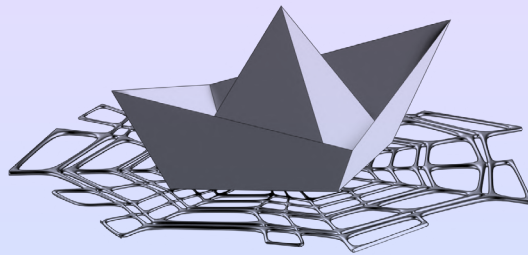


deriva~telar

navegações históricas pelo web design

Orientação | Giselle Beiguelman
Caroline Arantes Speridião | N° USP 10751035



Trabalho de Conclusão de Curso
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design
Universidade de São Paulo
Curso de Design
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço Técnico de Biblioteca
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

Speridião, Caroline
Deriva~telar navegações históricas pelo web design /
Caroline Speridião; orientador Giselle Beiguelman. - São
Paulo, 2023.
54.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) -
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de
São Paulo.

1. Web Design. 2. História do Design. 3. Programação
Criativa. 4. Creative Coding. I. Beiguelman, Giselle,
orient. II. Título.

**Universidade de São Paulo
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design**

Caroline Arantes Speridião

deriva~telar

**Trabalho de conclusão de
curso, sob orientação da
Profa. Dra. Giselle Beiguelman,
para o curso de Design da
Universidade de São Paulo.**

**São Paulo
2023**

Resumo

Este trabalho é um híbrido entre teoria e prática voltado para a criação de um website que reúne a pesquisa previamente feita em um formato interativo e responsivo. O processo criativo foi fortemente pautado por inspirações históricas dos primórdios da *Web*, assim como também por questões atuais do design. O website busca considerar e reinterpretar as transformações culturais e estruturais da web ao longo do tempo, tangibilizando seus valores em uma interface que serve de invólucro para textos que, por sua vez, buscam provocar discussões acerca da temática central do Trabalho, que é a história do *Web design*.

Esta é a segunda parte do Trabalho de Conclusão de Curso de Design na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade de São Paulo. Na primeira parte do trabalho, a pesquisa teórica consistiu na análise de projetos digitais parcialmente esquecidos, na condução de um pequeno estudo da cultura visual na Web em recortes temporais específicos e em estudos de particularidades como a tipografia e a imagem na internet ao longo do tempo sob uma perspectiva etnográfica.

Palavras-chave: *web design, história da web, história do design, crítica do design, design multidisciplinar, creative coding.*

Abstract

This project is a hybrid between theory and practice that focuses on the creation of a website that puts together the research that has been previously made into an interactive and responsive medium. The creative process was guided by historical inspirations from the early Web, as well as by contemporary design aspects. The website aims to consider and reinterpret the cultural and structural transformations of the web over time, materializing its values through an interface that works as an enclosure for essays which, in turn, seek to evoke discussions about the main topic of this project, which is Web design history.

This is the second part of the Final Graduation Project for the Design course at the *Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo*. In the first part of this project, the research consisted of analyzing partially forgotten web projects, conducting a small study of visual culture on the web in specific time frames, and studying web design peculiarities such as the use of typography and images on the internet throughout time through an ethnographic point of view.

Keywords: *web design, web history, design history, design criticism, multidisciplinary design, creative coding.*

Agradecimentos

Gostaria de expressar minha gratidão a todas as pessoas que de alguma maneira tangenciaram a minha experiência com a criação deste projeto.

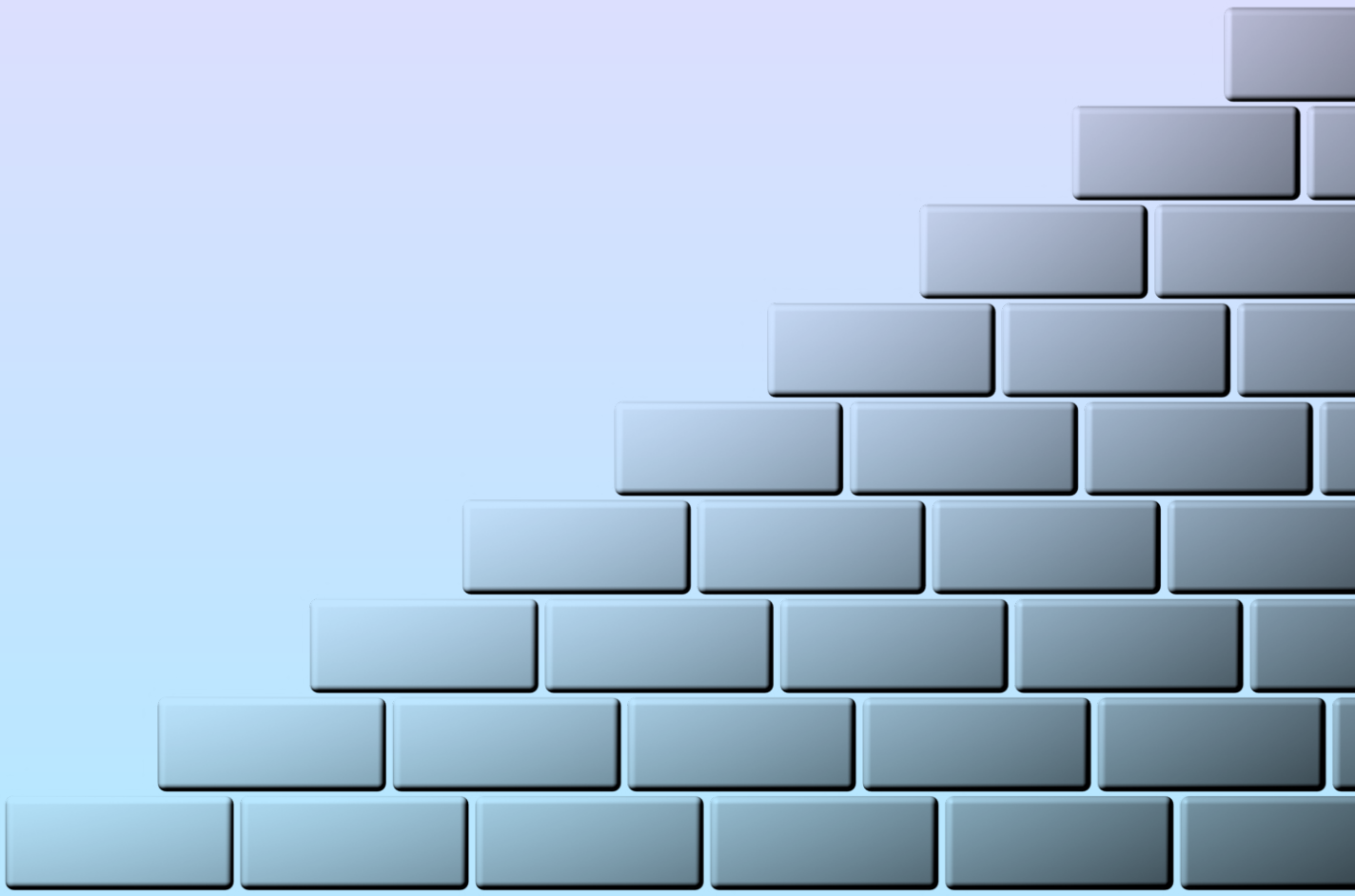
Agradeço aos meus pais, meu irmão e minha cunhada, importantíssimos pilares durante esta jornada de pesquisa e design. A constante ajuda, estímulo e compartilhamento de experiências que eles me forneceram foram fundamentais para meu crescimento e compreensão mais profunda tanto do tema quanto de mim como designer, criativa e pesquisadora em potencial.

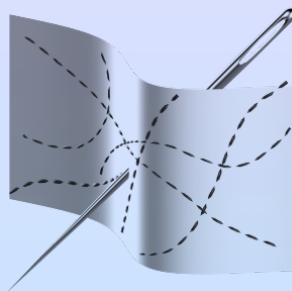
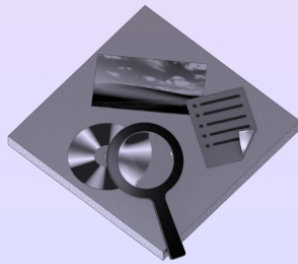
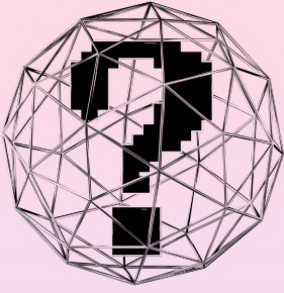
Agradeço à Giselle Beiguelman por ter me orientado neste trabalho. Seu papel foi crucial para o sucesso deste projeto, proporcionando insights inspiradores e uma visão única que só uma artista com sua experiência poderia oferecer. A sinergia entre nossas áreas de interesse na pesquisa fortaleceu significativamente o trabalho, enriquecendo-o com uma perspectiva que vai além do técnico, abraçando também as nuances teóricas da web e da história de maneira geral. Seu ponto de vista, moldado pela vivência desde os primórdios da popularização da internet no Brasil, foi um farol que guiou este projeto que é, por natureza, sobre navegações e derivas. Agradeço profundamente por sua dedicação, orientação e contribuições inestimáveis.

Um agradecimento ao Nicolas, cuja colaboração foi crucial em diversos momentos do projeto, contribuindo para oferecer novos pontos de vista, ajudando a corrigir bugs e sugerindo interações mais interessantes. Além disso, compusemos e produzimos juntos a trilha sonora para os vídeos que documentam o desenvolvimento do projeto.

Aos meus colegas de faculdade e trabalho, quero expressar minha gratidão pela solidariedade e apoio oferecidos ao longo deste período. Seus valiosos feedbacks, baseados em suas interpretações da temática e de minhas escolhas de design, foram essenciais para aprimorar meu trabalho. A troca de ideias e a colaboração na minha vida social e profissional foram elementos-chave para o sucesso deste projeto. Mais uma vez, obrigada a todos por fazerem parte dessa jornada.

"Forget the future, these times are such a mess"
Sonic Youth





Sumário

Histórico de navegação	8
A experiência infantil semi-online (2005-2011) ..	8
Adolescência e seus refúgios digitais (2011-2018) ...	10
Graduação e vida hiperconectada (2018-2023)	12
Introdução	13
Recapitulação da pesquisa	13
Design digital quando 'tudo era mato'	14
Como nossas rotinas de usuário impactam nossas	
escolhas de design?	15
A quem se reserva o espaço para criar sites	
atualmente?	18
Referências expandidas da pesquisa	18
Desenvolvimento	19
Complementação teórica	19
Releituras de Argan no paradigma das redes	20
A superação da gute Form contemporânea	22
Urbanidade digital e a deriva	23
Deriva Telar: a gênese conceitual	24
Processo de criação	25
Premissa: design multidisciplinar	25
Identidade visual	26
Design de interface e iconografia	34
Desenvolvimento do site	37
Resultados	42
Considerações finais	48
Referências	50

Histórico de navegação

Por trás da escolha temática

A experiência infantil semi-online (2005-2011)

Nascida de uma mãe designer e pai engenheiro no ano 2000, sempre fui incentivada a experimentar com ferramentas digitais e utilizá-las para me expressar. Desde muito pequena fui ensinada *HTML*, manipulação de imagens e modelagem 3D por minha mãe e irmão mais velho, ex-aluno da FAUUSP. Além das ferramentas, eu também acessava alguns *websites* escolhidos por meus pais, que compreendiam os riscos de expor uma criança tão nova a um imprevisível oceano de conteúdo como o da *Internet* nos anos 2000. Meus espaços digitais consistiam de sites educacionais ou de jogos adequados para minha idade, como *Scratch*, *Barbie* e *Disney*.

Esse universo digital, junto de meu universo no mundo real, eram refletidos em meus projetos pessoais do período, que, por simples que fossem, já refletiam aspectos da cultura digital como gráficos 3D, *pixel art*, skeuomorfismo e o uso da cor como expressão de gênero replicando comportamentos aprendidos com meus arredores. Lembro também de meu fascínio pelas interfaces gráficas do *Windows XP* e *Vista*, algo que acaba, curiosamente, por tornar-se um referência relevante para o desenvolvimento deste Trabalho em sua fase prática.



Diáriopedia.com.br



APRESENTAÇÃO



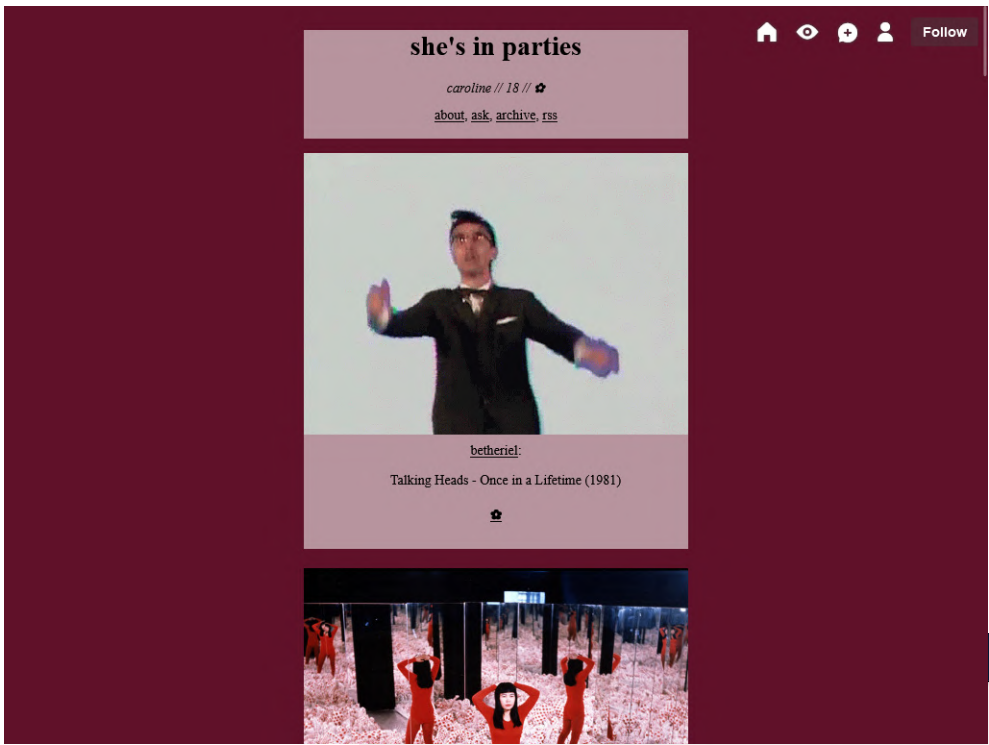
Imagens e renders produzidos por mim no período entre 2007 a 2010, com exceção da foto de mim mexendo no 3Ds Max em fevereiro de 2008, que foi tirada por meu pai.

Fonte: compilação da autora, acervo pessoal.

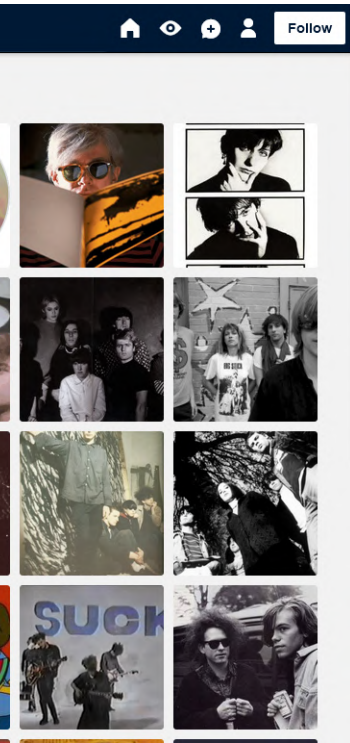
Adolescência e seus refúgios digitais (2011-2018)

Ao amadurecer e ser permitida, por meus pais, acessar (um pouco) a *Internet*, começava minha exploração pelas admiráveis então novas redes da *Web 2.0*. Como a maioria de meus contemporâneos, lembro-me de usar o *Facebook* e compartilhar memes que, quase sem exceção, usavam a fonte *Impact*, entre outros clichês da época, como usar letras gregas no *MSN* para transformar uma mera **Caroline** em uma objetivamente superior ♥**Carolzinha**♥.

No entanto, ao longo da década de 2010 minha presença tornou-se cada vez mais prevalente no *Tumblr*, uma plataforma em que encontrei comunidade, inspiração criativa e até amizades. Como uma adolescente com interesses específicos e dificuldade de encontrar pertencimento dentro da escola, busquei em fandoms o compartilhamento de interesses musicais e artísticos, além da exposição a novas referências, estéticas e perspectivas. Enquanto o *Tumblr* é, como empresa, claramente uma plataforma que utiliza da criação de conteúdo para sustentar seu negócio, ainda chamávamos nossos blogs de “nossos *Tumblrs*”, ou, como o seu fundador David Karp chamaria, “*Tumblelogs*”. Esse pertencimento provavelmente relaciona-se com o fato de que cada blog era (e continua sendo) único e totalmente customizável, em uma homeostase entre a lógica ‘*Facebook*’, postagem de conteúdo em linha do tempo sem controle do usuário sobre sua aparência, e a lógica ‘*Web 1.0*’ de cultivo de espaços visualmente individualizados através da customização de templates.



Página 156 de meu blog, conteúdo compartilhado em dezembro de 2013.



Imagens compartilhadas em meu blog em outubro de 2013.

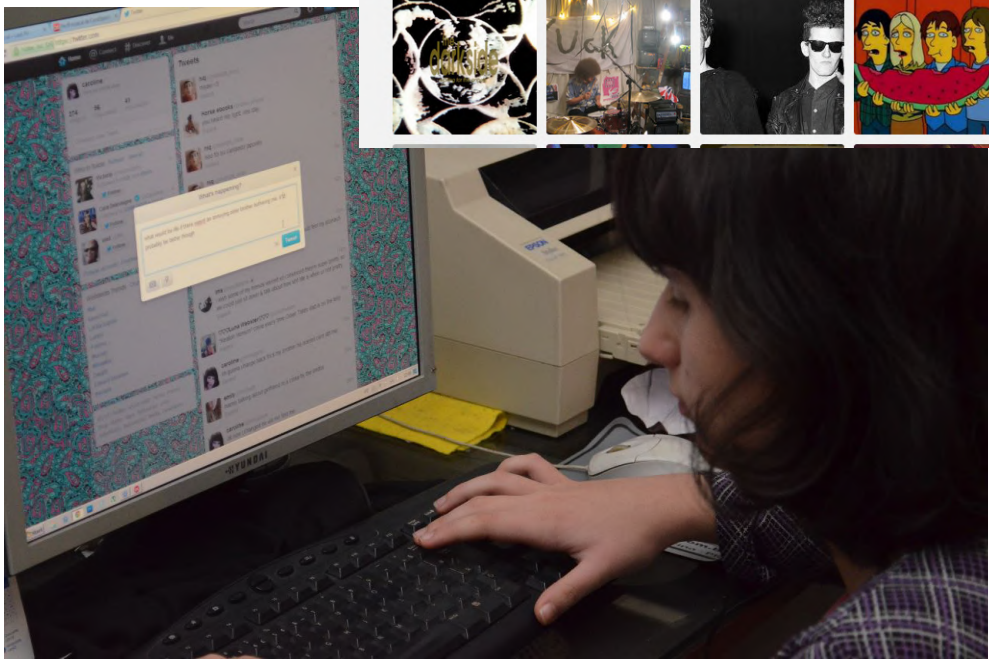


Foto de mim postando um tweet, aproximadamente julho de 2013.

Fonte: compilação da autora, acervo pessoal.

Graduação e vida hiperconectada (2018-2023)

Até a entrada na faculdade eu não tinha um *smartphone*. Desse modo, a entrada na faculdade também foi uma entrada tardia no mundo das redes sociais convencionais ao ganhar um dispositivo móvel. Com essa mudança migrei minha presença digital para o *Instagram* e *Reddit*, deixando para trás a conta do *Tumblr*, cujo acesso perdi. No ínterim entre 2018 e 2020, fui assimilando-me ao mundo digital comum das grandes redes sociais sem muito questionamento e seguindo com minha vida acadêmica. Só durante a pandemia, com um *boom* de conteúdo nostálgico e escapista, o interesse da imprensa de Design internacional sobre a internet dos anos 1990 e com a realização dos meus primeiros trabalhos de design digital na graduação, foi que surgiu minha faísca de curiosidade pelo lado histórico do web design para além da nostalgia: como usuária que viveu parte considerável dessa história de aproximadamente 3 décadas da *World Wide Web*, há um desejo de construir interfaces e experiências que levem em consideração toda a bagagem cultural possível sobre o que é, foi e será o estar e criar em ambientes digitais.

Introdução

Recapitulação da pesquisa

Um ciberespaço desestruturado e não-cooptado por monopólios, como no caso dos primeiros anos da *WWW*, possuía em seu anarquismo orgânico o potencial para criar culturas de olhares plurais. Em um ecossistema de sites feitos por pessoas com as mais diversas ocupações profissionais, não existia uma clara divisão entre quem deveria projetar uma tela, quem

seria designado para desenhar um fluxo de interações, e quem deveria digitar o código que iria tangibilizar os conceitos previamente projetados. Nessa Internet jovem o criador de sites era conhecido como *webmaster*, um ciborgue metafórico cuja atividade consistia na amalgamação de tudo que pode ser englobado dentro do ato de criar um *website*, seja isso somente escrever linhas de *HTML*, produzir conteúdo multimídia para um site, ou mesmo criar mini *applets* utilizando *Flash* para experiências interativas mais complexas.

Design digital quando ‘tudo era mato’

O surgimento da *Web* como nova mídia, digital e conectada, nascia sem regras ou fórmulas prontas de como se construir *layouts* e interfaces. Desse modo, tanto *webmasters* amadores quanto profissionais do web design tinham liberdade criativa para concretizar suas visões no espaço digital sem expectativas pré-estabelecidas ou metodologias prontas. Um exemplo notório da expressividade da web em seu início é o website de 1996 para o filme *Space Jam*. No entanto, a diversidade e pluralidade de visões sobre o que poderia ser um *layout*/interface na rede abrangia uma ampla gama de websites nos anos 1990, não se restringindo a espaços lúdicos ou de entretenimento mas também grandes empresas de *software* como a própria *Microsoft*, com sua *homepage* de 1994 que buscava transparecer futurismo, vanguarda e tecnologia através de uma hierarquia visual inesperada, possivelmente questionável para olhares atuais.



Website do Space Jam em 1996. Fonte: Web Design Museum [\[1\]](#).
Acesso em: 29 de novembro de 2023.



Website da Microsoft em 1994. Fonte: Web Design Museum [\[1\]](#).
Acesso em: 29 de novembro de 2023.

Como nossas rotinas de usuário impactam nossas escolhas de design?

Ao longo do desenrolar histórico da chamada *Web 2.0*, foi sendo imposta a ideia de que fazer um site próprio, sob o papel de um mero usuário da web sem um objetivo mercadológico, é um ato ultrapassado. No lugar de fazer um site, foi gradualmente sendo imposta a ideia de criar um perfil em uma rede social. Com a transformação dos modelos de negócio das próprias redes sociais direcionando-se para o foco em anúncios e publicidade, a nova atitude esperada de um usuário comum não era mais a de cultivar seu espaço na Internet, mas sim de postar e 'alimentar' algoritmos com textos curtos, vídeos e imagens. Ao deixar de criar seus próprios sites, ele perde o controle sobre o espaço que ocupa, deixando seus dados e sua experiência à mercê de corporações com intenções dúbias.

Dessa maneira, a grande maioria dos usuários foi completamente alienada do processo de pensar e criar os ambientes digitais que habitam, sendo relegados a outros papéis, como por exemplo o de consumir publicidade. No

entanto, alguns pequenos grupos de nicho buscam, ainda sob o confinamento de plataformas digitais (por exemplo: *Neocities*, *Tumblr* e *cohost*), reviver a prática de cultivar páginas web pessoais como um *hobby* pessoal sem ligações com suas vidas profissionais e carreiras. Em contraste com o panorama de design digital observado durante os anos 1990 e início dos 2000, os comportamentos impostos sobre os usuários diferem-se fundamentalmente ao afastar, por força bruta, o usuário comum da atividade criativa em rede de modos independentes.

Os designers continuam a criar, pela própria natureza de seu ofício. Ao aprender design de interfaces na graduação, aprendemos testes de usabilidade, ergonomia cognitiva e grandes nomes do design de interação humano-computador (*HCI*) como Donald Norman e Jakob Nielsen.

Dentro desse aprendizado tecnicista, que durante a graduação tangencia constantemente com a área de engenharia da computação, aprendemos pouco sobre o passado criativo e expressivo do design de interfaces digitais, possivelmente por isso ainda não ser visto como prioritário para a compreensão do design digital.

Vivemos nossos contextos digitais em plataformas monopolizadas e podemos acidentalmente replicar seus padrões, inclusive por interpretarmos superficialmente encorajamentos acerca da familiaridade de padrões de *UX* dentro do contexto acadêmico. Enquanto a familiaridade em interfaces é, de fato, algo importante para tornar experiências de usuário mais efetivas numericamente, designers correm o risco de repetir padrões mal intencionados (ou *dark patterns*) caso não questionem estes, além da criação de interfaces visuais repetitivas que podem confundir usuários, inundados por interfaces e identidades visuais semelhantes, pouco diferenciáveis visualmente, em suas rotinas diárias. Também é possível argumentar que a repetição cega de padrões pré-concebidos impede o designer de explorar e descobrir padrões mais adequados ou interessantes, mesmo que isso signifique alterar decisões não necessariamente problemáticas como *dark patterns*.

Nesse caso, corremos o risco de contribuir para uma variante *UX/UI* do *blinding* (do inglês, *bland* e *branding*, significando um design de marcas sem personalidade ou diferenciação estética). O termo *blinding* [\[2\]](#), de acordo com o website *The Fashion Law*, define o processo de *rebranding* pelo qual diversas marcas de luxo passaram nos últimos anos com a ascensão e hegemonia do design minimalista (*The Fashion Law*), algo que também pode ser observado em processos de design de marcas em quaisquer segmentos de mercado, como por exemplo com o *Firefox*. A atualização minimalista do

símbolo em 2021 chegou a viralizar [3] através de memes que satirizam a hiper simplificação visual da marca (Know Your Meme).



Diagrama comparativo de grifes de moda e suas mudanças de logotipo. Fonte: The Fashion Law [2]. Acesso em: 29 de novembro de 2023.



Meme especulando de maneira exagerada o futuro da identidade visual do Firefox. Fonte: Know Your Meme [3]. Acesso em: 29 de novembro de 2023.

A quem se reserva o espaço para criar sites atualmente?

Apesar dos pequenos grupos de resistência às problemáticas da vivência digital nas redes sociais, o ato de criar *websites* atualmente é majoritariamente ocupado por designers e desenvolvedores de *software* que trabalham em empresas de tecnologia ou agências de criação digital.

A depender do contexto profissional, o trabalho do design digital é segmentado em quantidades variadas de nomenclaturas, como "*Product Designer*", "*UX Designer*", "*UI Designer*", "*Visual Designer*".

Além da segmentação interna do design, ainda há uma distância considerável entre o escopo de um designer e o de um desenvolvedor de software, definindo uma evidente linha divisória entre o profissional de criação e o profissional de implementação. Enquanto o *creative coder* (do inglês, programador criativo) é um profissional existente que assemelha-se ao antigo *webmaster*, esse cargo profissional tende a ser pouco requisitado no mercado.

As problemáticas dessa divisão designer/programador serão melhor elaboradas em um capítulo futuro, que relata como deu-se o processo de design experimental *webmaster* utilizado para criar o site que constitui a parte prática deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Para além das divisões de trabalho, o papel do designer exclusivamente como ferramenta para divulgar produtos e serviços pode levar o ofício do design a uma estagnação criativa motivada por conservadorismos e tendências impulsionadas por monopólios, algo que foi observado durante a pesquisa da primeira parte deste trabalho e que, de certo modo, justifica a própria existência deste projeto.

Referências expandidas da pesquisa

Como resultado da pesquisa realizada na primeira parte deste Trabalho, surgiram os textos presentes no website. Essas referências ^[17] estão disponíveis no site através do seguinte link:

<http://deriva-telar.fau.usp.br/referencias-completas/>

Desenvolvimento

Complementação teórica

Em momentos de reflexão após a entrega e defesa da primeira parte deste trabalho, algumas referências previamente estudadas em disciplinas durante a graduação de Design foram revisitadas para compreender as relações entre contextos diferentes do explorado neste trabalho, como a história da arquitetura e urbanismo, e como tais relações poderiam fortalecer a argumentação deste trabalho.

Nessa reflexão crítica, alguns conceitos históricos retirados da teoria da arquitetura, conseqüentemente dialogando com o Design, mostraram fortes ligações com questões político-sociais relacionadas a este Trabalho.

Releituras de Argan no paradigma das redes

Projeto e programação sob a perspectiva digital

Em *A Crise do Design* (Argan, 1984, p.251-267), discute-se a diferenciação entre programação e projeto. De acordo com Argan [\[41\]](#), o projeto é um processo que considera fatores históricos e sociais para a geração de edifícios e artefatos que visem melhorias para a sociedade. Em contraposto, a programação consiste de um processo de apagamento histórico e concentração das decisões que definem tais edificações, artefatos e até cidades, nas mãos de elites. Na programação não há projeto, apenas replicação de decisões pseudo projetuais de elites.

O projeto ainda é um processo integrado numa concepção do desenvolvimento da sociedade como devir histórico; a programação, por sua vez, apresenta-se como a superação da história enquanto princípio de ordem da existência social.
[...]

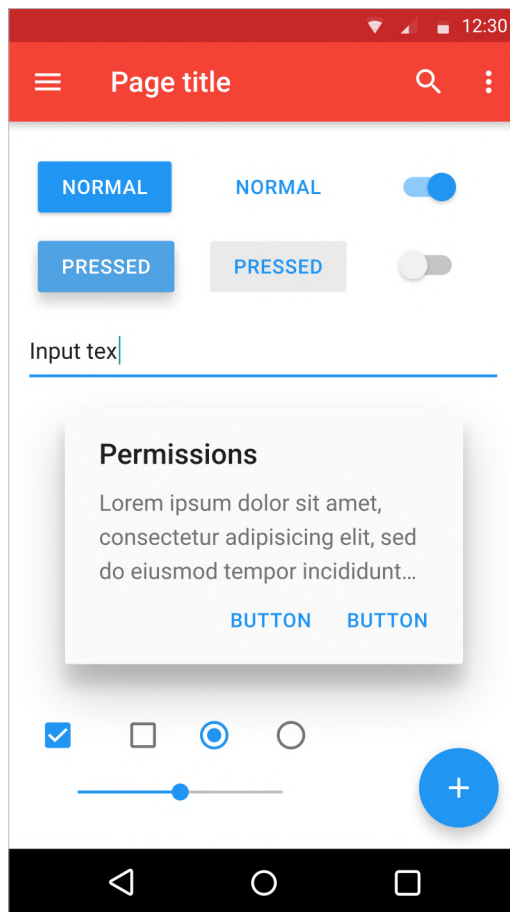
A própria moral, em substância, não é mais do que uma ordem projetista que a humanidade dá à sua existência. A programação, ao contrário, tira dos indivíduos toda escolha e decisão, conferindo-as ao poder. E, como tende à repressão até mesmo violenta de qualquer contradição ao seu sistema, nega à sociedade toda forma de existência histórica.

[...]

É possível pensar que a programação expressa por poucos grupos de poder garante uma condição positiva de existência a toda a humanidade?

(Argan, 1984, p.251)

Enquanto o argumento de Argan continua relevante no âmbito do design de produtos físicos atualmente, ele também mostra-se importante na discussão do design digital. Tanto pela maneira como somos coagidos a transitar por espaços digitais monopolizados, quanto por nossas experiências pautadas pela constante presença de anúncios invasivos, que são escolhas detrimenais ao usuário, porém garantidoras de lucro às corporações. Com a consolidação de *design systems*, como o *Google Material Design*, uma grande quantidade de artefatos de design digital acabam, por influências externas, sendo desenvolvidas com um programa 'arganiano', ou *framework* dominante de um monopólio, em mente.



Alguns componentes típicos da interface de usuário do Material Design em 2015. Fonte: Wikipédia. Acesso em: 29 de novembro de 2023.

A programação, dentro do conceito de Argan, consiste na replicação de conceitos definidos e controlados por uma elite, que neste caso tratando-se de uma elite tecnológica. Parte dessa elite tecnológica encontra-se na sigla FAANG (Facebook, Apple, Amazon, Netflix e Google).

A superação da *gute Form* contemporânea

Argan, no mesmo artigo, discute o “ideal superado da *gute Form*” [\[4\]](#). O conceito de *gute Form* consiste na ideia de que a uniformidade estética dos produtos poderia acarretar na redução de desigualdades sociais. Curiosamente, podemos argumentar que vivemos atualmente em um contexto de *gute Form* de interfaces, com forte uniformização estética, sob um pretexto similar porém com intenções diferentes: o de universalidade e usabilidade de produtos digitais. Apesar da ingenuidade superficial, algo que ocorre por trás dessa uniformidade é um apagamento de diversidades culturais e de como elas poderiam ser expressas no meio digital. O conceito modernista do Estilo Internacional Tipográfico torna-se absurdo ao lembrarmos-nos que este originou-se na Europa, quase parecendo uma pretensão colonialista ao buscar uma universalização através de perspectivas de uma elite geopolítica. Da mesma maneira, os ditames de ‘bom design’ continuam vivos no campo das experiências digitais, bebendo direta ou indiretamente de fontes do Vale do Silício e da Europa. Complementando essa retórica, pode-se mencionar a argumentação de Argan em Projeto e Destino [\[5\]](#):

Não projeta-se nunca para mas sempre contra alguém ou alguma coisa: contra a especulação imobiliária e as leis ou autoridades que a protegem, contra a exploração do homem pelo homem, contra a mecanização da existência, contra a inércia do hábito e do costume.

[...]

Projeta-se contra algo que é, para que mude; não se pode projetar para algo que não é, não se projeta para aquilo que será depois da revolução, mas para a revolução, portanto contra todo tipo de conservadorismo.

(Argan, 2000)

A ideia de Argan sobre o projeto como uma luta contra o conservadorismo mostra, de certo modo, como as previsões pessimistas de Argan consolidaram-se parcialmente. Uma vez que o design está, muitas vezes, sob o domínio da programação, precisamos buscar maneiras de emancipá-lo dessas redes de poder e descentralizar nossas referências, algo que envolve fortalecer o lugar político do designer de interfaces, mas também exige dele reflexões históricas e culturais referentes ao universo digital que envolvem, imperativamente, autocrítica. Enquanto Argan falava sobre urbanismo, fica clara a possibilidade de transpor suas interpretações sobre espaços e cidades para o mundo digital.

Urbanidade digital e a deriva

Mantendo-se no caminho argumentativo que alinha os mundos da Web com o mundo da teoria urbanística, a própria escolha do nome deste trabalho culminou em uma descoberta que corrobora a temática escolhida, a Teoria da Deriva de Guy Debord [\[6\]](#). A deriva consiste em uma jornada não planejada por espaços urbanos, em que participantes renunciam suas atividades cotidianas e perambulam por espaços urbanos sem um caminho ou destino final, por períodos que duram, em média, “o intervalo de tempo compreendido entre dois períodos de sono” (Debord, 1958).

De acordo com a teoria Situacionista, a deriva torna-se necessária com a crescente monotonia das experiências urbanas sob o capitalismo.

Dada a monotonia, assepsia de interface e críticas ao espaço digital mainstream por seus diversos problemas, o conceito de deriva também pode se relacionar com nossas experiências na internet. Ao retomar conceitos discutidos no TCC1, pode-se lembrar da ideia de metáforas territoriais utilizadas em interfaces (como o uso de nomenclatura de bairros para separar sites no *Geocities*), assim como do próprio ato de se surfar na rede, discutido sob a visão dos Webrings que levavam internautas a longas viagens através do acaso, antes da navegação na web ser completamente dominada por mecanismos de pesquisa e sites possuírem cada vez menos links externos.

Sob o controle de mecanismos de pesquisa, *feeds* e algoritmos, nossos cotidianos digitais formam bolhas e rotinas repetitivas, não muito distantes das monotonias urbanas criticadas pelo Situacionismo. Dessa maneira, um paralelo pode ser traçado sobre como experiências inspiradas na Deriva poderiam ser positivas para quebrar e questionar rotinas digitais danosas. Debord conclui, em seu texto Teoria da Deriva:

Um dia, serão construídas cidades para derivas. Podem-se utilizar, com retoques relativamente pequenos, certas zonas que já existem. Podem-se utilizar certas pessoas que já existem.

(Debord, 1958)

Enquanto cidades reais ainda não são, necessariamente, projetadas para derivas, é interessante a esperança de Debord na adaptação de cidades para a Deriva. Enquanto ele olhava criticamente a cidade moderna consolidada há séculos e vislumbrava maneiras e esperanças de adaptá-la para uma Deriva, resta a esperança que o ciberespaço, apesar de já possuir infraestruturas e sistemas consolidados assim como a cidade moderna, ainda possui capacidade

de ser alterada, adaptada e reaproveitada para realidades plurais, diversas e livres.

A teoria da Deriva também coincide com alguns aspectos do processo criativo deste trabalho, que foi fundamentalmente experimental e não-linear. De certa forma, o acaso moldou o processo projetual, algo que será exposto com mais detalhes nos próximos capítulos.

Deriva Telar: a gênese conceitual

A partir da fusão entre reflexões teóricas e uma sessão de *brainstorming*, nasce o nome deste projeto: deriva~telar.

A palavra 'deriva' justifica-se através de três aspectos: a derivatividade estilística proposital do projeto visual, o universo linguístico de metáforas na web (como 'surfear na rede', navegação, links âncora) e a coerência conceitual com a teoria da Deriva de Guy Debord.

O til entre as duas palavras possui três significados: um, do uso recorrente deste e outros símbolos Unicode como forma de expressão em campos de texto. Outro é figurativo, utilizando o formato ondulado do til como maneira de amplificar o universo marítimo da palavra 'deriva'. O último significado é o uso histórico desse caractere como um elemento de *URL*, como explicado por Olia Lialina em *Vernacular Web*^[7]:

As máquinas multi-user da Unix usavam o "~" como um atalho para o diretório de usuários, e no começo todos os usuários eram os mesmos. O til na frente de nomes e apelidos manifestaram o poder das máquinas e do sistema. Você era um usuário, um visitante, algo periférico, e só as coisas que iam atrás do til pertenciam a você.

[...]

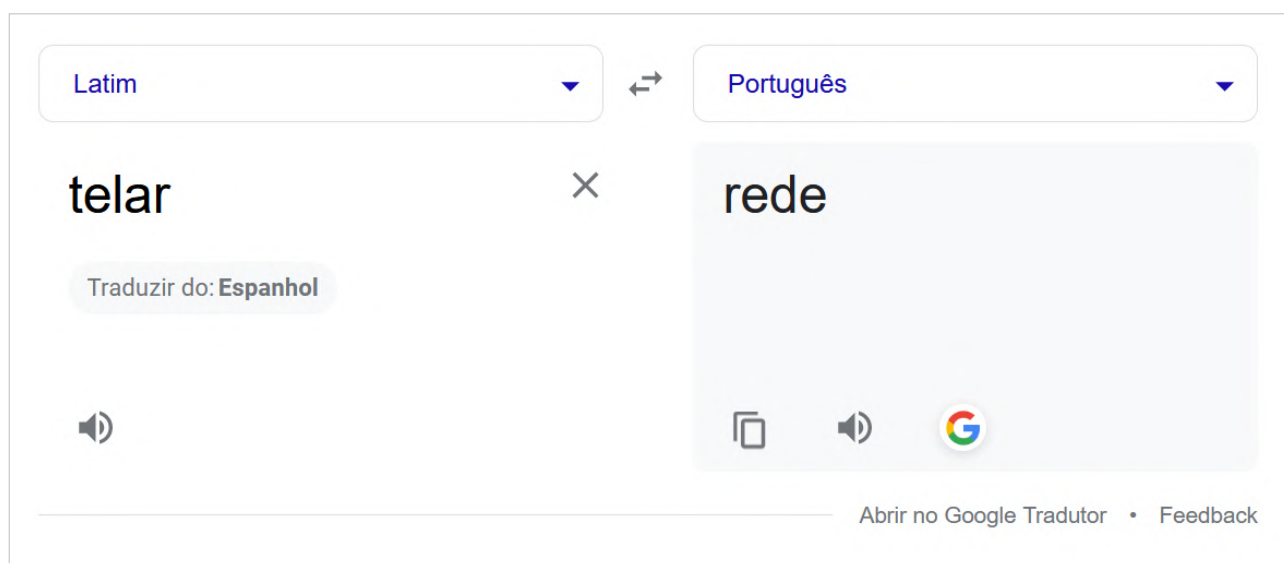
O til mostrava hierarquia e fazia com que a relação dos usuários com a internet fosse transparente. Uma olhada rápida na URL e você conseguiria ver o provedor, universidade ou instituição que permitia o acesso. Se livrar do til era algo importante.

(Lialina, 2007, tradução nossa)

A palavra 'telar', rede em latim, surge como uma alternativa ao uso da palavra em inglês (*web*) ou português (rede).

O que este experimento projetual busca explorar é, através da consciência e discussão de momentos históricos em rede, compreender como se podem criar fluxos criativos de design com maior liberdade, com o objetivo de unir equilibradamente prática e teoria.

Como resultado tangível do trabalho surge um website que, enquanto possui uma identidade própria que busca desafiar lugares comuns do design de interface atual, também tem como prioridade servir de invólucro para uma coletânea de discussões acerca da história do design digital.



Captura de tela da tradução da palavra 'rede' para o latim. Fonte: Acervo pessoal.

Processo de criação

Premissa: design multidisciplinar

Ao entrar na discussão sobre o processo de criar algo na *Web* "do zero" como designer com conhecimentos básicos de programação, a linha divisória entre criativo e implementador deve, imperativamente, ser repensada. A dicotomia entre designer e programador relaciona-se com a dicotomia popularmente mencionada entre ciências humanas e ciências exatas. Neste trabalho, foi buscado um espaço liminar e multidisciplinar, transcendendo barreiras ou estereótipos sobre o que delimita o começo ou fim do que um designer pode fazer.

Identidade visual

Inspirações históricas

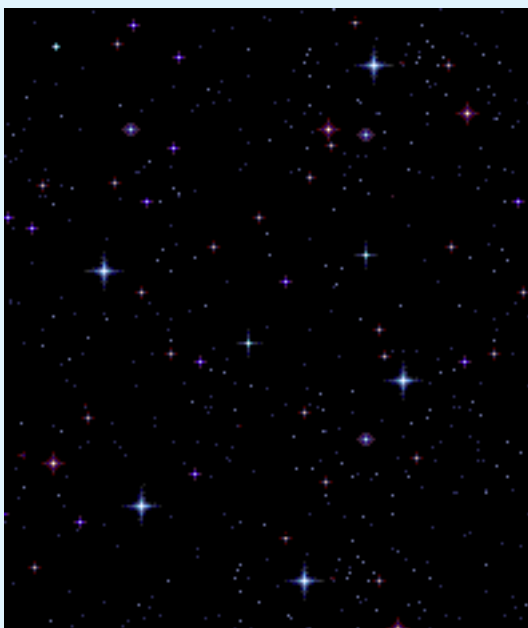
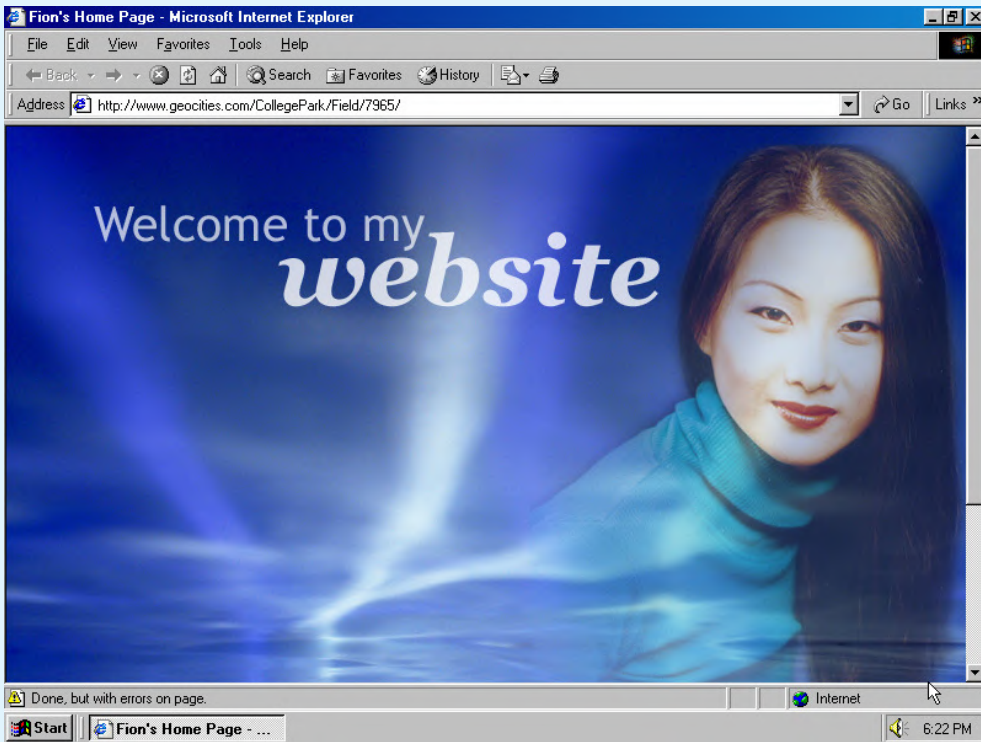
No desenvolvimento da identidade visual deste trabalho, encontrei inspiração em três elementos históricos distintos do design que moldaram a paisagem digital ao longo do tempo. O primeiro destaque vai para o *pixel*, uma unidade fundamental que transformou a representação gráfica na era digital. O visual pixelado, inicialmente uma limitação técnica, evoluiu para se tornar um estilo visual distintivo, recordando um passado de telas de baixa resolução e agregando novos usos ao longo do tempo. O segundo ponto de referência remete às imagens de fundo de céu popularizadas nos sites pessoais durante os anos 1990. Estas representações celestiais, muitas vezes em tons de azul e nuvens etéreas ou em tons escuros com estrelas piscantes, de certo modo simbolizavam a ideia do ciberespaço como uma forte metáfora para os usuários nos primeiros anos da *internet*, representando um sentimento de ocupação e construção de um canto no espaço virtual.

Outro aspecto histórico marcante é o skeuomorfismo, uma abordagem de design que replicava visualmente objetos do mundo real em interfaces digitais. Inspirado pelo desejo de tornar a tecnologia mais familiar e acessível, o skeuomorfismo foi predominante até a ascensão e hegemonia do design *flat*. Incorporando esses elementos históricos, esse projeto visual busca criar uma experiência única, mesclando características do passado digital com recursos tecnológicos atuais.



Inspirações históricas parte 1.
Fonte: compilação da autora.

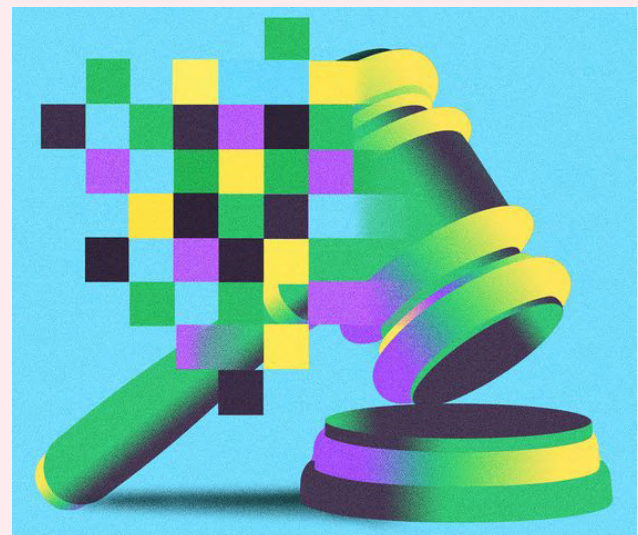
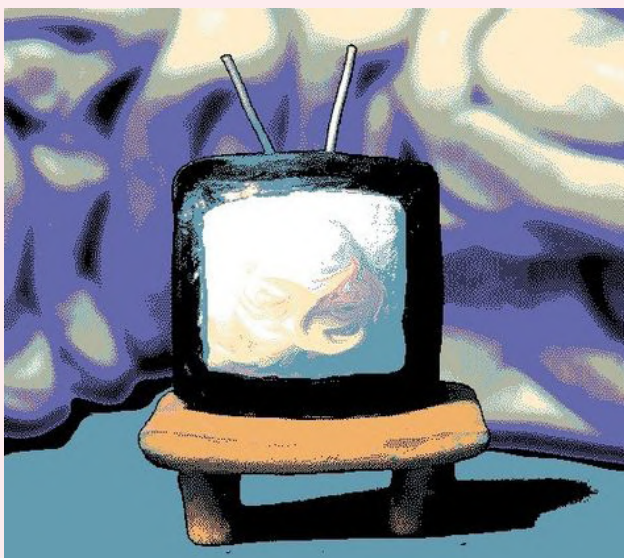




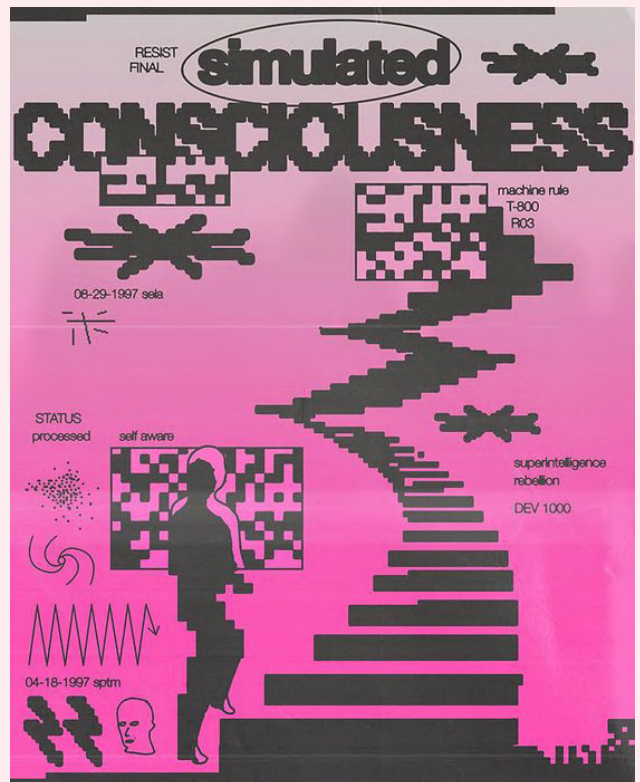
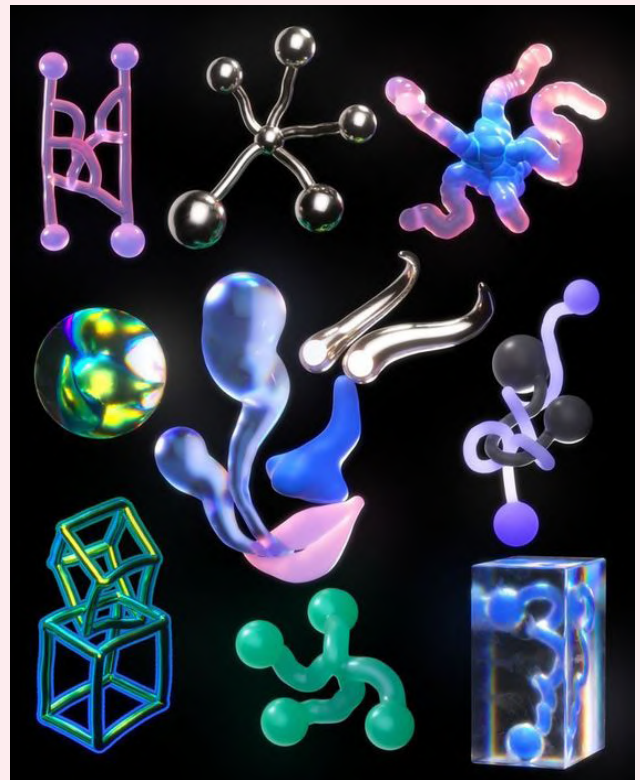
Inspirações históricas parte 2.
 Fonte: compilação da autora.

Inspirações contemporâneas

Ao moldar meu projeto, busquei referências de design gráfico contemporâneo que ajudassem a equilibrar o peso nostálgico do passado com uma visão atual. Inspirada pelas capas de álbuns e EPs de artistas como *Oneohtrix Point Never* e *Iglooghost*, procurei uma estética que incorporasse elementos visuais complexos e surrealistas. A estética *Blob World* [\[8\]](#) (Consumer Aesthetics Institute) é caracterizada por composições 3D abstratas e adiciona uma camada de complexidade visual potencialmente interessante para a iconografia do projeto. Além disso, o estilo visual do jogo *Hylics* de Mason Lindroth foi uma influência inicial por conta do uso de modelos 3D renderizados com *dithering*, algo que havia sido planejado inicialmente para a identidade visual porém foi revisado para um visual mais nítido adiante no projeto.



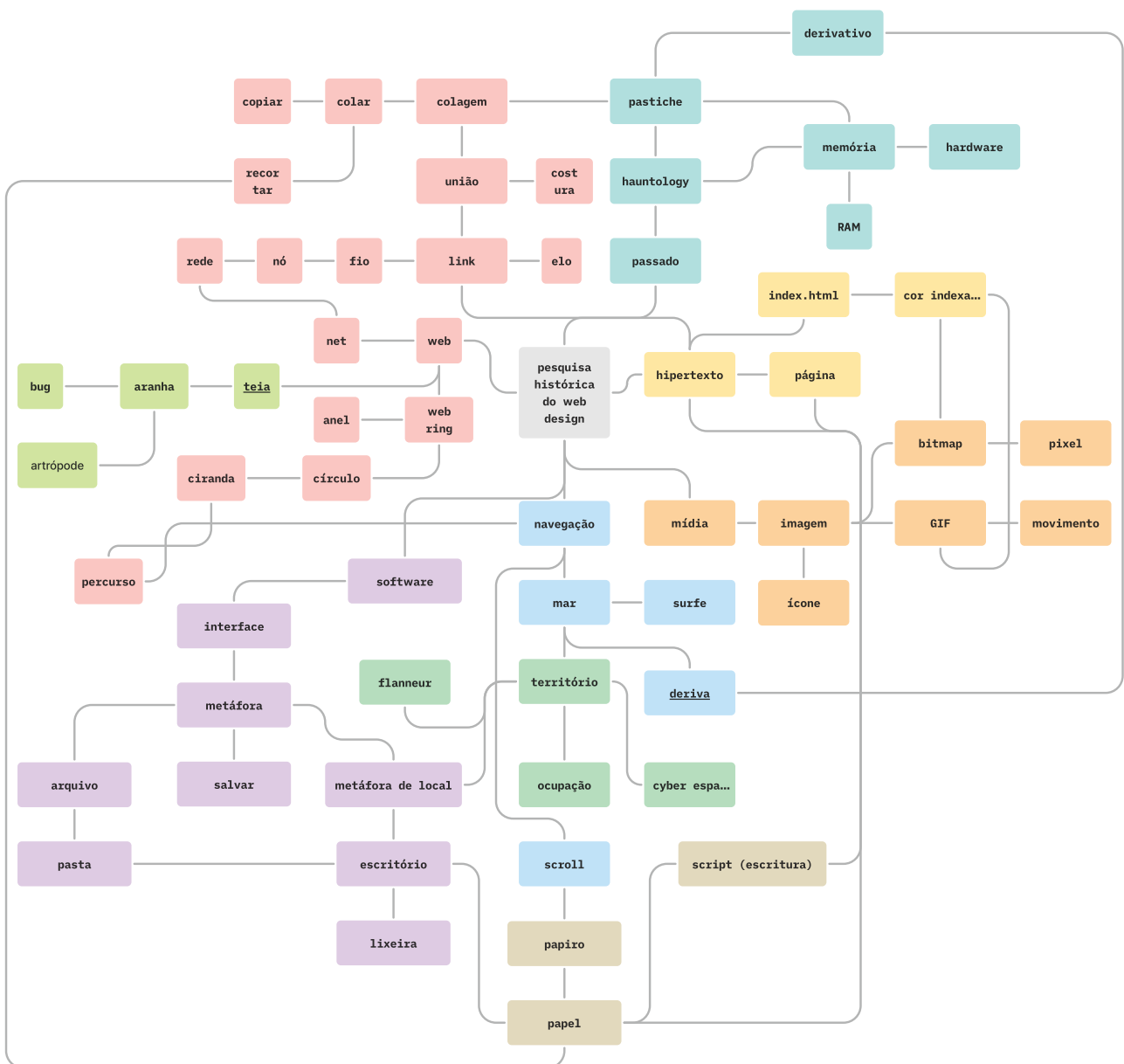
Inspirações contemporâneas parte 1. Fonte: compilação da autora.



Inspirações contemporâneas parte 2.
Fonte: compilação da autora.

Mapa mental

Para guiar-me conceitualmente, elaborei um mapa mental com diversas ramificações e desdobramentos acerca do universo que havia sido pesquisado durante o TCC1. Após o fechamento do mapa, alguns termos se destacaram e motivaram escolhas tanto visuais quanto verbais na construção de identidade do projeto: navegação, deriva e rede.



Identidade final

Paisagens legíveis

Ao longo do processo de desenvolvimento do projeto, constatou-se que a proposta inicial de incorporar imagens de fundo com texturas era inviável devido aos problemas de legibilidade que levavam consigo. Em resposta a esse desafio, a implementação de degradês emergiu como uma solução para evocar a associação com sites antigos e suas imagens de fundo. A paleta de cores da identidade visual do projeto consiste de dois degradês distintos: um claro, remanescente de um pôr do sol suave em tons pastel, e outro escuro, com tons de azul marinho e azul *klein*. O emprego do degradê é um meio-termo que aborda a problemática da ilegibilidade associada aos fundos-imagem da *Web 1.0*, ao mesmo tempo em que evita a austeridade visual decorrente do uso predominante de cores sólidas e neutras nas interfaces contemporâneas.

Tipografia *display*

As fontes *bitmap* desempenharam um papel crucial nos primórdios da computação gráfica, marcando uma era em que os monitores possuíam baixas resoluções e capacidade gráfica limitada. Essas fontes são caracterizadas pela representação de cada glifo como uma matriz de *pixels* e eram adotadas como uma solução prática para otimizar a exibição de texto em telas com resoluções restritas. Desse modo, a escolha por uma fonte *display* inspirada em fontes *bitmap* é uma alusão à estética histórica do *pixel*, uma referência mencionada anteriormente.

A fonte *display* dessa identidade visual já estava decidida desde o começo do projeto. Ao me deparar com a família tipográfica Redaction^[9] e compreender seu conceito, foi impossível não perceber o potencial de desdobramentos conceituais que ela oferecia. As peculiaridades dessa fonte, com seus diversos pesos que variam de menor a maior degradação pixelar, alinham-se de maneira intrigante com a reflexão sobre a degradação de dados ao longo do tempo na internet, proporcionando uma simbiose com os temas explorados neste projeto. Além disso, como uma fonte inspirada em Times New Roman, adiciona uma camada ao potencial de referências históricas dessa tipografia.

A escolha da fonte Redaction para o site assume uma dimensão adicional através da implementação de uma animação de entrada que gradativamente submete os títulos a diversos graus de “degradação”, começando mais pixelados e terminando menos pixelados. Essa abordagem visual não apenas acrescenta dinamismo à apresentação dos títulos, mas também estabelece uma metáfora poética. A degradação dos caracteres pode ser interpretada como um simbolismo da perda de dados na Web ao longo do tempo, aludindo ao esquecimento, abandono e apagamento de espaços digitais como o *Geocities* e o *piche.me*. Ao abordar a temática da perda de dados, essa animação também sugere uma contemplação sobre a efemeridade digital e sobre como o diálogo sobre o passado do web design pode ser capaz de ressuscitar ou retomar discussões de passados digitais. Essa metáfora da degradação pixelizada estende-se ainda à transformação tecnológica, servindo como um reflexo visual da maneira como interpretamos coletivamente as limitações técnicas do passado e as ressignificamos em novos contextos tecnológicos e culturais.

Tipografia para parágrafos

A escolha da fonte *iA Writer Duo* para os textos corridos do site representa uma consideração oriunda de uma reflexão sobre a história das fontes monoespaçadas na computação. As fontes monoespaçadas têm uma longa associação com os universos da programação e a edição de código, sendo universalmente utilizadas nessas aplicações devido à sua praticidade. A característica distintiva de uma fonte *monospace*, ter todos os caracteres com larguras iguais, facilita a identificação de erros e a localização precisa por meio de coordenadas de linha e coluna. No entanto, essa categoria tipográfica é frequentemente criticada por sua legibilidade, aspecto que pode comprometer a experiência de leitura em contextos de texto corrido, como no caso do website do projeto.

A família *iA Writer Duo* aborda essa dicotomia por ser uma fonte duoespaçada [\[10\]](#), buscando um equilíbrio entre a eficiência prática das fontes *monospace* e a legibilidade convencional desejada para textos corridos. Ao incorporar duas larguras de caracteres diferentes, a fonte transcende os paradigmas tradicionais, oferecendo uma abordagem híbrida que preserva a autenticidade associada às fontes monoespaçadas, ao mesmo tempo em que melhora a legibilidade para a leitura contínua. Essa escolha tipográfica reflete a intenção em, novamente, abraçar as raízes históricas da computação mantendo uma sensibilidade atual com a experiência do leitor passando pelo *website*.

Bem-vindos à minha *homepage*

Bem-vindo ao meu cantinho nesse vasto mundo virtual! Aqui, em meio aos *pixels* e cores vibrantes, você encontrará um refúgio digital repleto de informações fascinantes. Navegue pelos intrincados labirintos de *links* brilhantes e descubra seções dedicadas a meus variados hobbies, desde os encantos misteriosos da cultura pop até as últimas novidades tecnológicas. A trilha sonora *MIDI* envolvente irá acompanhá-lo nesta jornada cibernética, enquanto *GIFs* animados dão vida à experiência. Sinta-se em casa nesta pequena parte do ciberespaço.

Bem-vindos à minha *homepage*

Bem-vindo ao meu cantinho nesse vasto mundo virtual! Aqui, em meio aos *pixels* e cores vibrantes, você encontrará um refúgio digital repleto de informações fascinantes. Navegue pelos intrincados labirintos de *links* brilhantes e descubra seções dedicadas a meus variados hobbies, desde os encantos misteriosos da cultura pop até as últimas novidades tecnológicas. A trilha sonora *MIDI* envolvente irá acompanhá-lo nesta jornada cibernética, enquanto *GIFs* animados dão vida à experiência. Sinta-se em casa nesta pequena parte do ciberespaço.

Design de interface e iconografia

Partido conceitual: simulacro de sistema operacional

Durante o desenvolvimento do projeto, o processo foi multifacetado, entrando em aspectos de desenvolvimento *front-end* enquanto buscava interações 'suficientemente familiares' para construir um novo, porém historicamente inspirado, modo de se pensar experiências de usuário.

Enquanto a ideia de um site inspirado em *UIs* de sistema operacional é um pastiche popular desde o início dos anos 2010 em plataformas de blog como o *Tumblr* [\[11\]](#) [\[12\]](#), impulsionado por estéticas nostálgicas e metalinguísticas como o *Vaporwave*. O caminho criativo utilizado neste projeto deseja não imitar, mas sim aproveitar-se da familiaridade de usuários de *PC/Mac* com as interfaces de sistemas operacionais, tornando o site amigável, porém inusitado perante a maioria dos *websites*.

Uma perspectiva adicional surgiu ao considerar a concepção de um site dentro de um sistema operacional, 'fingindo' ser um sistema operacional e portando conteúdos relacionados à temática da interface digital na *Web*. Essa abordagem carrega um potencial disruptivo, desafiando a passividade muitas vezes associada à leitura online, oferecendo momentos de devaneio e distrações positivas, afastando o usuário do ambiente asséptico e hospitalar de suas interfaces digitais cotidianas.

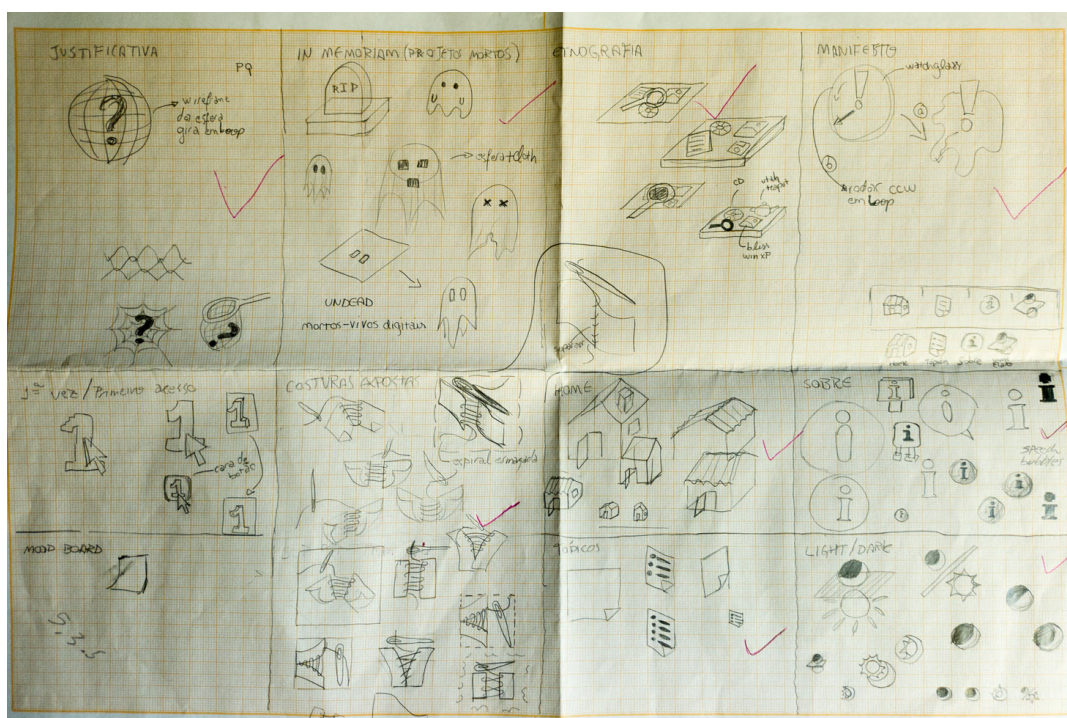
Simultaneamente, a produção iconográfica 3D, inspirada nos pequenos gráficos da *Web 1.0* e nos ícones de sistemas operacionais como *Windows XP* delineou uma direção artística que contrastava o pixelado da tipografia *display* com a nitidez dos pequenos renders. No entanto, o processo passou por mudanças até chegar no resultado observável no produto final.

Os ícones haviam sido planejados originalmente para possuir só 6 cores e ter um efeito de *dithering*, uma alusão ao *pixel art*, à era do *kilobyte* e aos impactos que as limitações de banda larga impunham nas imagens e *GIFs* dos anos 1990. Ao testar o conceito no site, alguns problemas surgiram: a legibilidade das imagens, todas com menos de 100px, ficava comprometida pela paleta reduzida; dispositivos móveis e telas com alta resolução passavam dificuldade em processar as figuras com um efeito *pixel art* adequadamente e, finalmente o resultado acabou sendo considerado nostálgico demais. Enquanto a nostalgia é um aspecto intrínseco à discussão deste projeto, a proposta projetual sempre pautou-se em navegar a linha tênue entre passado e presente. Seguindo essa lógica e consultando o painel de inspirações

contemporâneas, foi decidido que a estratégia visual poderia ser de fazer os renders ainda pequenos, porém com maior nitidez de modo a contrastar-se com a fonte *display* pixelada, ao invés de tentar mesclar-se semanticamente à ela.

Como solução, optei por mantê-los em escala de tons ilimitados de cinza, proporcionando uma visão mais detalhada. Essa escolha adicionou uma dimensão anacrônica e contemporânea a algo tão historicista quanto um ícone em bitmap, em contraposição ao formato convencional atualmente de vetores em SVG padronizados.

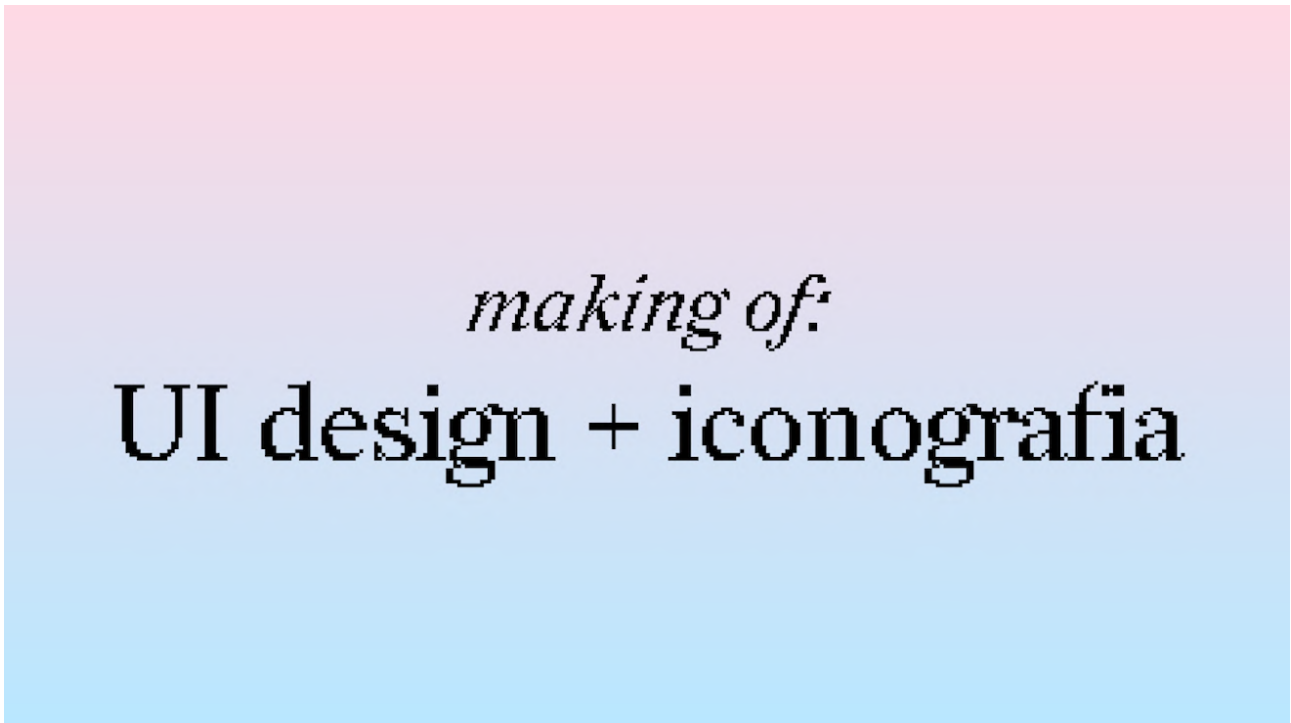
Os modelos dos ícones foram decididos após uma geração de alternativas, mostrada na figura abaixo. Nem todos os ícones ficaram exatamente iguais ao design imaginado, pois ao longo do tempo surgiram ideias melhores para representar as respectivas temáticas. Todos eles possuem em comum o fato de serem pequenos, com no máximo 300px x 300px. A escolha pelos tons de cinza se dá pela maneira como eles são utilizados no site, com *blending modes* de CSS [\[13\]](#) sobre as cores de fundo do site. No tema claro do site, o modo é *multiply*; já no tema escuro, o modo é *hard light*. Dessa maneira, os ícones possuem iluminação e contrastes diferentes nos dois temas do site, criando dualidades na interação de diferentes usuários com a tela apresentada a eles. O arquivo *.blend* com todos os ícones pode ser encontrado no repositório GitHub do projeto [\[18\]](#) na pasta 3D/ICONES, [neste link](#).



Ideação original dos ícones. Fonte: Acervo pessoal.

Vídeo do processo de design + ícones

De maneira a contextualizar os tópicos discutidos acima, foi criado um vídeo que mostra cronologicamente como se deu o processo de design e produção de ícones. Clique na imagem abaixo para ver o vídeo no *YouTube*.



deriva~telar | making of: UI Design + iconografia

Desenvolvimento do site

Neste trabalho eu me desafiei a tentar criar um *website*, de certo modo, artesanal. Com isso, me propus a criar algo com funcionalidades contemporâneas, porém com o mínimo de *plugins* ou infraestruturas externas, tentando customizar layouts e interações só usando *HTML*, *CSS* e *JavaScript* 'vanilla' (ou puro) no Wordpress. Por isso optei por criar usando somente alguns *plugins* necessários, e começando a partir de um dos temas mais simples que consegui encontrar, chamado *BlankSlate*^[14]. A proposta de desenvolvimento artesanal se manteve sólida, com a maior parte do trabalho feito no site sendo customização em *CSS* e algumas interações mais rebuscadas em *JavaScript*. Por conta do desenvolvimento ter sido um processo concomitante com o design do site, é possível dizer que o desenvolvimento *front-end* acabou informando o design criado no *Figma* e vice-versa.

Funcionalidades front-end

A maior parte da programação consistiu de *CSS* como mencionado anteriormente, mas algumas funcionalidades foram implementadas através de *JavaScript*, como serão descritas abaixo:

1. A primeira funcionalidade consiste no botão "Tema claro/Tema escuro" presente no menu de navegação, que troca o tema visual do site do tema claro para o escuro e vice-versa.
2. A segunda é a programação das interações do menu, como abrir ou fechar as "janelas" de tópicos ou de informações sobre o site presentes no menu de navegação.
3. A terceira funcionalidade é a criação automática de galerias com animação horizontal, presente nos artigos do site. Ela funciona captando todas as figuras existentes no *HTML* do artigo e replicando-as em um novo layout denominado *hero*, que fica no topo da página. A animação estilo "`<marquee>`" foi feita manualmente em *CSS*, uma vez que a tag *HTML* já foi considerada depreciada pelo *W3C* há alguns anos.
4. A quarta funcionalidade consiste nas animações de entrada presentes em todos os textos e imagens do site. Essa função utiliza uma *API* do *JavaScript* chamada *Intersection Observer* que detecta se um elemento está ou não dentro do campo de visão da tela. A partir disso, foi possível implementar animações para todos os elementos do site em que isso fosse desejável, com animações diferentes para cada classe de elemento. Por exemplo:

títulos possuem uma animação especial que aproveita as variações de pixelização da fonte *Redaction*, enquanto parágrafos e imagens surgem com um curto e simples *fade-in*.

5. Por último, foi necessário criar uma funcionalidade exclusiva para o começo da página inicial em dispositivos móveis. Essa funcionalidade tem o propósito de calcular a altura real da tela do usuário em celulares para que essa dimensão seja usada na primeira seção do site. Isso se dá pois a medida convencional utilizada, *vh*, só funciona em navegadores no *desktop*. Como os navegadores em *mobile* têm alturas diferentes dependendo da interação do usuário, podendo expandir ou contrair-se, esse *script* foi necessário para manter uma experiência coesa nesta primeira seção da *homepage*.

Todos esses scripts, juntamente com as folhas de estilo CSS utilizadas e os textos em HTML, estão presentes no repositório GitHub deste projeto [\[18\]](#) nas respectivas pastas: [“SCRIPTS SITE/scripts”](#), [“CSS SITE/css”](#) e [“CONTEÚDO SITE”](#).

Uma funcionalidade presente nos artigos, chamada “Intervenções”, é uma exceção à abordagem completamente *‘vanilla’*, pois foi criada com o uso de um plugin de *Wordpress* chamado *Ninja Forms*. Nele, foi criado um sistema semi-automatizado de transformação das informações enviadas por um leitor em um formulário, de forma que essas informações resultem em um pequeno box com aparência de post-it com formato *HTML*. Isso funciona da seguinte forma:

1. O usuário preenche o formulário com seu nome, tipo de intervenção (complemento, história pessoal ou questionamento), cor favorita e contribuição para a pesquisa, e também há uma opção por manter-se anônimo;
2. Eu recebo um e-mail com essas informações transformadas em *HTML* e decido se a informação é pertinente ou não;
3. Caso seja pertinente, coloco o código na seção específica dedicada às intervenções no final do artigo.

Ao invés de funcionar como um sistema de comentários de *blog* convencional, esse sistema requer que eu adicione manualmente cada comentário de modo a criar uma curadoria de informações relevantes e evitar *spam* ou desinformação. Essa abordagem foi inspirada em duas páginas *Web*, uma dos anos 1990 pertencente ao projeto de *net.art* brasileiro *Netlung* [\[15\]](#) e outra

pertencente ao projeto de Olia Lialina, *User Rights* [16], de 2013. Ambos os projetos possuem formulários para que usuários, respectivamente, “respirem conosco” e compartilhem suas demandas como usuário da internet. No caso do *Netlung*, fica claro o processo manual de curadoria e customização visual dos dados enviados ao formulário:

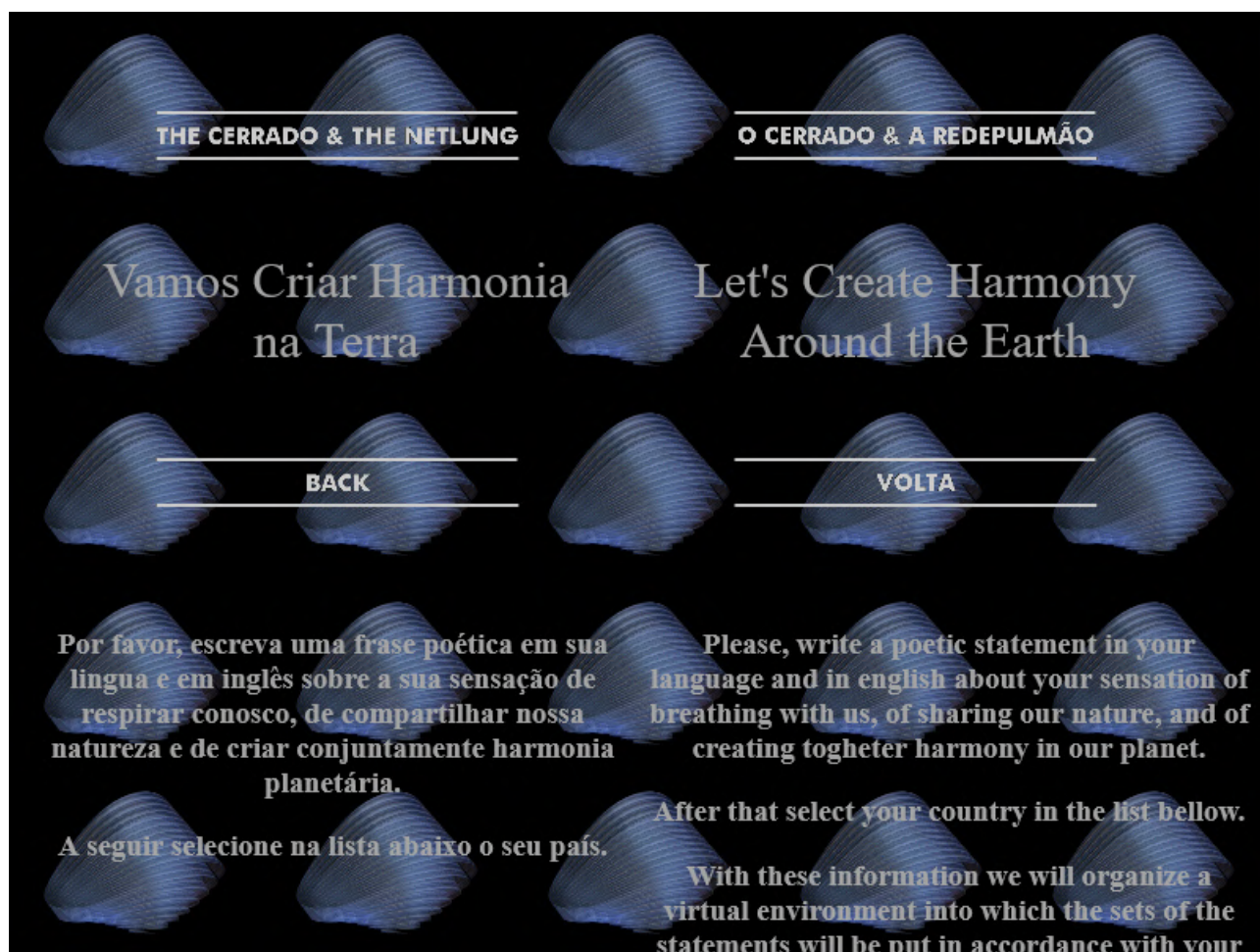
Por favor, escreva uma frase poética em sua língua e em inglês sobre a sua sensação de respirar conosco, de compartilhar nossa natureza e de criar conjuntamente harmonia planetária.

A seguir selecione na lista abaixo o seu país.

Com essas informações elaboraremos um ambiente virtual no qual, os conjuntos das frases serão organizados nesse ambiente conforme as cores da bandeira de seu país.

Assim, ao voltar, vocês entrarão num espaço virtual no qual, se você acessar as áreas de diferentes cores, você poderá compartilhar esses sentimentos com outros participantes.

(Netlung, 1996)



Captura de tela da página solicitando colaborações dos usuários no projeto Netlung, aproximadamente 1996. Fonte: *The Cerrado & the Netlung*. Acesso em: 29 de novembro de 2023.

Etapas automáticas e manuais da inserção de conteúdo

Enquanto o design e desenvolvimento foram processos experimentais e codependentes, a colocação do conteúdo teórico que havia sido escrito na primeira parte deste trabalho foi um processo mais complexo, apesar de nada menos manual. Ele deu-se, primeiramente, pela criação de dois plugins auxiliares ao processo de adaptação do conteúdo:

“*Limpa docs*” é um arquivo *HTML* em que cola-se um pedaço de texto da internet, no caso do *Google Docs*, e esse trecho é transformado em uma versão cujo código é ‘limpo’ pelo *script*, removendo atributos *HTML* como *id*, *class* e *dir*. Com esses atributos removidos, o código fica mais leve e legível para caso ele precise ser editado.

“*Plugin gerador de figuras*” é uma página acessível por todos no site em que você insere três informações sobre uma imagem (*URL*, texto alternativo e legenda) e o plugin coloca tais informações dentro de uma tag *HTML* chamada *<figure>*. Essa tag é diferente da tag ** por ser pensada exatamente para um contexto de leitura com figuras seguidas de legendas, como por exemplo para imagens na *Wikipédia*. Dessa maneira, as imagens dos artigos foram padronizadas dentro de figuras, com suas respectivas legendas e textos alternativos de maneira organizada e acessível.

Acerca do processo de inserção do conteúdo após os processos apresentados anteriormente, no vídeo da seção a seguir é possível compreender com mais detalhes como os plugins criados foram utilizados nos momentos da implementação dos textos no site, especialmente no final do vídeo.

Vídeo do processo de desenvolvimento

Dada a complexidade do processo usado para desenvolver o site, o vídeo a seguir mostra com mais detalhes visuais a evolução cronológica dos layouts e funcionalidades do site. Clique na imagem abaixo para ver o vídeo no *YouTube*.

A rectangular thumbnail with a solid dark blue background. The text is centered and reads "making of:" in a white, italicized serif font, followed by "desenvolvimento web" in a larger, white, bold serif font.

making of:
desenvolvimento web

deriva~telar | making of: Desenvolvimento

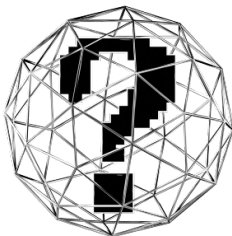
Resultados

Neste capítulo, estarão presentes os links para todas as páginas do website. Para acessá-las você pode tanto clicar em seus respectivos links, quanto copiar as URLs ou escanear os QR codes para visualizar o site em dispositivos móveis.



Página Inicial

deriva-telar.fau.usp.br



Capítulo introdutório Justificativa

deriva-telar.fau.usp.br/justificativa-intro/





Capítulo

In Memoriam: passados digitais

deriva-telar.fau.usp.br/in-memori-am/



Artigos



Word Magazine

deriva-telar.fau.usp.br/word-magazine/



piche.me

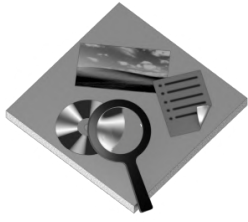
deriva-telar.fau.usp.br/piche-me/



One Terabyte Of Kilobyte Age

deriva-telar.fau.usp.br/one-terabyte-of-kilobyte-age/





Capítulo

Etnografia do web design

deriva-telar.fau.usp.br/etnografia-web/



Artigos

Linha do tempo visual

deriva-telar.fau.usp.br/linha-tempo-visual/



Tipografia e texto

deriva-telar.fau.usp.br/tipografia-texto/



Imagem na Web

<https://www.tcc2carol.untidystudio.com/imagem-na-web/>



Layout

deriva-telar.fau.usp.br/layout/



Relações Sociais

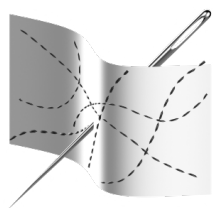
deriva-telar.fau.usp.br/relacoes-sociais/



Metáforas territoriais

deriva-telar.fau.usp.br/metaforas-territoriais/





Capítulo

Costuras expostas

deriva-telar.fau.usp.br/costuras-expostas-bastidores/



Artigos

Histórico de navegação:
um prólogo

deriva-telar.fau.usp.br/historico-navegacao/



Playlist da pesquisa

deriva-telar.fau.usp.br/playlist-da-pesquisa/



Desenvolvimento do site
+ tutoriais usados

deriva-telar.fau.usp.br/dev-site-tutoriais/



Design de interface e
iconografia + tutoriais 3D

deriva-telar.fau.usp.br/dir-art-tutoriais/





Capítulo final Manifesto Retroativo

deriva-telar.fau.usp.br/manifesto-retroativo/



Thumbnails criadas para os artigos do site.

Considerações finais

O resultado do projeto obteve sucesso na união de inspirações nostálgicas com referências de design mais atuais, como demonstrado no desenvolvimento do projeto. Acredito que através de sua estrutura aberta e projeto visual que dialoga fortemente com as discussões presentes no site, ele se torna um espaço ideal para a deriva e tem o potencial de estimular fluxos criativos e novas ideias para o design de interfaces. A abordagem projetual também pode ser vista como uma ferramenta de resistência ao conceito de programação criado por Argan, pois busca o experimental, multidisciplinar e, em alguns momentos, critica tanto textual quanto visualmente problemáticas da web atual.

A criação do site, de modo semi-artesanal, foi um processo que me colocou em uma posição de *webmaster*, o que me proporcionou um melhor entendimento sobre o funcionamento técnico de *websites* e me permitiu tomar decisões criativas baseadas em recursos existentes da programação *front-end* atual. Apesar desses conhecimentos não serem obrigatórios para um designer de interfaces, eles podem fornecer ao designer digital mais autonomia, facilitando a comunicação com programadores e entendendo os desafios de implementação de certas interfaces e interações.

Com formulários no site possibilitando a “intervenção” de usuários, o projeto pode se perpetuar com um crescimento dinâmico, tornando-se não apenas um ponto de partida para o estudo do web design ao longo de sua história, mas como um espaço de discussão, estimulando os leitores a refletir sobre as interfaces em que navegam. Também há sempre a oportunidade de expandir a base do projeto adicionando novos artigos ao *website* e testando novas ideias de interface.

Por fim, acredito que esse projeto tenha vindo com a proposta de ser uma pequena semente para que se floresçam ramificações criativas, tanto do lado individual, quanto do ponto de vista coletivo. A concretização dessa proposta é uma pergunta aberta ao tempo, ao futuro, e mesmo a novas descobertas do passado. Finalmente, esse projeto evidencia a ideia de uma web sob eterna construção e como os designers fizeram, fazem, e ainda podem fazer parte dessa história.

Referências

1. WEB DESIGN MUSEUM. **Web Design in the 90s | Web Design Museum**. Disponível em: <<https://www.webdesignmuseum.org/exhibitions/web-design-in-the-90s>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
2. ZERBO, Julie. **Blanding: What Is It, How Did We Get Here and What Does it Mean Going Forward?** The Fashion Law. Disponível em: <<https://www.thefashionlaw.com/blanding-what-is-it-how-did-we-get-here-and-what-does-it-mean-going-forward/>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
3. **Firefox Minimalist Logo**. Know Your Meme. Disponível em: <<https://knowyourmeme.com/memes/firefox-minimalist-logo>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
4. ARGAN, Giulio C. **A crise do Design**. In: ARGAN, Giulio C História da Arte como história da cidade. São Paulo: Martins Fontes, '984, p. 251-267.
5. GIULIO CARLO ARGAN ; BAGNO, Marcos. **Projeto e Destino**. São Paulo: Editora Ática, 2000.
6. Teoria da deriva. **Wikipedia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_da_deriva>. Acesso em: 30 nov. 2023.
7. LIALINA, Olia. **A Vernacular web. Indigenous and Barbarians**. [s.l.: s.n.], 2005. Disponível em: <<http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>>.

8. CONSUMER AESTHETICS RESEARCH INSTITUTE. **CARI | Aesthetic | Blob World**. cari.institute. Disponível em: <<https://cari.institute/aesthetics/blob-world>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
9. **Redaction | Typeface from Titus Kaphar / Reginald Dwayne Betts' show at MoMA PS1**. www.redaction.us. Disponível em: <<https://www.redaction.us/>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
10. WATSON, Blake. **Almost monospaced: the perfect fonts for writing**. blakewatson.com. Disponível em: <<https://blakewatson.com/journal/almost-monospaced-the-perfect-fonts-for-writing/>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
11. MISTERTIGER. **Windows XP | Tumblr**. www.tumblr.com. Disponível em: <<https://www.tumblr.com/theme/40257>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
12. SCALES, Jordan. **98.css**. jdan.github.io. Disponível em: <<https://jdan.github.io/98.css/>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
13. W3 SCHOOLS. **CSS mix-blend-mode property**. www.w3schools.com. Disponível em: <https://www.w3schools.com/cssref/pr_mix-blend-mode.php>. Acesso em: 30 nov. 2023.
14. WORDPRESS.ORG. **BlankSlate**. WordPress.org. Disponível em: <<https://wordpress.org/themes/blankslate/>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
15. FRAGA, Tania. **Netlung**. Disponível em: <<https://www.lsi.usp.br/~tania/netlung0.htm>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
16. LIALINA, Olia. **User Rights**. contemporary-home-computing.org. Disponível em: <<https://userights.contemporary-home-computing.org/>>. Acesso em: 30 nov. 2023.
17. **Referências completas | deriva~telar**. deriva~telar.fau.usp.br. Disponível em: <deriva-telar.fau.usp.br/referencias-completas>. Acesso em: 01 dez. 2023.
18. SPERIDIÃO, Caroline. **carolinesperidiao/deriva.telar**. GitHub. Disponível em: <<https://github.com/carolinesperidiao/deriva.telar>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

*Monografia escrita utilizando as
famílias tipográficas iA Writer
Quattro e Redaction.*

São Paulo, 2023.