

Design de interface gráfica: narrativas digitais e a interconexão com a arte¹

Marina Jogue CHINEM²
Universidade Metodista de São Paulo, SBC, SP
Universidade Municipal de São Caetano do Sul, SCS, SP

Resumo

O objetivo deste artigo é compreender como as referências artísticas influenciam e modificam as estéticas nas narrativas das interfaces gráficas no ambiente digital, especificamente nos dispositivos móveis. Será investigado de que forma a arte contemporânea redesenha novas estéticas visuais na web. A proposta é alinhar a arte desde o meio impresso até o meio digital, como agente transformador no contexto estético e refletir sobre esse universo paradoxal, no qual a arte representa ao mesmo tempo um horizonte de ruptura e transgressão que simultaneamente transcreve uma nova narrativa comunicacional, de visibilidade no ambiente digital e a interconexão da arte na interface gráfica, observa-se a arte versus hibridismo e a arte versus convergência dos meios nos dispositivos móveis.

Palavras-chave: Interface gráfica; Arte Digital; Design Digital

Introdução

A revolução tecnológica se intensificou na segunda metade do século XX, o que alterou a percepção visual humana, pois se passou a conviver em meio a máquinas e a se relacionar por meio delas. Dessa forma, o homem foi obrigado a se adaptar a esse convívio e também às novas concepções estéticas. Atualmente, é possível interagir em tempo real com dispositivos tecnológicos e reconhecer signos que antes não existiam.

A arte no contexto cibercultural leva ao surgimento de novos conceitos e questionamentos e, a partir do momento em que o espectador passa a interagir com a obra, ele a transforma, ou seja, adiciona ali sua própria contribuição à criação dela. O processo de hibridização, que começou entre as linguagens artísticas e os meios de comunicação, estendeu-se para as mídias entre si até chegar à relação “homem-máquina-obra”, na qual a

¹ Trabalho apresentado no DT5 - GP Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológicas, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Docente na Faculdade de Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo – UMESP, SBC-SP, e na Escola de Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS, SCS-SP. Doutoranda do Programa de Pós Graduação PGEHA – ECA- USP. Pesquisadora do Colabor – ECA- USP. Email: marinajogue@gmail.com

fruição com a arte depende da interação do espectador com o dispositivo tecnológico que consiste, na verdade, em uma obra artística. Dessa forma, conforme afirma Prado (2003, p.20): “as artes, as ciências e as técnicas entretêm relações de interdependência que possibilitam que as invenções ou mutações tecnológicas façam emergir novas formas artísticas”.

O limite entre o material e imaterial na arte atual está cada vez mais tênue e a nova obra de arte, tecnológica e interativa, só existe e tem sentido no momento em que há o diálogo com o espectador. Ao considerar que a estética é marcada por um discurso racional, amplia-se significativamente o interesse por novas pesquisas que visam o discurso legítimo da estética enquanto campo filosófico, sensível ou semiótico, articulando elementos que se lançam na direção contrária a uma interface gráfica verdadeiramente estética em si. A arte nas interfaces deve responder pelo amadurecimento das estéticas tecnológicas e vice-versa, reconhecendo todos os padrões e variáveis do meio enquanto moldam outras vozes no processo de constituição e construção artística.

A obra de arte não somente se metamorfoseia, perdendo o seu status de unicidade e originalidade atrelado a uma determinada dimensão espaciotemporal, como também há uma modificação na forma como o receptor e o produtor se relacionam com a produção artística.

[...] O momento da obra de arte na atualidade, no entanto, já não diz mais respeito somente à era da reprodutibilidade técnica, mas à era digital, a este momento histórico permeado pela revolução da informática e de sua confluência com os meios de comunicação. (ARANTES, 2005, p.53)

Para qualquer tipo de linguagem disponível ao homem, mesmo com toda a explosão de imagens ao seu redor, ainda hoje, é perceptível a valorização da educação baseada no código verbal. O pensamento logocentrista perpetuado ao longo dos séculos precisa ser revisto no momento em que todos os sentidos humanos são bombardeados por informações. Compreender como a comunicação do homem com o mundo se dá por meio dele é o primeiro passo para expandir esses sistemas sensoriais e atentar-se para o universo que está ao seu redor.

A cibercultura propiciou o surgimento de novos signos a partir do momento em que permitiu a criação totalmente virtual de algo que, não necessariamente, tivesse referência no mundo material. Nesse contexto de hipersignificação, a proposta é compreender essa passagem de simples receptores de informações para o papel de emissores em potencial.

Historicamente, o espectador foi deixando seu papel de receptor da obra de arte a partir da década de 1960, quando a produção artística ampliou seu campo, libertando-se dos suportes tradicionais. Dessa forma, novas linguagens surgiram influenciadas pela presença cada vez maior da tecnologia no cotidiano. Busca-se entender como as tecnologias da comunicação, aliadas à produção artística diversificadas, foram responsáveis pelas mudanças nas formas de fruição do espectador com a obra de arte e, conseqüentemente, na percepção do homem do mundo que o circunda.

A hibridização, característica da atual cultura, levou à união de profissionais de diferentes áreas na produção artística contemporânea. A proposta é estudar a arte mídia, que não pertence mais a um artista, mas a um grupo de pesquisadores advindos não só das artes, mas também da ciência computacional, da comunicação e da biologia.

Há a necessidade da compreensão desse momento atual, em que se admite a postura de que os meios de comunicação e as artes plásticas são influenciados mutuamente em toda sua história. No final do século XX, os meios de comunicação de massa já se consolidam como difusores de conhecimento e lazer. Compreende-se o sentido de que os meios de comunicação de massa divulgavam uma mitologia, com imagens, símbolos e ideologias, relacionadas à vida imaginária, em que houve uma passagem da forma de consumo deste mundo imaginário. Se antes a relação acontecia apenas sob a forma religiosa, hoje acontece também sob a forma de espetáculo. Conforme Morin (1986, p.77): “é através dos espetáculos que seus conteúdos imaginários se manifestam. Em outras palavras, é por meio do estético que se estabelece a relação de consumo imaginário”.

A relação estética, embora historicamente reprimida, sempre existiu, sendo um processo quase primário com o mundo. Diante da mudança na forma de associação como imaginário, as significações também se transformaram, pois o moderno se apropriou do arcaico, deslocando-o de seu ambiente original e dando uma nova simbologia.

A cibercultura agrega as culturas emergidas a priori, como uma característica da atualidade, e no ciberespaço cria possibilidade de uma verdadeira troca de saberes e conhecimentos. Ao compreendê-la, a verdadeira questão é reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos nesse ambiente que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural.

Ao abordar o modo como às linguagens artísticas trabalharam os signos, acredita-se ter sido importante retomar momentos da história da arte a exemplo da produção artística realizada entre os séculos XVI e XIX, bem como a arte Moderna. Compreender o

Modernismo foi importante para acompanhar o processo de ruptura com os conceitos clássicos como fato essencial para a libertação da arte. Sem o movimento moderno e artistas como Marcel Duchamp, para colocar em questão a produção artística de séculos, possivelmente a arte não se abriria tão rapidamente para as tecnologias que floresciam no início do século XX.

A pós-modernidade possibilitou perceber os novos rumos que a arte tomava, bem como entender que lançava mão de signos difundidos pelos meios de comunicação de massa. Neste período verificou-se a convergência arte-mídia, com vídeos, instalações, happenings e performances tornando-se cada vez mais comuns. Para melhor definir a arte que passava a ser produzida por meio de dispositivos tecnológicos foi escolhido o conceito de Artemídia. Foi, então, possível compreender como se deu o diálogo entre a produção artística e os meios de comunicação, de forma qualitativa, colaborando para a evolução de ambos.

As mídias em convergência levaram à imersão em paisagens sígnicas nunca antes imaginadas e as novas linguagens artísticas apropriaram-se disso para trabalhar os sentidos do homem, elevando o tato, o paladar, o olfato e a audição ao mesmo patamar da visão que, até metade do século XX, reinava sozinha como único sentido apto à fruição da arte. Dessa forma, mostrou a evolução desse movimento da arte pelo espectador que agora participava e contribuía ativamente com a obra.

Busca-se, dessa forma, explicitar que os meios midiáticos e as linguagens artísticas foram responsáveis pelas transformações na forma de percepção dos indivíduos, construindo novas capacidades de fruição estética. Tendo como base esse pensamento, observa-se que os meios de comunicação, a produção artística e a biotecnologia estão se integrando cada vez mais, com tendência a uma unificação que ainda não se pode imaginar ativa no cotidiano, mas que não está longe de suceder.

Por todas essas premissas, o objetivo deste artigo é compreender um pouco do momento contemporâneo, pelo viés da hibridização dos meios de comunicação e das linguagens artísticas. Observa-se que a arte e a tecnologia têm por objeto alcançar a comunicação na sua forma essencial, observa-se que o computador se torna um instrumento de constante transformação da sociedade através das capacidades cognitivas da máquina e sua potencialidade de converter a realidade em aspectos de simulacros digitais autônomos.

A arte e a interconexão com as mídias digitais

A conjuntura econômica, social e, principalmente, cultural servia de argumento para tendências que se apropriavam de ícones construídos pela mídia para colocar em evidência questões referentes à contemporaneidade. De acordo com Archer (2001, p.155): “Tudo já havia sido feito; o que nos restava era juntar fragmentos, combiná-los e recombina-los de maneiras significativas. Portanto a cultura pós-moderna era de citações, vendo o mundo como um simulacro.”

Os movimentos como a Pop Art e o Minimalismo instauraram profundas mudanças e foram seguidos por pós-minimalistas como Conceitualismo, *LandArt*, Performance, *Body Art* e Instalação. Todos esses movimentos desafiaram as concepções modernistas da arte, desafios que se expressaram no reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não se reduz à sua composição interna, como queria o Modernismo, mas implica no contexto em que existe - um contexto social e político em coexistência com os aspectos formais da obra. Por isso, questões sobre a política da arte e identidade cultural e pessoal viriam a se tornar centrais nas artes dos anos 1970.

Archer (2001, p.156) acredita que a obra de arte funciona como ponto de partida para um encontro reflexivo com o mundo e subsequente investigação do significado. Existe uma vibração nas imagens de Warhol que é a pulsação do dia a dia. A maneira como a obra de arte funciona em termos políticos não é uma questão que possa ser respondida independentemente de qualquer consideração sobre seu mérito artístico. Em vez disso, ela é básica para a maneira pela qual a arte é capaz de exercer qualquer influência estética no observador.

Nos anos 1970, a sociedade vivia o início do processo de hibridização, que podia ser notada, tanto na comunicação como nas artes. A cultura das mídias reunia os meios de comunicação, fornecendo uma avalanche de informações de uma só vez, enquanto as artes convergiam em experiências sensoriais utilizando os meios tecnológicos comunicacionais. A memória visual humana é muito mais duradoura que a memória textual, caso não se contente em fornecer um acesso meramente informacional, será necessário buscar as interfaces gráficas para que proporcionem experiências genuinamente estéticas.

A estética é a ciência que estuda o julgamento e a percepção do que é considerado belo ou privado da beleza, envolve a produção das emoções criadas pelos próprios fenômenos estéticos, sendo que a arte se utiliza dessa ciência para definir se um trabalho pode ser considerado expressivo ou não. Entretanto, o belo ou a privação da beleza são

noções criadas na mente do homem a partir de critérios pessoais vinculados às tradições ou ao rompimento com elas. Dessa maneira, pode-se inferir que para a estética não existe certo ou errado, tampouco o duvidoso. Na estética se questionam os conceitos que são apresentados ao ser humano sobre qualquer coisa. Afinal, no que se resume o fazer e o fruir artístico, caso possam ser resumidos, se não o indivíduo se agregar a eles? O fato é possibilitar uma melhor utilização pelo usuário por meio das interfaces gráficas, e como atingir essa função utilizando a estética no *design* visual.

“A arte é uma atividade humana que consiste em alguém transmitir de forma consciente aos outros, por certos sinais exteriores, os sentimentos que experimenta, de modo a outras pessoas serem contagiadas pelos mesmos sentimentos, vivendo-os também” (TOLSTOI, 2002 p.82).

A arte é “um meio de comunicação indispensável para a vida e para a progressão em direção ao bem de um indivíduo e da humanidade, unindo-os nos mesmos sentimentos” (ibidem).

O artigo apresenta-se como uma proposta de investigar as novas estéticas das interfaces gráficas e a interconexão com a arte. O recorte aqui proposto é analisar as convergências e as divergências entre o *design* gráfico e o *design* digital nessa nova ambiência, complexa e mutável. É relevante na medida em que se propõe a levantar e caracterizar as constantes e rápidas mudanças que incidem na área de comunicação, especificamente ao estudar o *design* visual das interfaces gráficas da publicidade.

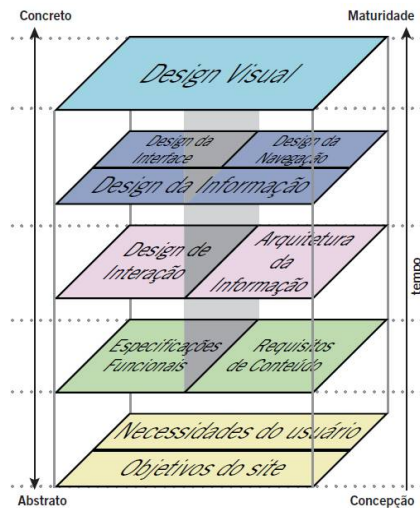
A convergência das artes está presente no *design* digital, e essas novas estéticas são imprescindíveis nesses ambientes comunicacionais, que personalizam os discursos nesse ambiente contemporâneo.

O design visual no ambiente digital

“A web foi originalmente concebida como um espaço de troca de informações hipertextuais, porém, o desenvolvimento crescente de sofisticadas tecnologias encorajou seu uso como uma interface de software remoto. Esta natureza dúbia resulta em muita confusão conforme, profissionais da experiência do usuário tentam adaptar suas terminologias para casos que estão além do escopo da aplicação original. O objetivo é definir alguns destes termos dentro de seus contextos apropriados e de esclarecer as relações subjacentes entre estes vários elementos”. (GARRET, 2011)

A análise abrange o design visual, que é tratamento gráfico dos elementos da interface. O design de interfaces gráficas para web site, dispositivos móveis com o foco no usuário, na experiência e interação, conforme Garret (2011):

Figura 1- Design da interface e arquitetura da informação



Fonte- Garret, 2011

Conforme Garret (2011):

A web como interface de software orientado à tarefa:

- a) Design Visual: tratamento gráfico dos elementos da interface (a “cara” do site);
- b) Design da Interface: design dos elementos da interface para facilitar a interação do usuário com as funcionalidades;
- c) Design da Informação: design da apresentação da informação para facilitar a compreensão;
- d) Design de Interação: desenvolvimento de fluxos de aplicação para facilitar as tarefas do usuário, definindo como o este interage com as funcionalidades do site;
- e) Especificações Funcionais: ‘conjunto de funcionalidades’: descrições detalhadas de funcionalidades que o site deve incluir para ir ao encontro das necessidades do usuário;
- f) Necessidades do usuário: objetivos do site de origem externa, identificados por meio de pesquisa com o usuário, pesquisas etno/tecno/psicográficas, etc;
- g) Objetivos do site: metas de negócio, criativas ou outras metas de origem interna para o site.

A web como sistema de hipertexto orientado à informação:

- a) Design Visual: tratamento visual do texto, elementos gráficos da página e componentes de navegação;

- b) Design da Navegação: design dos elementos da interface para facilitar a movimentação do usuário meio a arquitetura da informação;
- c) Design da Informação: design da apresentação da informação para facilitar a compreensão;
- d) Arquitetura da Informação: design estrutural do espaço da informação para facilitar o acesso intuitivo ao conteúdo;
- e) Requisitos de Conteúdo: definição dos elementos do conteúdo necessários ao site para ir ao encontro das necessidades do usuário;
- f) Necessidades do usuário: objetivos do site de origem externa, identificados por meio de pesquisa com o usuário, pesquisas etno/tecno/psicográficas, etc;
- g) Objetivos do site: metas de negócio, criativas ou outras metas de origem interna para o site.

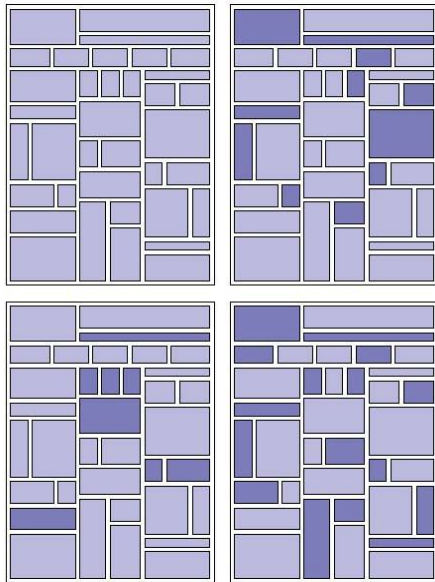
Os mapas servem também como instrumento para apresentar conhecimentos num espaço audiovisual, vale dizer, num espaço perceptivo dentro do qual se pode adquirir conhecimentos e produzir compreensão”. (BONSIEPE, p. 90)

O foco do estudo é abordar o primeiro plano do gráfico, que se refere ao design visual, e o objeto de estudos se refere à organização dos elementos gráficos, por meio de um grid. Segundo Derek Birdsall (apud Tondreau), um grid é uma malha construída com diversos retângulos, usada para ordenar elementos gráficos.

Os grids são os elementos mais mal compreendidos e mal utilizados no layout de páginas. Um grid é útil apenas se for derivado do conteúdo que ele pretende tratar. Ou seja, só podemos partir para a criação de um grid após termos definido o tipo de projeto que estamos trabalhando. Grid é sempre construído após termos definido o conceito do trabalho, afinal, “o conteúdo determina a estrutura que o grid terá”. (TONDREAU, 2009).

O contraste pode ser utilizado para guiar aos olhos do leitor em torno da página (extrema direita, de cima) ou desenhar o seu atenção para um ponto de atenção para os poucos elementos (perto de direita, inferior). O uso excessivo leva a um maior contraste, e uma leitura confusa (extrema direita, inferior), conforme a figura:

Figura 2- Um layout visualmente neutro, perto da direita e de cima, nada se destaca.



Fonte: Garret, 2011.

Gris digitais

“O grid para uma publicação digital é diferente daquele para uma publicação impressa pelo modo como o espaço é trabalhado. [...] Uma das mais importantes diferenças entre o ambiente digital e o impresso é o tamanho da página usada. Enquanto o trabalho impresso é limitado pelo tamanho do papel, e das máquinas de impressão disponíveis, uma página digital pode ter qualquer tamanho e ser desenvolvida para que o conteúdo se encaixe nela perfeitamente”. (AMBROSE, p. 156).

Um dos principais aspectos de um projeto sob a ótica digital resgata os elementos aplicáveis da herança tipográfica, a proposta é estudar as diferenças práticas, sintáticas e semânticas nas narrativas entre projetos elaborados para as duas mídias.

Considerações finais

A proposta do artigo é alinhar a arte e o *design* digital, desde o meio impresso até o meio digital como agente transformador no contexto estético e refletir sobre esse universo paradoxal no qual a arte representa (ou não) ao mesmo tempo um horizonte de ruptura e transgressão, que simultaneamente, transcreve uma nova construção comunicacional e de visibilidade no *design* visual no ambiente digital.

Este texto pretende mapear as transformações no sentido de diagnosticar uma configuração da cultura contemporânea na web, com a investigação da interconexão da arte

nas narrativas nas interfaces gráficas, a arte versus hibridismo e arte versus convergência com os meios de comunicação especificamente nos dispositivos móveis.

Assim, mesmo com toda sua própria complexidade, há inúmeras possibilidades e direções de criação e fruição. Cabe adotar novas maneiras de produzir sentido estético mediado pelo *design* visual nas interfaces gráficas, seja através principalmente do grid, e dos outros elementos como a forma, cor, tipografia, ícones, imagens e outras possibilidades.

Há a necessidade de extrapolar a estética puramente visual e revelar as possibilidades infinitas que as mesmas podem oferecer. A verdadeira experiência estética é deflagrada pelo sentido novo e inesperado que no *design* visual da interface gráfica nos dispositivos móveis pode e deve proporcionar na comunicação.

Referências bibliográficas

- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Grids**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ARANTES, Priscila. **@rte e Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac/Fapesp. 2005.
- ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: Uma História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BENJAMIN, Walter. (1987). **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. Obras Escolhidas-I, São Paulo: Brasiliense.
- BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.
- CARUSONE, Antonio. **The grid system**. Disponível em: <http://www.thegridsystem.org/>. Acesso em 18 de abril de 2015.
- GARRET, Jesse James. **The elements of user experience – User-centered design for the web and beyond**. Berkeley: Peachpit. 2011.
- GOODWIN, K. **Design for digital age**. How to create human-centered products and services. Indianopolis: Wiley Publishing, Inc., 2011.
- PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**/ Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza - São Paulo: Itaú Cultural. 2003.
- SAMARA, Timothy. **Grid - Construção e Desconstrução**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- TOLSTOI, Leon Nikolaevitch. **O que é arte?** São Paulo: Ediouro, 2002.
- TONDREAU, Beth. **Criar Grids: 100 fundamentos de layout**. Tradução Luciano Cardinali – São Paulo: Editora Blucher, 2009.