

Referências Bibliográficas

- Baker, Geoffrey H. (1998) *Análisis de la forma*. México: Ediciones Gustavo Gili.
- Bruna, Paulo J.V. (2005) “ *O Ática Shopping Cultural*”. Palestra: 25ª Reunião do Clube das Idéias: <http://www.idea.org.br/programas/25.htm>.
- Cardoso, Rafael (2004) *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Editora Edgard Blücher.
- Carrió, Jaime V. (1955) *Publicidad por escaparates*. Barcelona, España: Juan Bruguer Editor.
- Dondis, Donis A. (2000) *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- Demetresco, Sylvia (2001) *Vitrina: construção de encenações*. Editora SENAC São Paulo: EDUC.
- Gomes Filho, João (2000) *Gestalt do objeto*. São Paulo: Escrituras Editora.
- Guimarães, Luciano (2000) *A Cor como informação*. São Paulo: Annablume.
- Mickel, Liselotte (1966) *International window display*. Stuttgart, Germany: Verlag Gerd Hatje.
- Ostrower, Fayga (1998) *A Sensibilidade do intelecto*. Rio de Janeiro: Campus.
- Zevi, Bruno (1978) *Saber ver a arquitetura*. São Paulo: Martins Fontes.

Syomara dos Santos Duarte Pinto. Arquitecta pela Universidade Federal do Ceará - UFC e Mestra em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo. Professora do Curso de Estilismo e Moda da UFC, atualmente é responsável por sua coordenação. A atuação acadêmica da autora tem como base o estudo do design e suas aplicações. Realizou recentes pesquisas sobre vitrinas e criou no curso de Estilismo e Moda da UFC a disciplina de Vitrinismo. Brasil.

Linealidad y falsa tabularidad barroca en el diseño de periódicos digitales.

Usabilidad y consumo informativo en los medios electrónicos.

Pablo Escandón Montenegro

Internet llegó para cambiar muchas concepciones acerca de la realidad, el tiempo, las relaciones sociales y el flujo informativo. A pesar de que la idea de red ya existía, es con la presencia del navegador (*browser*) cuando todas las nociones de trabajo, escritura, archivo, etc. en red se vuelven más plausibles para el usuario de equipos informáticos, que poco a poco va mejorando su experiencia digital, amplía sus conocimientos y exige mayor desarrollo para satisfacer sus necesidades electrónicas.

De acuerdo con esto, ya que el usuario está en constante configuración, los sitios, sean cuales fueran sus finalidades comunicativas, también se encuentran en permanente diseño y rediseño, con un único objetivo: satisfacer rápida y concretamente al usuario en su búsqueda de información.

Internet es la gran biblioteca virtual y cuando acudimos físicamente a una biblioteca, lo hacemos para encontrar información o para disfrutar de la lectura. En ambos casos, leemos y ponemos a nuestro cerebro a realizar conexiones, a recordar, a establecer simetrías, semejanzas, oposiciones, etc., que es lo mismo que hace un archivo digital gracias al hipertexto. Mediante los enlaces, se orienta al usuario-lector, se lo conduce y se establece un itinerario de lectura.

La lectura, hasta antes de la aparición del hipertexto, era comúnmente lineal. Desde Aristóteles, la lógica ha sido causa-efecto y cuando aprendemos a usar un equipo, lo hacemos siguiendo un manual, es decir, aplicamos la lógica de acción y reacción, pero nunca realizamos aplicaciones que rompan con esta linealidad, pues de lo contrario la comprensión sería nula; por esta razón, la linealidad de pensamiento, escritura y diseño es necesaria en estados iniciales para facilitar el entendi-

miento de cómo funciona un sistema, en nuestro caso cómo manejar un medio digital.

La finalidad de los medios de comunicación noticiosos es entregar información actual y de manera rápida. La radio, la tv y los periódicos emiten constantemente datos nuevos acerca de la realidad y para ello, nosotros, como receptores debemos manipular (en el sentido de utilizar nuestras manos para acceder a la información) cada uno de los medios para obtener lo que necesitamos. Los noticiarios de radio y tv nos presentan las notas y reportajes de manera lineal e irrecuperable, es decir, una vez que vimos y/o escuchamos la información, no podemos volver a ella, pues se ha perdido en el tiempo y en el espacio. Este fenómeno no ocurre con los medios impresos, ya que su presencia es espacial y como usuarios podemos volver sobre el trayecto de lectura. Pero esto no quiere decir que los medios impresos dejen de ser lineales, en la exposición de sus temas.

Para la radio y la TV el tiempo es lo esencial, mientras que para el impreso lo es el espacio.

En internet, la aplicación de medios digitales conjugan ambos: espacio y tiempo, pues la rapidez y la actualización deben atender a la necesidad imperiosa de estar al minuto con la emisión de los hechos importantes para los usuarios.

Se deben tener en cuenta estas características, al momento de diseñar sitios informativos para ser leídos en un monitor de computadora.

El hipertexto, base fundamental de todo documento en la red, rompe con la linealidad y con la lógica de causa-efecto o acción-reacción y unifica las nociones de espacio y tiempo, por ello internet es el medio ideal para emitir información actualizada, concreta, directa y profunda, mediante sitios que presenten, en sus interfaces, soluciones directas a las necesidades de información. Lo opuesto a lo lineal es lo tabular y un documento lo es “cuando permite el despliegue en el espacio y la manifestación simultánea de diversos elementos susceptibles de ayudar al lector a identificar sus articulaciones y encontrar lo más rápidamente posible las informaciones que le interesan”¹.

Entonces la tabularidad es la mejor aplicación para los documentos informativos y periodísticos, por ello Vandendorpe añade:

Así, la noción de tabularidad, además de representar un modo interno de disposición de los datos, recubre cuando menos dos realidades diferentes. Por un lado, apunta a dar cuenta de los diversos medios de orden organizativo que facilitan el acceso al contenido del texto y su lectura: es la tabularidad funcional, expresada por los sumarios, los índices, la división en capítulos y en párrafos; por el otro, representa el hecho de que la página puede ser vista como un cuadro e integrar datos de distintos niveles jerárquicos: es la tabularidad visual, que permite que el lector pase de la lectura del texto principal a las de las notas, glosas, figuras, ilustraciones, todas presentes en el espacio de la doble página. Esta tabularidad visual, que sobre todo constituye la esencia del diario y la revista, también se encuentra en grados variables en el libro erudito, que en una misma página puede yuxtaponerse diversos niveles de texto. Evidentemente, está muy desarrollada la edición en pantalla, ya se trate de las páginas web en grandes órganos de prensa o de enciclopedias sobre CD-ROM. Y, por un efecto general de hibridación de las técnicas editoriales, la compaginación de los libros o las revistas toma en préstamo cada vez más a la edición en pantalla diversos procedimientos, como el coloreado, el subrayado y la señalización con flechas de elementos del texto para remitir a viñetas o recuadros².

La tabularidad permite que el lector-usuario navegue espacialmente por donde él desee dentro del flujo informativo, sin restricciones, lo que no permite que se realice en radio o TV. Como anota el autor holandés, los diarios y las revistas aplican esta concepción y organizan sus portadas de manera tabular, en bloques, pero con la limitación espacial:

Para plegarse a este tipo de tabularidad, el texto es trabajado como un material visual, cuyos bloques se corresponden sobre la superficie de la página, uniéndose con ilustraciones, llegado el caso. A todas luces, esta proyección de hilo del texto sobre el plano espacial depende del formato del libro. Cuanto más pequeño es éste, tanto menos puede jugar con las masas visuales: uno se ve confinado al desfile continuo de una sola columna de texto, sin que nada venga a romper su regularidad³.

Vandendorpe se refiere al libro, pero el ejemplo es aplicable a los diarios y a las revistas, que integran todo de manera visual y el texto es un componente más dentro de la integración gráfica, en la que los espacios deben ser optimizados. Por ello, las portadas de todos los periódicos tienen un abarrotamiento similar a las portadas o retablos barrocos, en los cuales no existen espacios vacíos, debido al llamado "horror vacui", que en su punto estético extremo desembocó en el Rococó, en el cual no se diferencia lo estructural de lo ornamental, siendo todo un decorado suntuoso.

En este caso, el llamado "horror vacui" de los periódicos impresos está definido por la necesidad de entregar al lector, en primera página, el más completo resumen de lo que se encontrará en páginas interiores en un espacio reducido.

Estas primeras páginas, que son llamativas y vendedoras, compiten con las portadas de revistas, tabloides, libros, afiches, etc. en la estantería del kiosco o en la farmacia, tienda, etc., por lo cual, al igual que las portadas de iglesias o edificios civiles del barroco que compiten con el entorno, los periódicos impresos, también lo hacen con sus similares.

¿Pero es plausible que esta tabularidad barroca del impreso, que se enmarca en el espacio, sea trasladada a lo virtual?

En un principio, y en muchos medios digitales nacidos de su matriz impresa, así fue; pero el usuario, amo y señor de la red, ha logrado transformar esto, gracias a la usabilidad, definida por la Organización Internacional de Estandarización (ISO):

La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso.

Usabilidad es la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico⁴.

Esta efectividad, eficiencia y siguiente satisfacción del usuario con el software en su contexto específico debe ser aplicada a la interfaz de un medio digital, que debe tener en cuenta la rapidez en la actualización informativa, pues un usuario de medios informativos digitales requiere conocer y consumir los datos más novedosos y de continua actualización.

En los medios impresos no existe actualización ni rapidez, que sí está presente en internet, por ello, la estructura gráfica de un medio impreso no puede ni debe trasladarse a una home page de un periódico electrónico, pues como se anotó anteriormente, la tabularidad que huye del vacío compite con otros impresos en un espacio determinado, mientras que en la red, el sitio que ofrece información con rapidez, exactitud y actualización permanentes, es el más adecuado para encontrar la información necesitada.

Los medios impresos abren con notas de primera página: la principal, secundarias, avances y destacados. Esta noción estructural de página de apertura se aplicó en los medios digitales que provienen de un antecesor en papel. Así, la tabularidad barroca del impreso se quedó en la *home page*.

En un principio, la permanencia de esta estructura fue completamente plausible, pues al inicio de los años 90, los usuarios no tenían experiencia en el manejo de medios digitales y su consumo no era extendido, por lo que la interfaz impresa debía aplicarse en lo electrónico para que el usuario sintiera afinidad con el medio madre. Para comprender mejor lo que se aplica del barroco en el diseño de periódicos, se han tomado de los estudios de Wölfflin, las siguientes diferencias con lo clásico:

• Clásico	• Barroco
Lineal	Pintoresco (tabular)
Superficial	Profundo
Forma cerrada	Forma abierta
Pluralidad	Unidad
Claridad	Difuso

Lo pintoresco tiene que ver cuando el orden de las partes de la composición se percibe con dificultad, es decir, lo estructural y lo ornamental forman un solo cuerpo, mientras que en lo lineal todo está claramente establecido y ordenado.

En los periódicos impresos, se puede percibir que las portadas abarrotadas de imagen y texto, si bien tienen jerarquías, responden a un orden barroco, en el cual no existen vacíos, debido a la máxima ocupación de espacio. En segundo lugar, la profundidad del barroco lleva al escorzo, que no es otra cosa que la superposición de las figuras, mientras que lo clásico ordena su espacio en planos y con un punto de fuga.

En muchos periódicos impresos, el escorzo no llega a ser tan visible, salvo en los tabloides amarillistas y sensacionalistas. Las portadas de las revistas cumplen con este orden, ya que ordinariamente sobre la fotografía se superponen el texto, los avances y el nombre del medio, o viceversa.

En tercer lugar, lo cerrado es la figuración geométrica, definida, contra las formas complejas del barroco. Las formas chinescas o grotescas son más próximas al barroco, que fundamenta su unidad en el conjunto y en la complementariedad, mientras que en lo clásico cada parte vale por sí misma. Finalmente, la claridad de lo clásico se opone al misterio, al cambio, que es el barroco. Como podemos observar a diario, salvo las revistas monográficas, todos los medios impresos tienen, conceptualmente, en la estructuración y jerarquización informativa un orden clásico, pues los elementos que forman la portada no configuran un conjunto, sino que cada uno refleja una parcela de la realidad, en muchos casos inconexas.

Las primeras páginas de los medios impresos, gráficamente presentan un orden barroco, pero conceptualmente, continúan siendo clásicos, pues la lectura es aleatoria y no complementaria.

La tabularidad es lo natural del barroco, pues aborda una totalidad de manera profunda, informe y abierta; lo más parecido a lo que es la red, pues desde cualquier nodo podemos acceder al todo, no hay una forma definida y se construye con cada entrada y salida del usuario.

Los usuarios de los medios digitales no desean conocer la totalidad, sino informarse de manera rápida, por lo que su ejercicio de lectura dista mucho de ser escáner, sino aleatorio y con un objetivo definido: encontrar la información. Por ello, para la lectura de un medio digital, que está más cerca de lo clásico que de lo barroco, hay que tener en cuenta el diseño de su interfaz gráfica, que no es otra cosa que “el área de comunicación entre el hombre y la máquina”⁵.

En este sentido, el home o portada de un periódico digital debe cuidar que su interfaz tenga coherencia entre diseño y uso, que cumpla con los requerimientos del usuario. “Así como un diseño con un alto componente estético con fallos evidentes de uso será un fracaso, en el buen uso de los ingredientes necesarios (usabilidad y estética) estará el éxito de un proyecto de diseño”⁶.

La coherencia debe prevalecer en la finalidad del medio y en el uso que le dará el usuario. Un periódico digital cubre la necesidad de información rápida y actualizada,

de manera multimedia y tabular en la entrega de los datos, pues el usuario de este medio no realiza un “tour”, sino que realiza una búsqueda específica.

Una pantalla de computadora, en virtud de su superficie limitada, no puede ofrecer a la mirada una multitud de columnas de informaciones o fotos: debe enganchar al lector por otros procedimientos. El hipertexto, pues, deberá cuidar su caja para crear el equivalente tipográfico de una composición copiosa. La regla fundamental, en este caso, es recurrir a pequeños caracteres y segmentar la pantalla en zonas especializadas, para que el lector disponga de referencias de navegación constantes y pueda conducir su actividad de lectura de manera tabular, escogiendo entre diversos elementos de un mosaico.

Otro gran principio es renovar constantemente los juegos de seducción mediante los cuales retener al lector. Idealmente, cada clic sobre un botón, cada cambio de página, debería crear un nuevo acontecimiento, que puede ser un clip sonoro o video, la aparición de una imagen, la apertura de una ventana, la modificación de los atributos tipográficos de un texto, el desplazamiento de un elemento icónico o textual, en suma, todo procedimiento que llame la atención⁷.

Royo define las posibilidades de acción y de uso que el diseño de la interfaz debería dar al usuario y resume en cuatro puntos lo que Donald Norman propone para el conjunto de diseño de interfaces:

- Facilitar la determinación de qué actos son posibles en cada momento (utilizar limitaciones). Es decir, no diseñar para todas las acciones incluidas en el sistema, sino limitar las acciones posibles a las que el usuario vaya a utilizar, de tal forma que las posibilidades que queden sean las trascendentes para el usuario.
- Hacer que las cosas sean visibles, comprendiendo el modelo conceptual del sistema, los diversos actos posibles y los resultados de esos actos. Facilitar la comprensión del sistema al usuario y fomentar la sensación de control mediante la visualización, por medio de metáforas, del sistema y de sus posibilidades.
- Hacer que resulte fácil evaluar el estado actual del sistema, diseñando respuestas del sistema al usuario cada vez que éste realiza una acción y señales informativas en los espacios de espera o de cierta dificultad de comprensión de la situación.
- Seguir las topografías naturales entre las intenciones y los actos necesarios, entre los actos y el efecto consiguiente, y entre la información que es visible y el estado del sistema. Conseguir que la interfaz sea comprendida de forma natural para conseguir que la acción del usuario se lleve a cabo de forma satisfactoria⁸.

Estos puntos pueden ser complementados y sintetizados en tres que propone Antonio Moreno Muñoz:

- Armonía: la armonía se logra cuando todos los elementos de la interfaz encajan si sutura, cuando el movimiento de uno a otro es suave y sin esfuerzo, cuando la configuración de cada elemento, ya sea ésta visual o funcional, se percibe como parte integrante de un todo.

- Balance: el camino más fácil para conseguir balance viene de la mano de la simetría, pero en ocasiones puede resultar ciertamente aburrido. Por esa razón algunos prefieren inclinar la balanza hacia composiciones asimétricas, donde se combinan elementos a los que se les dota de más peso expresivo con otros más ligeros. Lo más importante para las interfaces es proveer al usuario de una estructura conceptual clara y consistente, donde se advinen las relaciones entre los diversos elementos por su disposición.
- Simplicidad: algo simple no quiere decir que sea aburrido, monótono, plano. Patrones de elevada complejidad pueden ser simples si son armoniosos y balanceados. Así, simplicidad es directamente restrictiva, dominante y aún así llena de matices y significados. Una interfaz debe ser conceptual, visual y lingüísticamente simple; se puede hablar de maximizar la efectividad con un número mínimo de elementos, siempre adecuando la comunicación a las capacidades del usuario⁹.

De estos puntos, se puede notar que para el diseño de un medio digital, el orden barroco no existe, pues se debe pensar en una lógica lineal de causa-efecto, para que el usuario no se disperse ni se pierda en la navegación. La simplicidad en los medios digitales es algo que debe primar y que no existe en los medios impresos, pues al serlo abandonarían su característica barroca.

Al pensar en el usuario, Felipe Romero establece una tipología de usuarios en función de sus modelos mentales:

“Un modelo mental es el reconocimiento (escenario cognitivo) que un usuario hace de los elementos que aparecen representados en un entorno determinado (en nuestro caso, el entorno de la interfaz gráfica). Un modelo mental que utiliza cada vez que vuelve a bucear en una interfaz determinada y por el cual se rige para orientarse y navegar”.

El usuario activa un modelo mental obteniendo diferentes tipos de información:

- Información perceptiva de los elementos visuales de la *web*. En nuestro caso del color, tipografía e identidad del sistema. Visualizamos en un primer momento el aire de las *web*, su color de fondo, su contraste, los titulares y el logotipo, su identidad al fin y al cabo. Ello ya nos habla del tipo de sitio en el que estamos entrando.
- Información funcional, aplicando una posible tarea a casa uno de los elementos que parecen en la *web*: hipertextos, íconos, botones, imágenes, textos, *banners*, etc.
- Información jerárquica, atribuyendo un orden de prioridades en los elementos de la página y niveles de lectura y actuación sobre la misma. La barra de menú (espacio para la navegación), el espacio dedicado a la publicidad, el espacio (por ejemplo, el carrito de la compra), el espacio para las especificaciones de servicio, etc.
- Información secuencial, cuando la *web* que visitamos y su entorno se establecen como una secuencia, el usuario lee y prevé eventos en función de la secuencia. Vemos cómo se mueve un determinado

botón que se modifica cuando pasamos el cursor por encima o cómo prevemos el movimiento de una secuencia de información textual que pasa de derecha a izquierda de la pantalla.

El modelo mental desempeña varias funciones: ser un mecanismo de comprensión del medio, una guía para la ejecución de acciones del usuario, una orientación en la atención sobre las cosas que tienen más interés para el usuario y una forma de almacenar la información. Basándonos en este modelo mental de cada usuario podemos definir una línea gradual que va desde el usuario inexperto (o novato) al usuario experto.

El usuario inexperto no cuenta con ningún modelo mental. Su reconocimiento del medio se lleva a cabo por comparación con otros sistemas de funcionalidad o apariencia parecida (metáforas) en el mundo real y por medio del seguimiento continuo de sistemas textuales o de datos (guías de ayuda). El usuario aprende mientras navega”¹⁰.

De esta extensa cita se puede concluir que, si bien el usuario busca ejemplos de la realidad para aplicarlos en la red, con cada visita y entrada al mundo virtual, deja de ser novato, adquiere habilidades y exige cambios a los sitios de los cuales es habitúe. Además, sigue una secuencia lineal, a pesar de existir hipertextos y enlaces. Con esta tipología, confirmamos que el modelo mental del usuario de un periódico digital es la búsqueda precisa de la información de manera actual y constante y las estructuras hipertextuales complejas no son aplicables, pues el modelo mental del usuario de estas plataformas no se conecta con la permanencia en el sitio ni con el juego ni con los saltos entre informaciones, pues la tarea de buscar información es cotidiana¹¹ y para ello se necesita una estructura sencilla y jerárquica, con un orden clásico y lineal, que es aplicado por los *blogs* o bitácoras.

Los *blogs* son lineales y sus plataformas de edición y publicación no permiten el abarrotamiento de elementos en la portada y, asimismo, permite ordenarlos y presentarlos en el home de acuerdo a la fecha de publicación y a los temas que se tratan.

En cuanto al diseño, un *blog* es lineal, pero en su configuración es tabular y barroco, porque en él se trata de un todo y cada texto es parte de ese texto complementario. Christian Vandendorpe establece cuatro tipos de hipertexto, pero los que están a continuación son los que usan los medios digitales:

- Selección. El caso más sencillo de selección es aquel en que el lector escoge en una lista o determina por una entrada en el teclado el bloque de información que está interesado en leer. Los diversos bloques de información constituyen otras tantas unidades distintas entre las cuales no hay ningún enlace esencial. El lector es guiado por una necesidad de información muy precisa que se agota no bien logró la satisfacción. (...) el modo más frecuente de selección lo ofrecen las hiperpalabras, denotadas por un color particular, y sobre las cuales el usuario es invitado a clicar para explorar el contenido que encubren.
- Selección y asociación. El lector escoge el elemento que quiere consultar, pero también puede navegar

entre bloques de información dejándose guiar por las asociaciones de ideas que surgen con el fluir de su navegación y de los enlaces que se le proponen. Este modelo es típico de la enciclopedia.

Al trabajar sobre un dispositivo capaz de jugar sobre la profundidad y no solamente sobre la superficie de la trama discursiva, el redactor de un hipertexto tabular debe conceder el mayor cuidado al establecimiento de los diferentes estratos y a la distribución de las informaciones entre el nivel de base y los estratos complementarios. Estas opciones variarán según el tipo de texto y el público enfocado. Según los casos, los niveles de información serán clasificados en función de un eje concreto/abstracto, de una escisión entre relato y documentos, o entre erudito, datos experimentales y obras de referencia, o incluso entre texto didáctico, ejemplos y ejercicios, etcétera¹².

El usuario de un periódico digital realiza selección y asociación, y este tipo de hipertextos configuran un sitio jerárquico y lineal, como los blogs, en donde el usuario encuentra la información que necesita y requiere.

Opuesta a las tareas cotidianas están las tareas ociosas que recurren a estructuras complejas: niveles, mundos, redes, rizomas, etc.¹³. Esto explica que la Red sea barroca, excepto para los periódicos digitales y para todos los sitios que provean información noticiosa con permanente actualización, en los que se debe aplicar la linealidad del blog y la usabilidad propuesta por Jakob Nielsen en el diseño de la interfaz.

El Clarín digital, entre el blog y Nielsen

Una vez que han quedado claros los conceptos de usabilidad y tabularidad, en el marco del orden barroco, se procederá a realizar el análisis de El Clarín digital, a la sombra de www.useit.com, el sitio de Jakob Nielsen en donde se aplica radicalmente su propuesta de usabilidad.

Useit.com es quizá uno de los sitios con menos exigencia estética en la red, lo que se opone a lo propuesto por Antonio Moreno Muñoz y Javier Royo, pero Nielsen presenta una postura radical en la que no cuenta el diseño sino únicamente la usabilidad. Con dos columnas un scroll down de dos pantallas, este sitio es el más fácil de navegar en la red, pues a la izquierda se encuentra el contenido permanente y a la derecha las novedades. Bajo estos parámetros de maximizar la usabilidad para que el navegante encuentre un modelo mental que no requiera de aprendizaje ni tenga un referente extraído del mundo impreso, El Clarín digital presenta la misma estructura, pero con tres columnas: la de la izquierda para el contenido de actualización permanente e instantánea, la del centro para el de actualización periódica, suplementos, especiales, encuestas, etc., y la de la derecha para publicidad.

La interfaz es armoniosa, balanceada y simple, sin complicaciones para el usuario y está diseñada para la constante actualización, en su columna izquierda, muy similar a como está dispuesta la información en los blogs. A pesar de que en este sitio se realiza un scroll

down excesivo, la barra de secciones en la parte superior permite quitar las noticias que no se desean tener en la interfaz. Es decir, esta es una forma de personalizar la información, algo que los periódicos digitales poco explotan.

El barroco del impreso está anulado y gracias al desarrollo de la usabilidad, El Clarín digital es, sin miedo a equivocación, el mejor periódico digital diseñado para el usuario, aunque El País de España luzca en su home que ha sido premiado como el mejor diseño digital, pero que aún conserva esa falsa tabularidad barroca del impreso.

El contenido de la columna central de El Clarín digital está organizada jerárquicamente de manera tal que el lector-usuario encuentra la información sin dificultad. En la columna de la izquierda, se aprecia el trabajo vertiginoso de la actualización informativa, que es lo que requiere el consumidor de un periódico digital, muy a pesar de que se realice un scroll down de más de cuatro pantallas, pero esto demuestra que la herramienta está pensada en este tipo exacto y preciso de usuario que busca la actualización y permanente entrega de noticias, de manera lineal.

La armonía con que están definidos los espacios informativos son destacados, pues, de igual manera se establece una jerarquía, en el contenido central, mientras que en el de la izquierda, no existe otra importancia que la generada por el flujo informativo. En este sentido, se afirma que en este periódico digital se priorizan los hipertextos de selección y una vez dentro del contenido se realiza la asociación.

Además de la barra superior de las secciones, se debe destacar la cartelera final con todas las palabras claves de la información; este recurso es una gran ayuda para el usuario, que puede dirigirse directamente al tema que busca.

El Clarín digital es la mejor aplicación de las ideas de usabilidad de Nielsen y deja atrás la concepción errada de que un medio digital debe mantener una relación gráfica, lo más parecida, a su progenitor impreso.

Cada formato y soporte debe tener su personalidad, y lo que en el inicio de internet fue copiar lo impreso a lo digital, mas ahora se produce lo contrario y medios como El Comercio del Ecuador imita la edición digital en su impreso.

La falsa tabularidad barroca del impreso en los periódicos digitales debe desaparecer, pero esta linealidad pensada en el usuario no debe reproducirse, tampoco, en el diseño de los medios impresos.

Notas

1. Christian Vandendorpe(1999) *Del papiro al hipertexto*, ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica p. 55.
2. Ibid, p. 56.
Ibid, p. 58.
3. Javier Royo(2004) *Diseño digital*. Barcelona: Paidós, p. 121.
4. Javier Royo (2004) *Diseño digital*. Barcelona: Paidós, p. 115.
5. Ibid, p. 115.
6. Vandendorpe, Op.Cit., pp. 104-105.
7. Ibid, p. 123

8. Antonio Moreno Muñoz, *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*, Barcelona, Paidós, 2000., pp. 106-107.
9. *Ibid*, pp. 126-127.
10. En cuanto a las tareas ociosas y cotidianas, confrontar el texto de Tomás Maldonado, *Crítica de la razón informática*, Paidós, Barcelona, 2000.

11. Op. Cit. Pp. 98-100.
12. Op. Cit.

Pablo Escandón Montenegro. Mtr. Institución: Universidad San Francisco de Quito. Quito, Ecuador.

Artesanato de rendas na moda: design e tecnoarte

Maria de Jesus Farias Medeiros

Orientador: Antônio Germano Magalhães Junior - Doutor em Educação

1. Introdução

O artesanato representa uma fonte inesgotável pela tradição cultural e envolve aspectos nas relações socioculturais, artísticas e econômicas.

No Ceará o artesanato de rendas é uma tipologia tradicional da arte popular transmitida pelos nossos colonizadores a partir do século XVI, quando aqui vieram ocupar nosso espaço territorial. Ao longo da história esta arte foi transmitida de geração para geração, constituindo uma identidade cultural dos fazeres artesanais da nossa cultura. De acordo com o Ministério do Desenvolvimento, a atividade do artesanato representa um “cenário preponderante na ocupação e geração de renda para mais de 8,5 milhões de pessoas”. Dados do Banco do Nordeste apontam 3,3 milhões de pessoas inseridas na atividade somente na região Nordeste Brasileira, onde o quantitativo de artesãos representa um contingente significativo na produção artesanal. Neste contexto o Estado do Ceará conta com uma população de 7.417.402 (Ibge, 2000) e possui potencial de crescimento do artesanato. Existe grande concentração de artesãos/ produção, diversificada e boa aceitação do artesanato no mercado. Isto também se deve ao incentivo e apoio por parte de instituições, por acreditar no potencial de desenvolvimento da produção. O artesanato de rendas tornou-se valorizado nos segmentos de moda, pela sutileza de detalhes onde diversas marcas (grifes) famosas exibem em suas coleções a renda como um artigo de luxo. Assim a moda do vestuário contemporâneo tem ofertado aspectos diferenciados com a produção *had made* (feito à mão) como valor agregado, denotando exclusividade ao produto.

Segundo dados do Banco do Nordeste (2002), “o Ceará é um dos principais centros produtores de artesanato no Nordeste Brasileiro, além de inúmeros estudos, pesquisas, levantamentos e diagnósticos sobre o tema, revela uma preocupação nas várias esferas em aproveitar o potencial econômico e preservar a cultura local”.

2. Artesanato - origem

Pereira (1979:21) descreve sobre as mais remotas manifestações do artesanato, representar um sistema

de produção, advindas desde os tempos primitivos, onde “a divisão do trabalho facilitou o desenvolvimento de habilidades operativas e gerou um processo empírico de adestramento ocupacional”. Daí surgiram os grupos com desempenho de atividades específicas em várias tipologias de diversas manufaturas. Dentre os bens utilitários de uso doméstico, a produção têxtil significou um bem necessário na fabricação do vestuário. As indumentárias das civilizações antigas continham detalhes criativos em tramas rendilhadas que realçavam alguns enfeites.

No Brasil a arte de fazer renda foi transmitida e aperfeiçoada também pelas mulheres portuguesas a partir da colonização, onde houve maior concentração no litoral de Santa Catarina e no Ceará. A colonização do Brasil se deu no século XVI, período em que a Idade Média na Europa estava vencida. Diante da nova era moderna, a organização dos ofícios praticamente estava desmontada juntamente com a força hegemônica do sistema corporativo no velho mundo. As artes e ofícios implementados pelos colonizadores europeus foram introduzidos durante o descobrimento e colonização, através das missões jesuíticas da Companhia de Jesus, que aqui vieram administrar sua catequese e ensinar os ofícios - artes aplicadas, as meninas índias e adultos que viviam no âmbito das missões (Porto Alegre, 1992). Entende-se o artesanato como uma expressão criativa que o homem foi capaz de produzir, com as mais remotas manifestações, gerando um sistema de produção que data dos tempos primitivos, onde se desenvolveu a divisão do trabalho na forma de ocupação entre os grupos produtivos de bens utilitários. O indivíduo pertence ao núcleo familiar onde se desenvolve o sistema doméstico, causando a “estrutura econômica”, formando assim o “clã-econômico”. Toda produção de bens e utensílios foram desenvolvidas por trabalhos manuais originando a atividade artesanal, por artífices que também foram chamados de “artistas”, cuja profissão era herdada mantendo a tradição dos filhos a aprenderem a “arte” ou “ofício dos pais e seus descendentes. Determinados ofícios eram executados por tecelões, ourives, ceramistas, etc. Desde o Egito Antigo, toda atividade artesanal estava organizada em corporações de ofícios, contribuindo para o desenvolvimento dos centros urbanos que atraíam mais trabalhadores manuais (Pereira, 1997:21).

2.1 Artesanato de rendas: tecedura cultural

O artesanato de renda expressa um bem material, resultado da feitura manual do tecer fios, representa a expressão cultural e artística de um povo. Artística pela conotação criativa realizada através de entrelaçamento de fios ponto a ponto, de cores natural ou colorida onde