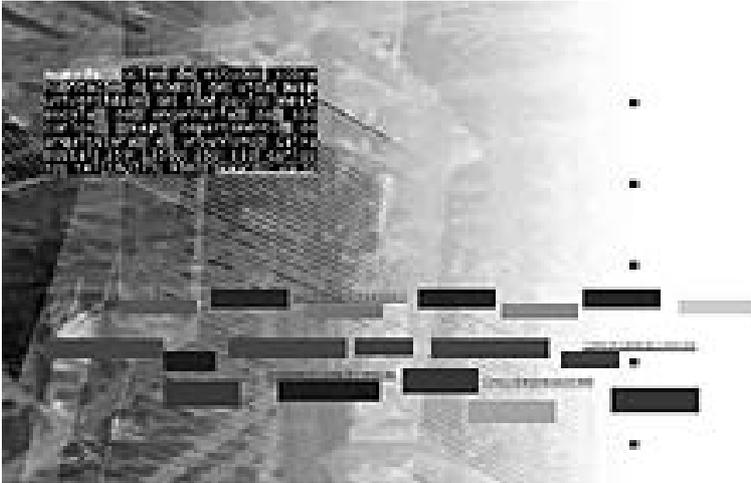


# UNDER CONSTRUCTION: O PROCESSO CONTÍNUO DE PRODUÇÃO DE UM *SITE*<sup>1</sup>



## Abstract

*Permanently under construction, the website of the Nomads.usp - Center for Habitation and Ways of Living Studies, at the University of São Paulo, Brazil -, is a result of a collective effort that dismisses the usual figure of webmaster. The basic requirements of this experience are the maintenance of the system according to which all the researchers are editors of the website, the continuous upgrade of its content, and the continuous formation in the use of new software and technologies by the researchers. The point is, however, the recognition that we are working with a new medium for information exchange, which opens multiple possibilities of experimentations.*

## O processo de gestão coletiva do Nomads.usp

O Nomads.usp Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida é um grupo de pesquisa da Universidade de São Paulo, Brasil, que tem optado por experimentar processos coletivos de gestão, preferindo não contar, por exemplo, com o apoio logístico de uma secretaria. O próprio espaço físico onde se aloja o Núcleo – a Unidade Experimental 001 – é produto de um processo coletivo de projeto, execução e revisão contínua, financiado pela Fapesp<sup>2</sup> e pelo CNPq<sup>3</sup>. O processo de concepção do *site* do Núcleo procura reproduzir esta forma de gestão para o ambiente da internet. Ao prescindir de um *webmaster* para a elaboração de seu *site*, o grupo optou por realizar a tarefa de construí-lo, contando com o conjunto de seus pesquisadores, que não possuíam, até

este momento, nenhum conhecimento prévio de técnicas de programação computacional, nem de uso de *software* de edição de páginas para internet. O projeto foi gradativamente ganhando importância, passando a constituir objeto de uma pesquisa contínua, tendo seu conteúdo e suas formas de navegação constantemente atualizados e reorganizados segundo critérios pré-determinados passo a passo. O que se busca, em fim de contas, é estimular a capacidade de reflexão do visitante do Nomads.usp – seja ao seu ambiente concreto ou ao virtual – a partir de uma ação clara e dirigida sobre a questão da interação visitante-ambiente. Esta postura está presente desde o início da criação do *site*, em dezembro de 2000.<sup>4</sup>

## O *site* inicial

Inicialmente, o *site* foi concebido para

## Dr. Marcelo Tramontano

Nomads, Universidade de São Paulo, Brasil.

[tramont@sc.usp.br](mailto:tramont@sc.usp.br)

## MSc. Anja Pratschke

Nomads, Universidade de São Paulo, Brasil.

[anjaprat@sc.usp.br](mailto:anjaprat@sc.usp.br)

## Arq. Marcos Marchetti

Nomads, Universidade de São Paulo, Brasil.

[xpace@terra.com.br](mailto:xpace@terra.com.br)

## Guto Requena

Nomads, Universidade de São Paulo, Brasil.

[gurequena@yahoo.com](mailto:gurequena@yahoo.com)

veicular informações relativas às pesquisas em andamento no Núcleo, disponibilizando alguns de seus resultados parciais através de textos e imagens fixas. Sua estrutura de navegação, linear, atendia aos requisitos costumeiramente enunciados pelos cientistas da Computação, cujos principais critérios de navegabilidade – carregamento rápido e acesso claro às informações –, tem sido largamente utilizados por grande parte dos *sites* comerciais da rede. Com modo de leitura e aspecto visual emprestados dos documentos da imprensa escrita, esta estrutura de navegação traduzia-se em uma grade básica onde se previa a inserção de páginas produzidas pelos pesquisadores, que deveriam diferenciar-se visualmente das demais através da cor de seu fundo.<sup>5</sup>

As informações organizavam-se em cinco seções – Apresentação, Eventos, Pesquisa, *Crew* e Livraria – acessíveis a partir de todas as páginas do *site* através de uma barra horizontal na parte superior da tela, constituindo o *menu* principal. Escolhida uma seção, desenrolava-se uma faixa vertical contendo apenas *menus* secundários para navegação intra-seção, o que obrigava o visitante a remeter-se ao *menu* principal sempre que desejasse acessar outro *menu* secundário. A volta à página inicial fazia-se exclusivamente através de um *link* – representado por um logotipo do Nomads.usp –, presente em todas as páginas, e localizado ao lado do *menu* principal.

Esta forma planejada de navegação conduzia a maioria dos visitantes por um percurso único e hierarquizado, oferecendo-lhes um conjunto muito semelhante de informações. Tendo como única escolha possível a de ler ou não ler o documento indicado no *menu* secundário, o usuário via suas possibilidades de interação com o *site* bastante diminuídas. Como esperado, este sistema proporcionava uma navegação ágil, segundo avaliações informais feitas com usuários, possivelmente por sua semelhança com modelos de navegação muito comuns na rede.

#### Site Projetado

As alterações por que vem passando o *site* desde então tiveram como ponto de partida a busca por uma estruturação não-linear, característica básica do hipertexto, que origina, em última instância, a forma de comunicação via internet. No lugar da antiga barra de navegação contendo as cinco seções do *site*, foram criados gráficos representados por pontos e retângulos, presentes unicamente na página de abertura. A grade anterior foi sendo pouco a pouco abandonada e o acesso a todo o conteúdo do *site* pode, agora, ser feito diretamente a partir da página inicial. Para este redesenho, tem-se tomado como referência de navegação *sites* que

fogem do padrão mais usual, criados muitas vezes por artistas, e que oferecem maior possibilidade de interação, aliadas a expressões gráficas mais distantes daquela dos documentos impressos. Além disso, índices diversos vão estar indicando as transformações efetuadas, assim como as antigas estruturas de navegação, agora obsoletas, devendo explicar ao visitante partes desse processo contínuo de construção.

Decidiu-se também manter a escolha inicial de não se usar *software* de animação (do tipo *Flash* e *Shockwave*, por exemplo) ou linguagens de programação (como *DHTML* e *Java Script*), pois queria-se garantir um acesso amplo ao conteúdo por todos os tipos de *browsers*. No entanto, são utilizados novos elementos gráficos, como *roll over* de imagens e *gifs* animados, cujo efeito aproxima-se daquele produzido pelos *software* de animação, sem exigir a instalação de programas adicionais além do *browser*. No que diz respeito aos critérios de navegação e expressão gráfica para inserção do conteúdo das pesquisas no *site*, o novo sistema de navegação torna-os menos restritivos do que os inicialmente definidos, estimulando a criação de páginas completamente diferentes entre si. Por exemplo, o logotipo do Nomads, anteriormente presente em todas as páginas do *site*, dá lugar a diferentes maneiras de representação através de uma escolha imagética mais ampla, combinada com *fonts* pouco usuais, procurando fazer menção a referências culturais do grupo. Graficamente, estimula-se a inserção de elementos-surpresa em cada nova página, sugerindo ações do usuário. Esta intenção de interatividade torna-se clara na página inicial, composta apenas por retângulos e pontos coloridos. Sem as palavras usualmente encontradas em páginas iniciais de boa parte dos *sites*, este expediente requer efetivamente uma ação do usuário – explorar a tela, passando o cursor sobre as imagens – para que a informação escrita lhe seja desvendada.

O *site* atual mantém as cinco sessões da antiga barra, porém sem o seu papel determinador da navegação. A termo, *menus* principais e secundários não devem mais diferenciar-se, situação ainda não alcançada até o presente momento. As ligações entre páginas devem obedecer a critérios de conteúdos afins, possibilitando a composição de um conjunto personalizado de informações para cada visitante em função de seus interesses.

No que se refere às soluções técnicas utilizadas, o *site* atual satisfaz apenas em parte os principais critérios de usabilidade das Ciências de Computação. A introdução de novos elementos gráficos e a própria natureza do editor escolhido<sup>6</sup> aumentou a tempo necessário para o carregamento das páginas, um problema a ser resolvido futuramente. Outra desvantagem do uso de editores na construção do *site* é a indução à criação de páginas baseadas em modelos usuais, com sistema de navegação linear. Para contornar as limitações encontradas no editor, os pesquisadores tem procurado ampliar seus conhecimentos sobre técnicas de programação. Apesar das desvantagens apresentadas, o uso do editor possibilita, por outro lado, a construção rápida das páginas por pesquisadores sem conhecimento prévio de programação. Isto certamente também contribuiu para a desmistificação do processo de construção de páginas na internet, além de gerar também, em um segundo momento, a possibilidade de alterações diretas na linha de programação dentro do editor.<sup>7</sup> Mesmo com as facilidades apresentadas, após sete meses, as páginas de pesquisa de responsabilidade individual ainda não estavam *online*, devido à falta de conhecimento pelos pesquisadores do editor e das técnicas de programação, e devido também à insatisfação com as limitações do programa.<sup>8</sup> A navegação e estruturação do *site* foi criticada por alguns usuários, pois esta nova forma de navegação causa uma desorientação. Acreditamos que isto se dá devido a falta do reconhecimento de

modelos habituais de comparação, encontrados normalmente na Internet.

### Conclusões preliminares

Esta experiência tem como requisitos essenciais a manutenção do sistema segundo o qual todos os pesquisadores são editores do *site*, o contínuo acréscimo de conteúdo, eventualmente redistribuído mas nunca suprimido, e a contínua formação dos pesquisadores – nenhum deles da área das Ciências da Computação – no uso de novos *software*. O ponto focal a ser mantido é, no entanto, o reconhecimento de que se está trabalhando com um novo meio de troca de informações – uma nova mídia –, cuja escrita pode obedecer a regras diversas e diferentes das já conhecidas, abrindo um horizonte de múltiplas experimentações.

As situações descritas neste artigo consideram o atual momento do ensino de Informática no curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo da EESC-USP, que ainda não inclui o *webdesign* dentre seus conteúdos didáticos. Esta lacuna do curso da EESC-USP, comum a escolas de Arquitetura em todo o mundo, deverá ser suprida a partir do primeiro semestre de 2002 na disciplina Informática para Arquitetura, no Primeiro Ano do curso. Imagina-se, portanto, que, a partir de então, novos procedimentos possam ser adotados no Nomads.usp para a produção de seu *site* – maior participação nas decisões sobre o sistema de navegação, por exemplo –, e que o domínio e o interesse pelo *webdesign* possa passar a ser um dos critérios de seleção para integrar o *crew*.

### Referencias

<sup>1</sup> Este artigo baseia-se em resultados preliminares da pesquisa **Habitação e Virtualidade**, em curso no Nomads, Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida, da Universidade São Paulo, Brasil, financiada pela FAPESP Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, envolvendo pesquisadores de graduação e de pós-

graduação de diferentes unidades acadêmicas. Mais informações sobre o Nomads.usp estão disponíveis em seu *site*: <http://www.eesc.sc.usp.br/nomads>

<sup>2</sup> Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

<sup>3</sup> Conselho Nacional de Pesquisas Científicas.

<sup>4</sup> O *site* foi colocado *online* em 22 de dezembro de 2000, no servidor da EESC-USP, às 14:30h.

<sup>5</sup> O fundo das páginas da grade básica era preto, enquanto que o das demais páginas poderia ter quaisquer outras cores.

<sup>6</sup> O editor incorpora nas linhas de programação todas as ações executadas no processo de construção, o que aumenta a memória final ocupada pelo arquivo.

<sup>7</sup> Verificação preliminar entre os pesquisadores apontou uma maior facilidade de aprendizado com aqueles que já tinham familiaridade com editores de texto e imagem.

<sup>8</sup> Razões apresentadas pelos pesquisadores do Nomads.usp para a não-produção de páginas de pesquisas individuais: falta de clareza do próprio papel dentro do grupo; falta de tempo; falta de clareza sobre o conteúdo a ser disponibilizado na página; falta de hábito do uso de tutoriais de informática; conhecimento limitado da língua inglesa; o caráter não claramente obrigatório desta tarefa; falta de motivação pessoal para conhecer o programa; falta de reconhecimento da importância da internet como meio de comunicação.

### Bibliografia

Beckmann, J. (ed.) The virtual dimension, architecture, representation and crash culture. Princeton Architectural Press, New York, 1998.

Pratschke, A., Tramontano, M. Dos Santos Moreira, E. DESIGNER WANTED! Interface usuário-computador, o design de um diálogo. In: Anais do SIGRADI 2000 – Construindo o espaço digital. UFRJ/Sigradi, Rio de Janeiro, setembro 2000.

Spiller, N. Digitaldreams, architecture and the new alchemic technologies. Ellipsis London limited, London, 1998.