



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

*A World Wide Web como espaço de criação:
contraponto entre sites de artistas e designers¹*

Hélia Vannucchi de Almeida Santos

Publicitária, mestre em Multimeios pela Universidade de Campinas. Coordenadora e professora do Curso de Publicidade e Propaganda das Faculdades Integradas do IPEP-Campinas. E-mail: helias@actualis.com.br

Resumo

Características de um *design* Web são observadas a partir de como os artistas e *designers*, que trabalham diferentes propostas de utilização da WWW, estão transformando o meio através da apropriação, utilização e conseqüente potencialização dos elementos e da comparação de suas linguagens próprias e de suas poéticas.

A observação da Web como suporte para a criação tanto artística quanto comunicacional nos leva a uma melhor compreensão da etapa atual do desenvolvimento de um *design* mais adequado à linguagem Web.

Palavras-chave: arte, design, Web.

Introdução

A observação da Web, como suporte para a criação tanto artística quanto comunicacional, nos permite a uma melhor compreensão da etapa atual do desenvolvimento de um *design* mais adequado à linguagem Web. Tal observação, como espaço de criação, está baseada em pesquisa realizada em diversos sites de arte e *design* e através de estudos de casos de uma relação de artistas e *designers* que trabalham diferentes propostas de utilização da WWW.

Essas análises observam como artistas e *designers* estão se utilizando da Web como espaço de criação; como se apropriam e se utilizam de elementos formadores de uma sintaxe própria do meio em seus trabalhos; como, através da potencialização das utilizações do meio, pela apropriação e transformação de elementos constituintes e suas

¹ Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



utilizações usuais, as ocupações criativas do espaço (por artistas e *designers*) estão sendo refletidas no *design* da Web.

A inclusão de espaços artísticos se deve ao fato de estarem os artistas mais abertos à experimentação de novas possibilidades, distintamente de *designers*, cujos trabalhos são delimitados, à priori, por fins comunicacionais. São os artistas, segundo McLuhan (1995: 34), hábeis em furtarem-se ao golpe das tecnologias e neutralizar sua violência.

O desenvolvimento desse novo espaço de criação é observado a partir de um contraponto entre os trabalhos dos artistas e dos *designers* e das observações de como eles estão transformando o ambiente Web através da apropriação, utilização e conseqüente potencialização de elementos inerentes ao meio, observando e comparando suas linguagens e apropriações do meio, buscando seus pontos de convergência e diferenciação.

Cabe aqui observar que nem todas as manifestações artísticas que acontecem na Web são propriamente interativas (em um sentido amplo), pois a participação do usuário/espectador, em geral, é mais reativa, ficando resumida à navegar pela obra e, não necessariamente, implicando uma participação mais efetiva que modifique e transforme a obra.

Dentro desse ambiente Prado (1997-A: 296-267) diz não haver mais lugar comum entre os participantes, “*mas uma ligação (em) comum*” no espaço da rede, onde “*cada um experimenta o outro no local mesmo da comunicação/separação*”.

Assim como os artistas, os *designers*, tão logo surgiu a Web, passaram a atuar na rede e criar sites para eles próprios e/ou para seus clientes.

Siegel (1998: 12-15) vê o desenvolvimento do *design* da Internet de uma forma evolutiva e os classifica em sites de primeira, segunda e terceira gerações. Os sites de **primeira geração** são lineares, e são claras as restrições impostas por modems lentos e monitores monocromáticos. “*A página apresenta uma seqüência do topo para a base, da esquerda para a direita de textos e imagens, intermediada por retornos de linha e outros separadores de fluxo de dados, como marcadores e régua horizontais*”. Os de **segunda geração** “*são basicamente sites de primeira geração com ícones substituindo palavras, imagens ‘ladrilhadas’ substituindo o fundo cinza, bordas vermelhas e azuis*



em volta das imagens e faixas substituindo os títulos”. São mais populares e têm mais ilustrações. Em geral acabam sacrificando a legibilidade de suas páginas em função do uso exagerado da tecnologia. Os sites de **terceira geração** são baseados no *design* e não no domínio da técnica. Empregam princípios tipográficos e visuais de diagramação, definindo cuidadosamente a posição e o relacionamento entre todos os elementos da página. Fazem uso de metáforas e temas visuais para atrair e guiar o usuário pelo site.

Esta evolução no *design* tem-se dado para tornar o ambiente Web não só mais interessante e agradável visualmente, mas, principalmente, para facilitar a navegação e o acesso à quantidade cada vez maior de informação disponível.

As diversas formas de navegação possibilitadas pelos diversos sites transformam a maneira com que usuário se relaciona com a informação. Parafraseando Prado podemos dizer que cada indivíduo, nas redes, em suas navegações, contempla, à sua maneira, uma certa possibilidade do mesmo mundo¹.

Um único nome está presente tanto entre os *designers* quanto entre os artistas, o do alemão Holger Friese. Inicialmente foram selecionados para análise seus trabalhos artísticos, que estão relacionados à própria rede; são trabalhos que nos fazem pensar sobre nosso próprio comportamento diante da tela do computador. Essa característica particular de seus trabalhos, como artista, acabou se tornando mais um indicativo favorável na seleção por seu nome para integrar grupo de *designers* que teriam seus trabalhos analisados, permitindo inclusive analisar da sua forma de trabalho nas duas frentes, tanto artística quanto de *design*.

Estudo de casos: sites de artistas

Para o estudo de casos foram selecionados três artistas que trabalham com a especificidade da Web, partindo de propostas e princípios distintos: Alexei Shulgin, Holger Friese e Vuk Cosic. Estes autores trabalham de forma distinta os elementos de navegação e questões como expectativas do usuário, apropriação (tanto de elementos quanto da linguagem do meio), formalismo e a economia ou saturação de elementos

¹ Em PRADO (1997-A: 297): “Cada artista, em cada participação, contempla, da sua maneira, uma certa possibilidade do mesmo mundo”.

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



visuais. A seleção desses artistas está relacionada também à relevância de seus trabalhos para a web-arte, como no caso de Vuk Cosic e Alexei Shulgin e, pela exploração da relação do usuário com a interface² do computador, no caso de Holger Friese.

Alexei Shulgin é russo, mora e trabalha em Moscou, onde nasceu, em 1963. Shulgin é artista e curador de diversos projetos na Internet e já participou de mais de 60 mostras e inúmeros simpósios sobre fotografia, arte contemporânea, novas mídias e comunicação.

Foram analisadas, entre as obras de Shulgin, as que ele próprio considera como seus grandes sucessos (“Great Hits”: *Form Art* <<http://www.c3.hu/collection/form>>, *FuckU-FuckMe* <<http://fu-fme.com>> e *386 DX* <<http://www.easylife.org/386dx/>>) e seu trabalho mais recente *Muzzle* <<http://www.totalmuseum.org/webproject8/muzzle/>>.

Alexei Shulgin traz sempre uma crítica em seus trabalhos. Percebemos no autor uma preocupação social de conscientizar o usuário, e não apenas entretê-lo. Trabalha, de maneira harmoniosa, a composição de suas páginas, embora nem sempre tenha o cuidado de definir a tipologia a ser utilizada, deixando-a muitas vezes, a cargo das configurações estabelecidas nos navegadores.

Na observação de Pareyson (1997: 120) sobre a função social da arte identificamos uma descrição de como esta preocupação se reflete nos trabalhos de Shulgin:

“Isto recai no caso geral dos objetivos da arte, cuja presença não compromete em nada a autonomia do valor artístico, contanto que eles se tornem condições internas: não limites extrínsecos, mas possibilidades oferecidas ao artista e por ele sentidas como estímulos formativos e embriões de obras. Trata-se então de fins não a serem perseguidos com a arte mas a serem conseguidos na arte: está em jogo não uma subordinação da arte a um fim social, mas a assunção de tal fim na própria arte”.

² Entendemos, como LÉVY (1993: 181), que a noção de interface pode estender-se para além dos domínios dos artefatos, e que é esta sua vocação, “já que interface é uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano [...] Tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é da ordem da interface”.

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisas Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



Em *Form Art*, ao mesmo tempo em que era significativo para Shulgin ter sua competição sustentada por uma das mais importantes entidades da arte mediática, seu trabalho fazia uma crítica ao próprio Ars Electronica e instituições semelhantes que propõem prêmios e competições apenas como uma forma de manipular os artistas, manter e aumentar o seu poder³. Com o dinheiro que obteve junto ao Ars Electronica para oferecer como prêmio, o autor criou a página da competição com chamada para a inscrição de trabalho e anunciando o prêmio. Na *Form Art Competition* foi o próprio Shulgin que criou a *Form Art*, anunciou a competição, fez o site e foi o único jurado (já que, segundo o próprio autor, “*não havia nenhum outro perito em Form Art no mundo no momento*”⁴).

No texto explicativo do site da competição, o autor diz que esta nova forma de arte dá ao artista novas possibilidades para se expressar, surge como uma nova linguagem formal, oriunda da tecnologia, com suas características visuais e ideológicas próprias e com suas próprias limitações, como qualquer outra linguagem⁵.

No trabalho *FuckU-FuckMe* notamos uma crítica ao comportamento de usuários que substituem o contato pessoal pelo contato mediado, via computador, quando o autor apresenta um hardware fictício que possibilitaria relações sexuais a distância.

386 DX, o “site oficial” da “*primeira banda rock cyberpunk do mundo*”, utiliza a mesma linguagem visual dos sites de outras bandas de rock: fundo preto, pouco texto e disponibilização de algumas músicas para a apreciação e/ou download dos usuários. Este trabalho não é propriamente crítico, nele notamos a preocupação em divulgar não apenas um trabalho do artista que se realiza fora da Web (com alguns concertos transmitidos on-line) mas também um novo tipo de arte musical intimamente relacionado com a tecnologia computacional.

Em *Muzzle* a crítica é mais evidente. O autor faz uma crítica à censura, à lei de mordaza que impõe silêncio e oprime cidadãos de várias partes do mundo (levando em consideração que a Web é uma rede mundial). Observamos isto diretamente no título de

³ De acordo com correspondência mantida com o autor, via e-mail.

⁴ Idem, *ibidem*.

⁵ De acordo com texto explicativo no item *About* da *Form Art Competition*.

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisas Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

seu trabalho, nas imagens – e até mesmo na cor cinza do fundo – que traduz uma disfarçada neutralidade, uma fria indiferença em relação às imagens.

Outro autor, Holger Friese é alemão. Nasceu em 1968, em Zweibruecken. Friese é artista, e é formado em fotografia e *design*.

Em *Unendlich, fast...* (<<http://www.thing.at/shows/ende.html>> - que pode ser traduzido como *Infinito, quase...*) o autor nos faz pensar sobre a dificuldade de se encontrar as informações na Web. Em *Antworten* (<<http://www.antworten.de>> - *Respostas*) a espera exercitada pelo usuário é colocada de forma explícita. E, em *Error 502* (<<http://www.502.org>> - ou, traduzindo, *Erro 502*), a idéia de interface amigável é subvertida pela criação de uma interface “não-amigável”.

Os trabalhos de Holger Friese são conceituais e pretendem provocar o usuário, fazendo-o refletir sobre seu comportamento diante da tela do computador.

Para Lévy (1997: 101), muitas vezes espera-se das artes do virtual “*uma fascinação do tipo espetacular, uma compreensão imediata, intuitiva, sem cultura. Como se a novidade do suporte devesse anular a profundidade temporal, a espessura de sentido, a paciência da contemplação e da interpretação*”. E, frequentemente, os usuários desavisados que se deparam com as obras de Friese não percebem, num primeiro momento, a intenção nelas contida, exigindo do usuário uma maior disponibilidade para a contemplação e interpretação.

Seus trabalhos apresentam um *design* limpo, com elementos bem diagramados. Pode-se notar o cuidado e controle preciso na composição das páginas. As composições gráficas de seus trabalhos se resolvem bem nas diversas resoluções de tela testadas (640x480, 800x600 e 1024x768). Podemos perceber também a preferência pela utilização de tipos não serifados que permitem melhor visualização e melhor legibilidade⁶ na tela.

⁶ O conceito de legibilidade refere-se à capacidade de compreensão do texto e se divide em 2 conceitos distintos: *legibility* e *readability*. De acordo com TRACY, citado em FARIAS (1998: 73), *legibility* se refere “à clareza de caracteres isolados ... Refere-se à percepção, e sua medida é a velocidade com que um caractere pode ser reconhecido. *Readability* descreve uma qualidade de conforto visual ... refere-se à compreensão, e sua medida é a quantidade de tempo que um leitor pode dedicar a um segmento de texto sem se cansar”.

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisas Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



É na navegação que ele rompe com as expectativas dos usuários, quando propõe uma navegação não-usual, como em *Unendlich, fast...* disponibilizando apenas grandes barras de navegação; ou quando, simplesmente, nega qualquer forma de navegação, como em *Error 502*. Em *Antworten*, a provocação está na proposta de espera por um número que nunca será chamado, prendendo o usuário a uma espera infinita. A espera é uma proposta e não uma imposição em virtude de páginas que demoram a se compor. As telas compostas por Friese carregam rapidamente.

A partir desta negação de elementos habituais, o autor torna explícita a sua intenção. Em *Unendlich, fast...* a proposta é levar o usuário a perceber a dificuldade em encontrar informações na Web; em *Antworten*, como foi dito, a proposta é a espera, é fazer com que o usuário perceba o seu exercício constante de paciência diante da tela ao esperar que as páginas carreguem em suas navegações cotidianas. Em *Error 502* subverte a idéia de interface amigável apresentando uma tela cheia de endereços que não podem ser clicados, o que nos leva a questionar o conceito de interface amigável, que só é amigável, entretanto, quando habitual.

O terceiro autor, Vuk Cosic, nasceu em 1966, em Belgrado, Iugoslávia. Atualmente, vive em Ljubljana, Eslovênia. Formado em arqueologia, é, também, um dos pioneiros da arte on-line.

“Enquanto a maioria dos trabalhos que eu conheço usa o computador para criar objetos belos e sublimes, eu prefiro aqueles que sistematicamente tentam investigar o potencial criativo da própria ferramenta”⁷.

Cosic vê um paralelo entre o trabalho que faz agora e o que fazia como arqueólogo. A semelhança reside no fato de que em ambos, trabalha criando narrativas (só em arqueologia, com uma base científica).

De seus trabalhos foram analisadas três obras que fazem parte da série intitulada *The Official History of Net.art* (A história oficial da net-arte).

⁷ De acordo com texto do próprio autor, disponível em <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm>. Acesso em 03 mar. 2001.

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Em suas obras vemos trabalhadas as questões da tradução e da sintetização. Em *History of Art for Airports* <<http://remote.aec.at/history>> Cosic retrabalha as diversas obras por ele escolhidas enquadrando-as à linguagem de pictogramas, propondo uma identificação rápida com a obra representada, a partir de sua esquematização. Cosic retrabalha a mesma relação de obras de arte em *History of Art for the Blind* <<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind/>>, convertendo-as, neste trabalho, em linguagem ASCII⁸ e em som.

E em *Compressed History of Film* <<http://www.ljudmila.org/~vuk/pixel/>> Cosic resume a história do filme, da película, a seu elemento mínimo, à sua essência formativa, o ponto de luz, representado pelo pixel que alterna cores preto-branco ou vermelho-verde-azul, nos levando a pensar o filme a partir de seu elemento mínimo e não de suas obras.

Recorrentemente, Cosic utiliza-se, em suas obras, da divisão da tela em dois frames, funcionando o da esquerda como barra de navegação e o da direita como o espaço onde as alterações, as atualizações acontecem. Ainda de forma recorrente, Cosic dá preferência à fonte *Courier*, embora a utilização de texto em seus sites, geralmente, fique restrita à barra de navegação e ao título do trabalho.

Cosic observa que

“é freqüente ver casos em que o artista é forçado a criar em função de justificar o investimento de um centro de arte em algum hardware específico. Usando determinadas tecnologias a pessoa também está aceitando os limites de criatividade do fabricante desta tecnologia, talvez, e eu gosto de acreditar que minha criatividade é, possivelmente, diferente da de um engenheiro, porém eu expresso muito respeito para com os fabricantes de ferramentas. Minha reação a isto é olhar para o passado e continuar a atualização de algumas tecnologias marginalizadas ou esquecidas. Gebhard Sengmüller chama isto de arqueologia da mídia”⁹.

⁸ ASCII - American Standard Code for Information Interchange. Padrão para codificação binária de sinais alfanuméricos.

⁹ De acordo com texto do próprio autor, disponível em <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm>. Acesso em 03 mar. 2001

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisas Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



E esta *arqueologia da mídia* perpassa seu trabalho. A linguagem ASCII não é trabalhada por Cosic apenas em *History of Arf for the Blind*, mas também em outros trabalhos seus que não foram aqui analisados.

Com relação ao *design*, observamos que os artistas trabalham suas páginas de forma limpa, em geral com pouco, ou quase nenhum texto (com exceção à obra *FuckU-FuckMe*, de Shulgin). Co relação à tipologia não há um consenso geral. Shulgin não faz um controle muito preciso da fonte utilizada, mas, quando as define prefere tipos não serifados, como *Arial* e a *Helvética*; Friese prefere sempre tipos não serifados (como *Arial* e a *Helvética*), e Cosic usualmente se utiliza da fonte *Courier* que se parece com as letras usadas em máquinas de escrever e mantém uma relação mais próxima com a linguagem ASCII. Em geral, seus trabalhos se resolvem bem nas diversas resoluções de tela, com ótima performance em 800x600 pixels.

No entanto, as questões trabalhadas por cada artista são diferentes. O artista russo Alexei Shulgin traz sempre uma crítica em seus trabalhos. Percebemos no autor uma preocupação social de conscientizar o usuário, e não apenas entretê-lo. Os trabalhos do artista alemão Holger Friese são conceituais, estão relacionados à própria rede e pretendem provocar o usuário, fazendo-o refletir sobre seu comportamento diante da tela do computador. Cosic constrói as narrativas de suas obras trabalhando as questões da tradução e da sintetização. Em seus trabalhos com a linguagem ASCII o autor tem a preocupação de atualizar tecnologias são marginalizadas e esquecidas.

Estudos de casos : sites de *designers*

Para o estudo de casos foram selecionados três *designers* que trabalham com a Web: Holger Friese, Roger Los e Verônica D'Orey. De cada *designer* foram analisados os seus sites pessoais (aqui denominados *portfólios*) e outras duas obras.

Em seu portfólio <<http://www.fuenfnnullzwei.de>> Friese reúne tanto seus trabalhos de arte quanto de webdesign. Para o site *Jazzthetik* <<http://www.jazzthetik.de>>, desenvolvido entre 1998-99, para *Jazzthetik Magazin für Jazz Und Anderes* (revista de jazz e outros), Friese desenvolveu a estrutura, criou o *design* e fez as atualizações mensais. O servidor web da exposição *Entropy at Home* <<http://www.502.org/entropy/>>, realizada no Museu Suermondt Ludwig Museum, em



Aachen, foi desenvolvido com a colaboração de Elke Klinkhammer, em 1998, e ainda está on-line.

Percebe-se em seus trabalhos um rigoroso cuidado com o layout e diagramação das telas garantindo um *design* limpo e elegante e a legibilidade das informações. Esta preocupação com a legibilidade pode também ser percebida na escolha de tipos não serifados que permitem melhor visualização e legibilidade na tela.

Friese determina a resolução de tela em que desenvolverá seus trabalhos (e, conseqüentemente, àquela na qual o trabalho se resolverá melhor) em função do público que pretende atingir. O público a que se destina a revista *Jazztheik* ainda se utiliza principalmente de monitores com resoluções 800x600 pixels. Já o público da exposição *Entropy at Home* é composto de pessoas que raramente terão um monitor configurado em uma resolução menor que 800x600. E seu portfólio se resolve bem em qualquer das resoluções analisadas.

Assim como a resolução de tela é determinada em função do público, a navegação é determinada em função da metáfora que guia a construção do trabalho. A navegação de *Entropy at Home* segue a metáfora de galeria, em que uns trabalhos estão dispostos depois dos outros, direcionando a leitura da exposição; na revista *Jazztheik* a metáfora é, obviamente, a de uma revista impressa, com o índice facilitando o acesso ao material disponível.

Finalizando, podemos observar que, em seus trabalhos de *design*, Friese trabalha as expectativas dos usuários diversamente da maneira que a trabalha em seus trabalhos artísticos, em função mesmo das especificidades da natureza de cada tipo de trabalho. Essa forma diferenciada de trabalhar nos mostra o domínio do autor sobre as características e as potencialidades do meio.

O segundo *designer*, Roger Los, é autodidata. Iniciou faculdade de Inglês mas não chegou a se formar.

Uma característica marcante dos trabalhos de Los é a utilização sofisticada dos recursos de tabela e frames possibilitados pela linguagem HTML. É freqüente em seus trabalhos a utilização de recursos tecnológicos como a utilização de frames em 1998, em *Massa Clocks* <<http://massaclocks.com>>, a utilização de recursos possibilitados pelo JavaScript (como *MouseOver* na página inicial de seu portfólio e em *The Life of Birds*



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

<<http://www.pbs.org/lifeofbirds/>>). O emprego de CSS¹⁰ como recurso tecnológico se deve em função de tornar mais ágil a atualização de muitas páginas. Lembrando, registramos o uso de CSS, no portfólio do *designer* <<http://www.los.com>>.

Outro trabalho seu que vale ser citado, é o site *Big Healeys* (<<http://austinhealey.com>>), onde Los trabalha frames e tabelas de forma muito precisa.

Notamos também uma preocupação com a legibilidade dos textos e a preferência por um *design* limpo, porém sempre o adequando à ambientação exigida pelo trabalho, o que nos leva a notar que não há uma cor predominante. Notamos, principalmente em seus trabalhos mais recentes, a utilização de tipos não-serifados nos textos, e a freqüente determinação da fonte *Verdana* como primeira escolha.

Outra característica que podemos observar é a tendência em suavizar os quadrados impostos pela utilização de frames ou pela sobreposição de outras linhas retas, criando quebras, como em seu portfólio, ou pelo arredondamento das formas, como em *The Life of Birds*.

Finalmente, Verônica D'Orey, que é *designer* e diretora de arte. Atualmente tem seu próprio escritório em São Paulo.

Os trabalhos de Verônica D'Orey são criados para se resolverem em resoluções de 800x600 e 1024x768 pixels. Em geral, a *designer* se utiliza de letras sem serifas reservando alguns tipos serifados para títulos e outras áreas de destaque.

Seus trabalhos têm um *design* limpo, com áreas para descanso dos olhos. Raramente, D'Orey se utiliza de sobreposições, com exceção do site elaborado em *Flash* para a cantora Marisa Monte, em que o visual é trabalhado numa linguagem mais próxima à de vídeos.

A presença de pequenas animações utilizadas como elementos gráficos pode ser observada nos três trabalhos analisados. Em seu portfólio <<http://www.veronicadorey.com.br>> há animações nas páginas intermediárias além de um pequeno disco voador e uma seta que se movimentam nas laterais da imagem menor. No site de *Agulusa*

¹⁰ CSS - *Cascade Style Sheet* – Folhas de Estilo em Cascata. Inclui vários controles tipográficos que, organizados em scripts podem ser empregados em todas as páginas de um site (ou de vários) simultaneamente. A versão CSS-P permite controlar o posicionamento relativo e absoluto com base em coordenadas de elementos.

¹ Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



<<http://www.veronicadorey.com.br/agualusa/>> e do *Projeto Couro Vegetal da Amazônia* <<http://www.treetap.com.br/entrada.htm>> são animais que apresentam pequenos movimentos em *looping*

Outra recorrência é a utilização de sublinhados para indicar os links, com exceção ao site de *Agualusa* onde D'Orey se utiliza da diferenciação de cores para indicar links ao usuário. Notamos neste trabalho, que a *designer* se utiliza desse recurso de forma pouco consistente, já que nem sempre a cor que indica um link numa página se repete na seguinte, obrigando o usuário a buscá-los com o mouse, entre as palavras com cores diferentes das do texto.

Com relação ao *design*, observamos que os *designers* trabalham suas páginas de forma limpa, privilegiando a legibilidade, com áreas de descanso para os olhos. Em suas páginas notamos que o espaço em branco pode ser considerado como um elemento a mais a ser pensado na diagramação.

No que diz respeito à tipologia, notamos uma predominância na utilização de tipos não-serifados como *Verdana*, *Arial*, *Geneva* e *Helvética*. E, com relação à resolução de tela, em geral seus trabalhos se resolvem bem nas diversas resoluções, com ótima performance em 800x600 pixels ou superior. Quanto ao uso de cores notamos não haver um padrão, já que estas são adequadas a cada projeto desenvolvido.

De cada *designer* podemos ressaltar algumas particularidades. Friese trabalha a partir de metáforas que define para conceituar o trabalho e definir a navegação. Los faz uma utilização sofisticada dos recursos de tabela e frames possibilitados pela linguagem HTML. D'Orey raramente se utiliza de sobreposições, enquanto, freqüentemente, podemos encontrar presentes em seus trabalhos pequenas animações.

Outras observações podem ser feitas a partir dos portfólios dos *designers*, por se tratar de um espaço onde o estilo de cada um é trabalhado de forma mais marcante: Friese trabalha a minimidade como elemento predominante, aliando clareza e simplicidade na construção da metáfora do pixel, o elemento mínimo do *design* digital. D'Orey traz para o seu portfólio elementos e cores psicodélicas, apontando para uma linguagem mais próxima à dos videoclipes. E Los nos permite perceber a influência que traz de seus primeiros trabalhos, realizados principalmente para CD-Rom.



Conclusão

A grande diferença entre os sites analisados de artistas e *designers* está principalmente na intenção das obras. Os artistas trabalham com “maior liberdade”, enquanto os *designers* têm, *a priori*, um problema a resolver, uma mensagem a comunicar.

Existem, nos casos estudados, mensagens que são passadas pelos trabalhos criados pelos artistas, mas estas nem sempre ou necessariamente são suas questões primeiras. Shulgin imprime críticas sociais em seus trabalhos; Cosic realiza o que Gebhard Sengmüller chama de *arqueologia da mídia*, atualizando a linguagem ASCII em seus trabalhos; e Friese trabalha a negação de elementos habituais de navegação em seus trabalhos artísticos, e inversamente, em seus trabalhos de *design* disponibiliza uma navegação clara, guiada por uma metáfora, que conceitua o projeto.

Os *designers*, em contrapartida, têm uma mensagem específica a comunicar, um produto a apresentar e se valem dos diversos recursos tecnológicos disponíveis para atrair e prender a atenção dos usuários. Mas o domínio dos recursos tecnológicos não é uma prerrogativa única dos *designers*, já que os artistas precisam dominá-la para subvertê-la em seus trabalhos.

Baumgärtel (2000: 159) diz ser a arte o “*departamento de teste da Internet*” e nos lembra que esta desconstrução criativa da tecnologia tem antecedentes na história da arte, como os trabalhos realizados por Nam June Paik com o vídeo.

Presos a um objetivo comunicacional, os *designers* não rompem com as expectativas dos usuários, ao contrário, beneficiam-se das experimentações realizadas pelos artistas e aplicam funcionalmente seus resultados, aliando o uso das tecnologias à clareza da mensagem e legibilidade dos textos. Clareza e legibilidade, aliás, são elementos presentes em todos os sites analisados, tanto nos de artistas quanto nos dos *designers*; já a minimidade é um conceito presente, principalmente no trabalho dos artistas e, em especial, nos trabalhos de Friese, tanto nos artísticos quanto nos de *design*.

Dos trabalhos analisados temos em comum a boa performance de suas diagramações em monitores com resolução 800x600 pixels, levando-nos a ter esta como a resolução mínima a ser considerada, ao planejarmos a interface de um site.



Dentre os roteiros que guiam o usuário na navegação pelo site observamos ser mais freqüente a utilização de roteiros conectados¹¹, e um misto de roteiros lineares¹² e hierárquicos¹³ pode ser encontrado nos portfólios dos *designers*, em função do fato de terem poucos níveis de informação e serem todos pertencem a um mesmo grupo, o de trabalhos realizados pelos *designers* ou seus estúdios.

A utilização recorrente de tipos não-serifados nos sites dos *designers* valida, na prática, os estudos de legibilidade. A preferência fica dividida entre as fontes *Verdana* e *Arial*. Notamos, também, uma tendência ao uso de fontes em tamanhos pequenos nos sites construídos pelos *designers*. Acreditamos que o fazem em favor da elegância do layout e que estamos no limiar destas reduções, já que o constante e progressivo aumento nas resoluções de tela torna ainda menores todos os elementos constitutivos de uma página, inclusive suas fontes. Mas temos notado também, diante dessa preocupação, uma tendência na especificação das fontes em pontos ou pixels, buscando um controle maior no tamanho em que as fontes serão exibidas, mas ainda ficando sujeitos às alterações em função das diversas resoluções.

As análises realizadas sinalizam como a principal diferença entre o *design* digital e o gráfico a forma como o usuário recebe e se relaciona com a mensagem. Assim, apontam para uma tendência em que a preocupação se centra mais no usuário, na diagramação do conteúdo, legibilidade e acessibilidade das informações, não em detrimento do uso da tecnologia, mas a partir de sua utilização como suporte e não como um fim em si mesmo, como acontecia nos chamados sites de segunda geração. Muitos dos espaços ainda existentes na rede foram construídos com base na tecnologia mas sem uma preocupação com o *design*. Esses espaços podem ter funcionado até hoje, mas nota-se cada vez mais uma preocupação com o *design* para guiar o internauta pelo site.

¹¹ Roteiros **conectados** respeitam a forma de pensar do visitante e agrupam a informação por similaridade. Em geral fazem uso inteligente dos links e das estruturas de hipertexto.

¹² Roteiros **lineares** têm uma seqüência obrigatória, geralmente com botões para “avançar”, “voltar” ou ir para a “home-page”.

¹³ Roteiros **hierárquicos** parecem-se com organogramas e obrigam o visitante a descer a níveis hierárquicos cada vez mais baixos, em busca de uma informação específica. Em geral, para consultar uma página relacionada obrigam o visitante a fazer o caminho de volta por várias telas. Também trazem botões para “avançar”, “voltar” ou ir para a “home-page”.

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisas Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



A proximidade que o *design* guarda com a arte vem da necessidade que o *designer* tem de trabalhar com criatividade e ousadia na busca pelas melhores soluções para seus projetos, gerando peças corajosas, de vanguarda, que reflitam seu tempo e fujam do lugar-comum.

A construção de um espaço na Web pode ser resumido em três preocupações: com a *arquitetura de informação*¹⁴, que gerará as possibilidades de acesso e de navegabilidade pelo site; com o *conteúdo*, a partir da elaboração de um texto que desperte o interesse do usuário e justifique sua permanência no site, e da escolha dos tipos, cores, ilustrações e imagens que irão compor as páginas; e com a *estética* do site, gerando um projeto coerente, conciso e atraente. Porque além de ser fácil de navegar um site tem que ser bonito, para que possa cumprir suas funções: *comunicar* uma informação, *orientar* a navegação e *agradar* o usuário a fim de mantê-lo no site e fazer com que volte outras vezes.

A relação criada a partir da navegação, onde o usuário se encontra diante de uma pequena porção do todo, onde apenas uma pequena parte do espaço pode ser visualizada por vez, que se desdobra a partir da navegação gera a construção de sentido pela fusão de todos os elementos e passa, não só pelas diferentes conexões e contextos possibilitados pelo *designer*, mas também pela forma de navegar do próprio usuário que, ao gerar uma outra seqüência, cria seu modo particular de perceber a informação.

Ao se construir um espaço na Web suas características particulares devem ser levadas em conta. Não faz sentido obrigar o usuário a percorrer linearmente um caminho se existe a possibilidade de passar de um ponto a outro com a instantaneidade de um clique do mouse. O tempo regido pela máquina é também diferente do tempo do relógio. Esse tempo se revela verdadeiramente relativo, ele está sujeito à velocidade das conexões com a rede e mediado pelo interesse do usuário com relação ao assunto, à página, ao site.

Um *design* próprio da Web ter-se-á firmado quando algo inovador, diferente do que é visto em outros meios, for feito. Quando aqueles que criam na Web conseguirem

¹⁴ A arquitetura de informação organiza e estrutura os dados existentes no site e o caminho pelo qual eles serão acessados.

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



libertar-se das amarras que limitam sua visão a um espaço bidimensional e quando ousarem explorar as possibilidades da rede, habitando outras dimensões ainda não incorporadas, e conseguirem tornar esses novos espaços acessíveis ao usuário, teremos um *design* realmente pensado para esse novo meio.

Referências

BAUMGÄRTEL, Tilman. “Net Art: on the history of artistic work with telecommunications media” In: WEIBEL, Peter e DRUCKREY, Timothy (ed.) *net_condition – art and global media*. Massachussets: The MIT Press, 2000.

FARIAS, Priscila. *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

LÉVY, Pierre. “Quatro Obras Típicas da Cibercultura: Shaw, Fujihata, Daves”. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997. p. 94-102.

_____. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: 34, 1993.

MILLER, William R. *The definition of Design*. Disponível em <<http://www.tcdc.com/dphils/dphil1.htm>>. Acesso em 21 jun. 1997.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1995.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PRADO, Gilberto. “Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas” In: DOMINGUES Diana (org.). *Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*, São Paulo: Unesp, 1997-A. p. 295-302.

_____. “Estudo e Criação de Sites de Arte na Rede Internet” In: IX ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP - ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS. *Anais ...* São Paulo, v. 2, p. 296 - 304, out. 1997-B.

RADFAHRER, Luli. *Design / Web / Design*. São Paulo: Market Press, 1999.

SIEGEL, David. *Criando sites arrasadores na Web II: a arte da terceira geração em design de sites*. São Paulo: Quark, 1998.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

VANNUCCHI, Hélia. “Rompendo com as expectativas do usuário da Web”. In: *Cadernos da Pós-Graduação*, Campinas: Unicamp, ano 3, v. 3, n. 1, p. 111-118, 1999.

_____. “Thwarting the Web users' expectations” In: CREATIVITY AND COGNITION 1999. Loughborough (Inglaterra), 1999. *Anais ...* New York: ACM Press, p. 199-200, 1999.

_____. “Usuário Web: perfil e expectativas” In: INTERCOM 2000 - XXIII CONGRESSO BRAS. DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Manaus, 2000. *Anais ...* Manaus. CD-Rom produzido por Mídia Work Digital.

_____. “Usuário Web: perfil y expectativas” In: ICOM 2000 - III ENCUENTRO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES Y ESTUDIOSOS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN, Havana (Cuba), *Anais ...* Havana: Universidad de La Habana, 2000. Em disquete.