. Adel

O poema *Adel* reconta a história vivida por Adel Termos em 12 de novembro de 2015. Ao perceber a iminente explosão de um homem-bomba em uma rua movimentada de Beirute, o libanês correu de encontro a este homem e, com o seu sacrifício, salvou a vida de dezenas de pessoas. A peça foi composta com o agrupamento de três notícias distintas sobre o acontecimento – a história contada pelos sites da CNN, The Guardian e Washington Post. Destas três histórias, foram colhidas todas as falas das pessoas entrevistadas (familiares, testemunhas) como elemento verbal da peça.

Quando o leitor chega à página, ele vê o fundo escuro e blocos compostos por retângulos também escuros, que ocultam o texto. Ao selecionar um dos blocos, a fala se revela, em um movimento brusco e violento. Todas as falas são apresentadas simultaneamente, porém cada uma delas somente pode ser lida individualmente. Assim, não é claro para o leitor de quem é cada fala, ele deve juntar as peças para entender (re-escrever) a história à sua maneira.

Figura 6: *Adel*



Neste exemplo, assim como no anterior, buscou-se retratar a maneira fragmentada como recebemos informação na internet. Quando algo desta magnitude acontece, quase

imediatamente a notícia se espalha, e o leitor recebe pequenos trechos compartilhados de diversas fontes distintas. Estas fontes se complementam na mente do leitor para reconstruir o ocorrido, podendo esta reconstrução ter configurações distintas para leitores distintos.

4.3. *Bernardino*

O poema *Bernardino* é uma reação ao discurso proferido pelo presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, após a repercussão do tiroteio criminoso acontecido em San Bernardino, Califórnia, no dia 2 de dezembro de 2015. A motivação para a sua concepção foram as contradições e tensões encontradas em algumas das palavras utilizadas pelo político.

Ao chegar à página, o leitor encontra as seis palavras em grande escala, distorcidas, ocupando a totalidade da superfície da tela, e organizadas em três linhas de pares antagônicos. A navegabilidade da peça se dá através da escolha do leitor por uma (ou nenhuma) das palavras em cada linha clicando no botão do lado correspondente. Esta ação ativa o movimento pendular da linha em questão e faz com que esta tenda mais para o lado escolhido. A proporção das cores na página, o nível de ação e movimento, e os possíveis significados do texto são, assim, manipulados pelo leitor.

Figura 7: *Bernardino*

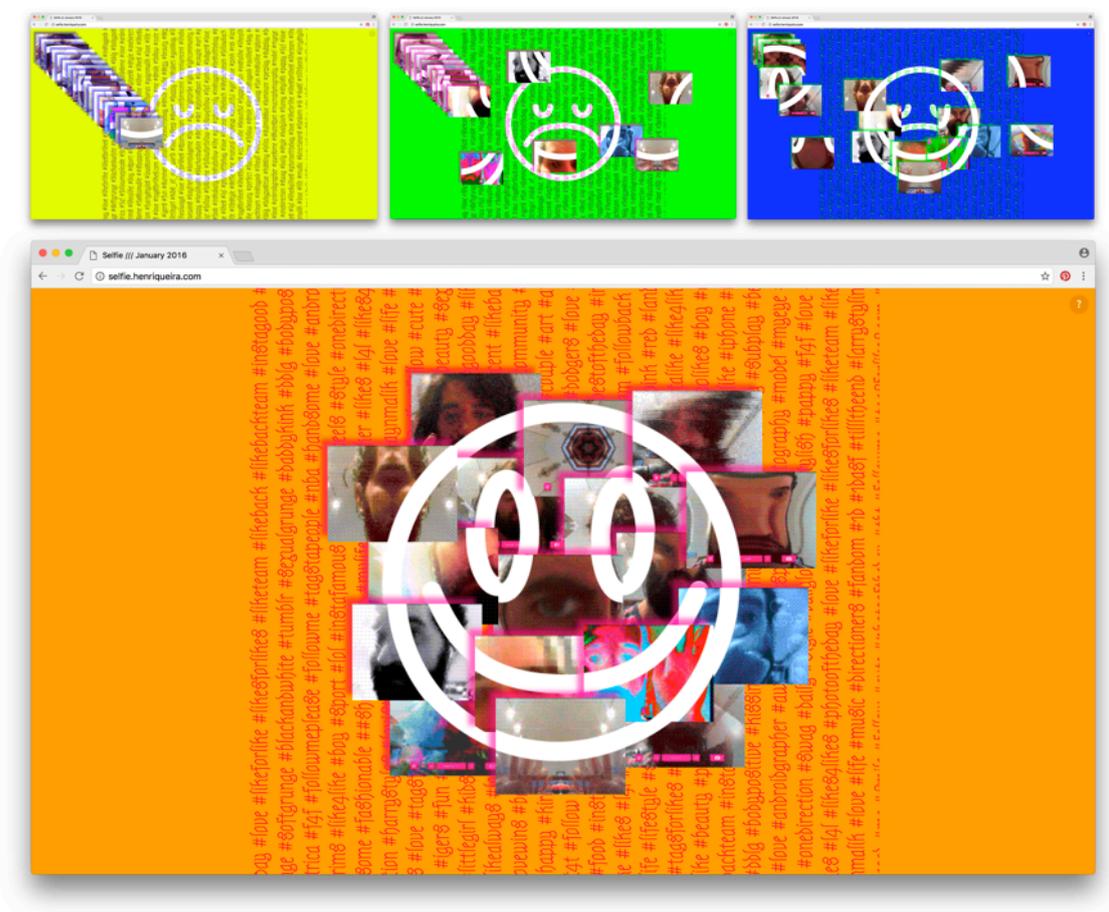


5. Poemas-vernáculo

5.1. Selfie

O primeiro exemplo do grupo de poemas-vernáculo é uma apropriação poética da temática do *selfie*, o retratar de si mesmo e posterior compartilhamento desta imagem em redes sociais – difundido após a massificação dos smartphones e dos serviços de internet móvel. A página é composta por um ícone de rosto triste ao fundo, sobreposto por um bloco de texto com hashtags retiradas de redes sociais e uma série de pequenos retângulos contendo *selfies* em formato gif. O leitor pode movimentar estes retângulos livremente pela tela, revelando o que está abaixo. Ao posicionar os retângulos em pontos específicos da interface, encaixando as suas linhas com as linhas do fundo, um novo ícone é criado: dessa vez, um rosto feliz.

Figura 8: *Selfie*

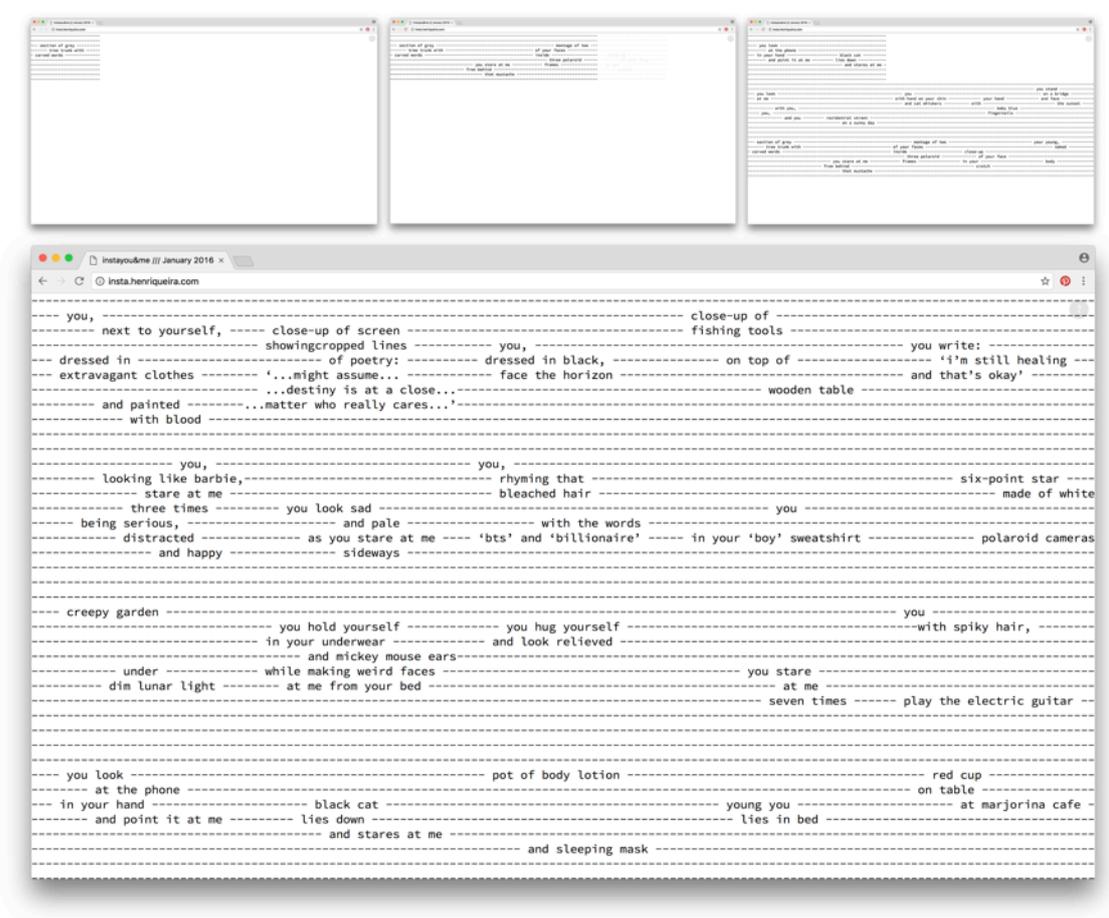


O interesse no desenvolvimento deste experimento se deu na aplicação de recursos pouco usuais de usabilidade, na exploração de elementos de jogo e na construção de um poema majoritariamente não-verbal.

5.2. *Instants of you and me*

Este exemplo é uma tradução tipográfica de postagens compartilhadas na rede social Instagram, feitas por estranhos que utilizaram a hashtag #love. A página é composta por posts em formato quadrado, que surgem na tela um a um. Cada post é apresentado tipograficamente substituindo os sujeitos da fotografias apropriadas pelo nome “you” (você) e em relação a um “me” (eu) que observa. As frases são construídas em fonte monoespaçada, com os espaços vazios preenchidos por linhas de hífen. Conforme mais posts vão surgindo na tela, esta é completamente coberta pela malha de frases e linhas, que se conectam e constituem, assim, um todo.

Figura 9: *Instants of you and me*



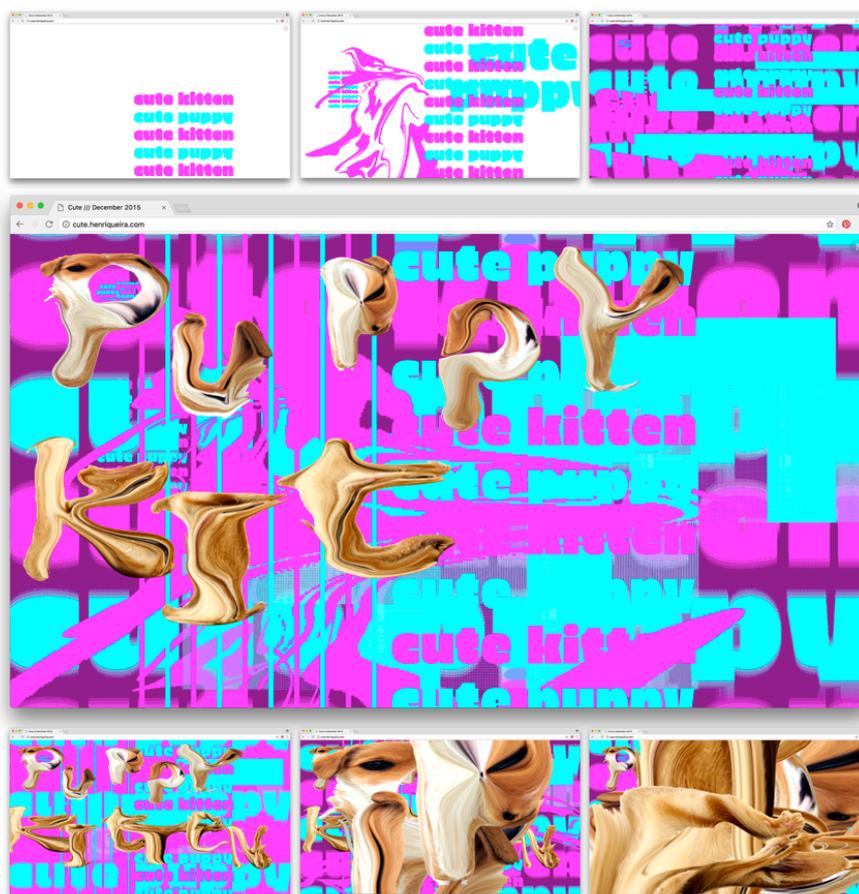
A forma deste poema inverte o que acontece na referida rede social, onde todas as postagens são feitas de maneira imagética, rápida e genérica. Nesta tradução, a postagem é sempre verbal, exige um maior tempo para a interação com o conteúdo e busca uma relação de intimidade e deslocamento do leitor ao utilizar os pronomes eu e você.

5.3. *Cute*

No poema *Cute*, o elemento vernacular apropriado são as fotos, vídeos, memes e gifs de animais de estimação, tão ubíquos na navegação cotidiana da internet. Ele é um comentário a respeito da grande quantidade de conteúdos dessa natureza que é compartilhada diariamente em redes sociais e sites variados.

Primeiramente, a página é composta apenas por um fundo branco e uma caixa de texto contendo repetidamente as frases “cute kitten” e “cute puppy” (“gatinho fofo” e “cãozinho fofo”). Conforme o leitor rola a página para baixo, novas variações da mesma frase aparecem sucessivamente em tamanhos, formatos e posições diferentes, brincando com a ilusão de profundidade por sobreposição de camadas.

Figura 10: *Cute*



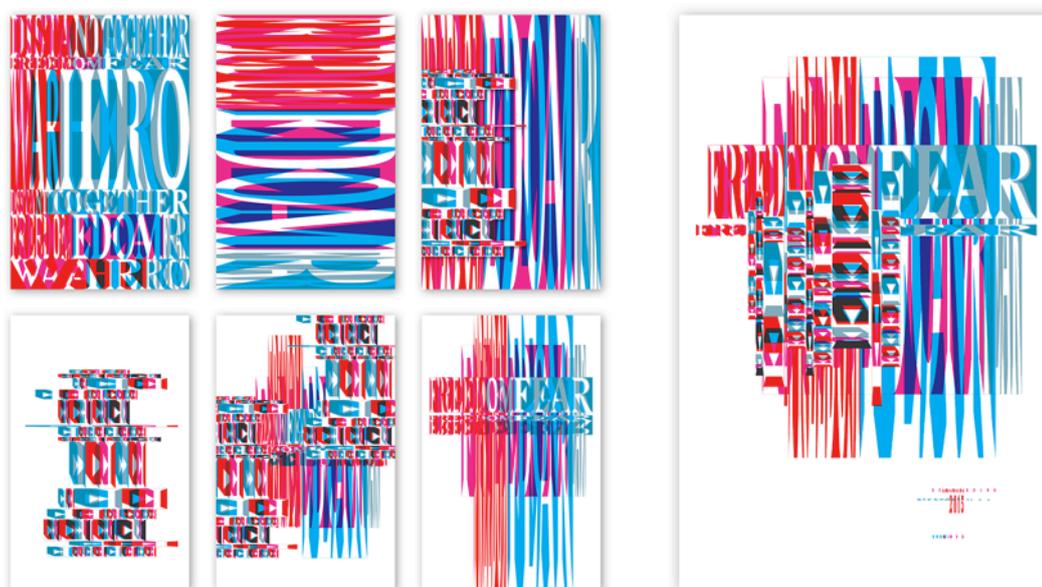
Após algum tempo rolando para baixo, a página é completamente tomada por elementos que se movem, piscam e se sobrepõem, resultando em uma composição caótica, absurda e sufocada.

6. Tradução do poema para o cartaz

A ideia, com esta etapa secundária de experimentação, foi investigar a relação de influência entre o meio digital e o meio impresso conforme o apresentado no diagrama do ciclo de influências do design gráfico (Figura 1). Agora, o ciclo é lido não de maneira global no conjunto da produção dos profissionais da área, mas sim de maneira pessoal, como representativa das convenções, vícios e pré-disposições automatizadas que o próprio designer possui – muitas vezes inconscientemente – enquanto indivíduo criador.

No processo de tradução dos 15 poemas online para o meio impresso, deixou-se de lado o que era, em parte, o objetivo das peças digitais – o de contar uma história que se desenrola no tempo. Com a mídia estática, o interesse se deu quase que exclusivamente em termos formais, com objetivo de investigar como o uso de matéria-prima gerada com ferramentas pouco usuais para o meio impresso (HTML, CSS e JavaScript) poderia afetar as qualidades visuais do trabalho. Embora a narrativa seja abandonada, buscou-se manter o impacto visceral de cada peça, com intuito de alcançar uma comunicação puramente emotiva. A título de exemplo, apresenta-se aqui o registro do processo de criação e o resultado final da tradução para cartaz do poema *Bernardino*.

Figura 11: Etapas do processo (à esquerda) e resultado final (à direita) da tradução para cartaz do poema *Bernardino*



Para cada cartaz, o processo começou com uma tradução literal, isto é, uma readequação direta da página online para a página impressa, ajustando apenas as proporções do retângulo horizontal para o vertical. Os passos seguinte se constituíram em abstrações cada vez maiores da tradução literal, buscando uma síntese visual representativa da forma digital sem o intuito de que o cartaz e a página fossem imediatamente relacionáveis. Após uma série de experimentações de forma e composição, chega-se ao cartaz final, com o retorno de alguns elementos verbais e tipográficos que contextualizam a abstração formal.

Conclusão

Em resposta ao questionamento de um entrevistador³ a respeito do que a poesia visual poderia nos ensinar no século 21, o poeta-artista Nico Vassilakis explica que a ela é uma resposta aos processos de leitura e escrita da linguagem. A poesia visual diz respeito à conexão entre “enxergar o escrever, escrever o ler, e ler o enxergar (mão-olho-cérebro)”.

O projeto re:verso é uma exploração do que significa ler e escrever com o enxergar na web e as possibilidades criativas deste ato. É uma reversão da maneira com que o navegante comum interage com as interfaces digitais no dia-a-dia, e especulação de maneira alternativas. É uma busca pela conexão emocional entre o designer e o leitor em meio ao anonimato da massa de compartilhamentos online. É sobre desacelerar para que se possa ver.

O aspecto evidentemente construído das páginas do projeto busca gerar estranhamento no leitor, fazendo-o tomar o tempo para descobrir – ou inventar – a(s) maneira(s) de ler cada peça, e criar um ambiente em que a experiência poética possa ocorrer. Drucker (2014) coloca que a evidência desse aspecto também expõe, por extensão, o aspecto construído do conhecimento e suas dimensões interpretativas. Assim, este projeto é também um comentário a respeito do ato de construção da informação e seu caráter intencional e enviesado.

A opacidade das peças evidencia, assim, a presença do designer, da sua voz e opinião acerca do conteúdo comunicado. Todas as páginas-poema são uma interpretação pessoal, e buscam comunicar, através da sua visualidade e modo de usar, as emoções decorrentes desta interpretação. Neste sentido, re:verso é também uma provocação do processo de documentação e da definição de notícia, apresentando como válido o registro de pontos de vista pessoais que não pretendem ser absolutos, duradouros ou a “Verdade dos fatos”.

³ *What is Vispo? An interview with Nico Vassilakis* (2014), disponível em: www.bodyliterature.com/2014/02/24/what-is-vispo-an-interview-with-nico-vassilakis. Acesso em 16 de dezembro de 2016.

Em termos visuais, muitos dos resultados alcançados são de difícil legibilidade e, como uma antítese do que é convencional no web design contemporâneo, usam recursos como a ilusão de profundidade, grandes variações de escala e distorção de fontes e formas. Em termos operacionais, todas as página-poemas utilizam, em maior ou menor grau, tempo e movimento (animações e transições) em sua composição. Na leitura da peça, o navegador move e transforma o poema, inserindo também a sua interpretação. Isso evidencia o aspecto incompleto do design gráfico, que não existe se não na interação com o leitor.

Outra característica do projeto é a sua relação com metodologia e o conceito de restrição. A intenção de se modificar um resultado implica na necessidade de se modificar o processo. Quando se identificam padrões ou vícios – sejam eles globais ou pessoais – com os quais se deseja romper, é importante que o olhar atento e crítico que se inquietou com tal identificação no cenário atual permaneça presente ao longo do processo de construção de um cenário alternativo. A metodologia adotada deve deliberadamente incluir processos que evitem ou neguem esses padrões.

Assim, a escolha do webdesign como campo de estudo deste projeto se deu, em parte, pela pouca experiência que o autor tinha com as linguagens de HTML, CSS e JavaScript até então. A expectativa era que, ao ser introduzido em um ambiente novo – portanto, ainda sem os vícios criativos pessoais –, novas descobertas pudessem ser feitas. A restrição técnica fez com que a criatividade fosse expandida à força: Qual o tamanho do impacto que é possível causar quando se tem um arsenal limitado de ferramentas?

Ao retornar a uma mídia com a qual se tinha mais intimidade (o cartaz impresso), o desafio era não cair novamente em vícios e convenções pessoais. A restrição de utilização dos elementos gerados na web como ponto de partida visava evitar que isso ocorresse. A etapa de tradução se configura, assim, como provocação metodológica eficaz. Com a imposição arbitrária deste ponto de partida absurdo, chegou-se a resultados com alto nível de complexidade formal e grandes potenciais de composição.

Os resultados obtidos no meio digital alcançaram os seus objetivos enquanto exploração inicial dos conceitos aqui propostos. Com a multiplicidade de soluções testadas, foi possível identificar aquelas que tiveram maior impacto no leitor e outras que foram recebidas com menos engajamento. Como aprofundamento futuro, pretende-se alcançar um distanciamento maior das convenções racionais e funcionais da interface digital (ainda presentes em diversos aspectos das páginas desenvolvidas) e a elaboração de narrativas e estruturas mais complexas, possivelmente através da combinação de elementos criados nessas páginas iniciais.

Uma das mais importantes características da internet é a sua natureza democrática e diversa, onde a possibilidade de comunicar é aberta a todos que têm acesso à rede. Esta diversidade pode se expandir para além do âmbito do conteúdo e adentrar o do design gráfico. A investigação de um web design expressivo e poético, como se buscou

no projeto re:verso, é um passo no rumo da construção de uma cidade-internet que permita a imaginação de edifícios diversos, distintos dos atuais pré-moldados.

As “respostas” encontradas são mais parecidas com perguntas do que com soluções definitivas. Sem a intenção de substituir todas as instâncias do web design funcionalista, estas respostas-pergunta são provocações e exemplos das possibilidades que se abrem com o convite para que o ambíguo, o complexo, o estranho e o poético componham o espaço do web design.

Agradecimentos

Agradeço aos professores Michael Worthington e Lorraine Wild, do Departamento de Design Gráfico da CalArts, pela orientação neste projeto final do curso de Mestrado, e à CAPES pelo financiamento da pesquisa. Aluno bolsista da CAPES entre os anos 2014 e 2016 – Proc. nº 88888.075177/2013-00.

Referências

- Drucker, J. 2014. *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Cambridge e Londres: Harvard University Press.
- Dunne, A., Raby, F. 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. Cambridge: MIT Press.
- Keedy, J. 2013. The Global Style: Modernist Typography after Postmodernism. *Slanted*. Vol. 22 (Art Type): 190–196.
- Prinz, J., Mandelbaum, E. 2015. Poetic Opacity: How to Paint Things with Words. In: John Gibson. (Org.). *The Philosophy of Poetry*. Oxford: Oxford University Press, p. 63–87.
- Santos, F. 2008. *Linguagens do Web Design*. São Paulo: Blucher Acadêmico.
- Venturi, R. 1966. *Complexity and Contradiction in Architecture*. Nova Iorque: Museum of Modern Art.
- Warde, B. 1999. The Crystal Goblet, or Printing Should be Invisible (1932). In: Michael Bierut; Jessica Helfand; Steven Heller; Rick Poyner. (Org.) *Looking Closer 3: Classic Writings on Graphic Design*. Nova Iorque: Allworth Press, p. 56–59.

Sobre o autor

Henrique Eira é mestre em Design Gráfico pela California Institute of the Arts (CalArts). Sua pesquisa navega temas como design e poética, imaginação e 'Patafísica, tipografia e sistemas editoriais, linguagens vernaculares e processos experimentais. Atualmente co-ministra a disciplina *'Patadesign: Design de exceção, interfaces imaginárias e artefatos absurdos* na Universidade de Brasília (UnB) e atua como designer gráfico na cidade de Brasília, Brasil.<henriqueeira@gmail.com>