

# **Por uma Maior Articulação entre Som, Imagem e Texto na Produção do Webdesign**

*For a great articulation between sound, image and text on the web design production*

Braida, Frederico; Doutorando; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro  
[fbraida@hotmail.com](mailto:fbraida@hotmail.com)

Nojima, Vera Lúcia; Doutora; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro  
[nojima@rdc.puc-rio.br](mailto:nojima@rdc.puc-rio.br)

## **Resumo**

O presente artigo é resultado de uma pesquisa, através da qual investigamos as articulações entre som, imagem e texto na formação da linguagem dos websites. A metodologia utilizada foi a leitura e análise semiótica de alguns sites pré-selecionados, com um especial enfoque nas matrizes da linguagem e pensamento propostas por Lucia Santaella. Ao final da pesquisa, verificamos que os webdesigners pouco têm explorado todas as potencialidades da hipermídia (a linguagem da cultura digital) principalmente no que diz respeito à integração das matrizes sonora, visual e verbal em um único ambiente que se pretende democrático e universal.

**Palavras-Chave:** Webdesign; Hipermídia; Semiótica.

## **Abstract**

*This paper is a result of a research carried out in order to investigate the articulations between sound, image and text in the language of websites. The methodology used was the semiotics reading and analysis of a group of sites which were previously selected with a special focus on the matrices of language and thought proposed by Lucia Santaella. At the end of the research, we verified that the web designers have not explored all the potentialities of hypermedia (the language of digital culture) mainly about the sonorous, visual and verbal integration of the matrices in an environment that intends to be democratic and universal.*

**Keywords:** Web design; Methodology; Semiotics.

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## Introdução

O presente artigo é resultado de parte das discussões travadas em uma pesquisa intitulada “A representação da cidade no meio digital”<sup>1</sup>. Naquela pesquisa estávamos interessados em diagnosticar como os webdesigners têm explorado a linguagem hipermídia em seus projetos para websites, ou seja, como têm articulado sons, imagens e textos na construção de um espaço digital hipermidiático.

Ficamos surpresos ao constatar que, embora a hipermídia possibilite uma completa integração entre sons, imagens e textos em um mesmo ambiente, uma grande quantidade de websites disponível na Internet não apresenta tais articulações (tecnologicamente) possíveis. Diagnosticamos assim, um discurso sobre o webdesign que se afasta da sua pragmática. De tal constatação surge a seguinte pergunta: estão os webdesigners explorando todas as potencialidades da hipermídia em seus projetos de websites?

Procuramos evidenciar neste artigo que é necessário estarmos atentos e buscarmos desenvolver projetos de websites que explorem todas as potencialidades da hipermídia. De acordo com Lévy (2003, p.72, grifos do autor), “quanto mais as linguagens se enriquecem e se estendem, maiores são as possibilidades de simular, imaginar, *fazer* imaginar um alhures ou uma alteridade”. Portanto, recursos sonoros, visuais e verbais, reunidos de forma interativa em uma interface digital, de modo a despertar sensações sinestésicas, devem ser mutuamente explorados pelos designers; caso contrário, nós poderíamos dizer, sumariamente, que seus projetos subutilizam as características do meio digital e da linguagem com a qual os websites são construídos e trilham um percurso que segue em direção oposta àquela que o design universal buscar percorrer.

## Análise das Matrizes Sonora, Visual e Verbal como Procedimento Metodológico

Para investigarmos como a linguagem hipermídia tem sido utilizada pelos designers em seus projetos de websites, escolhemos, inicialmente, um grupo de sites para serem investigados. Tomamos como amostra os sites oficiais das capitais brasileiras. Analisamos como se dá a articulação das matrizes sonora, visual e verbal presentes nesses sites<sup>2</sup>, a partir da classificação estabelecida por Santaella (2005). Concluímos que há predominância da matriz verbal. A partir de tal constatação, ampliamos o repertório dos sites analisados e englobamos alguns sites jornalísticos e os grandes portais da Internet devido ao fato de as homepages desses sites apresentarem uma sintaxe semelhante.

Em nossa investigação, constatamos que a linguagem hipermídia tem sido subutilizada pelos webdesigners desses sites supracitados. Em prol de uma suposta objetividade e funcionalidade técnica, abre-se mão da criação de um design capaz de despertar sensações sinestésicas, além de ser mais universal. O emprego das matrizes de forma pouco equilibrada denota a falta de articulação entre os sons, as imagens e os textos nos sites. Constatamos que o predomínio é da matriz verbal, ou seja, a quantidade de texto supera a quantidade de imagens e de sons, o que pode gerar obstáculos de acesso, o qual se pressupõe universal.

Embora a predominância seja de sites que privilegiam a matriz verbal em detrimento das demais matrizes, é possível encontrarmos sites nos quais as matrizes sonora, visual e verbal estão articuladas de forma equilibrada.

---

<sup>1</sup> Esta pesquisa foi desenvolvida entre 2006 e 2007, no Laboratório de Comunicação no Design, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

<sup>2</sup> Essas análises foram apresentadas na dissertação de mestrado do autor. Ver Braidá, 2007. Deve-se acrescentar que as análises dizem respeito somente à homepage dos sites.

Abaixo apresentamos dois sites, de tal forma que possamos observar as diferenças entre um que tem a matriz verbal como matriz predominante e outro que apresenta som, imagem e texto intimamente imbricados.

## Diferentes maneiras de explorar a articulação entre as matrizes sonora, visual e verbal

Para verificarmos diferentes possibilidades de articulação entre as matrizes sonora, visual e verbal em um projeto de website, tomamos como objetos de análise e comparação dois sites sobre a cidade do Rio de Janeiro. Eles são, na verdade, duas representações de uma mesma cidade.

O primeiro site foi desenvolvido para o projeto intitulado *MyCity*, a primeira exposição mundial de *citywebdesign*, exibida de dezembro de 1999 a março de 2000, no Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), no Rio de Janeiro, Brasil. O segundo é o Portal da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, um site governamental, o site oficial da capital fluminense. O primeiro encontra-se disponível em <http://www.mycity.com.br> e o segundo pode ser encontrado no seguinte endereço eletrônico: <http://www.rio.rj.gov.br>.

Anteriormente, em dois artigos distintos<sup>3</sup>, já apresentamos as análises dos sites supracitados, à luz da Semiótica e, mais especificamente, das matrizes da linguagem e pensamento. Cabe, agora, colocarmos tais representações lado a lado e evidenciarmos as semelhanças e as diferenças.

### Rio de Janeiro do Projeto Mycity

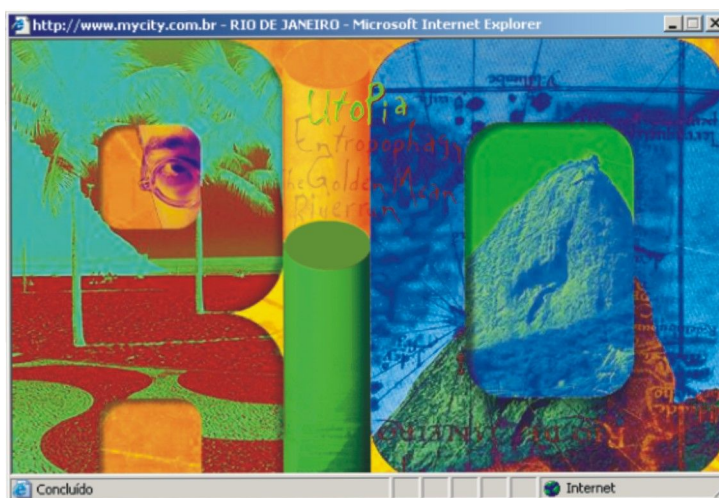


Figura 1: Menu principal do site da cidade do Rio de Janeiro do projeto MyCity. Disponível em: <<http://www.mycity.com.br>>. Acesso em 10 dez. 2006

A linguagem utilizada nesta representação pode ser considerada como resultado de uma mistura equilibrada das matrizes sonora, visual e verbal. É interessante perceber que não há somente misturas entre as matrizes, mas, também, entre as modalidades dentro das próprias matrizes. A matriz sonora é bastante evidente. Há sons de instrumentos musicais relacionados ao samba, signo do Rio de Janeiro. Há vozes que podem ser consideradas como “voz over”, caracterizada pelo emissor ausente.

<sup>3</sup> Ver Braida e Nojima (2007a; 2007b).

Ao eleger o link “Utopia”, por exemplo, aparece uma vista panorâmica da cidade, modelada em 3D, com ferramentas computacionais. Os sons da natureza, muito simbólico para a imagem urbana brasileira, acompanha a paisagem. A topografia acidentada (característica da cidade) também é muito destacada.

Esse é um site que possibilita várias reconstruções da cidade. As possibilidades de ver imagens da cidade são várias. O usuário pode imergir no site e conhecer características do cotidiano carioca, de forma bastante lúdica. O som encontra-se completamente imbricado com o texto e a imagem. E a relação entre eles é de complementação. Verifica-se, de fato, a constituição de um objeto híbrido, cujas matrizes sonora, visual e verbal encontram-se equilibradas.

## Portal da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro



Figura 2: Homepage do Portal da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.rio.rj.gov.br>>. Acesso em 02 dez. 2006.

No site oficial da cidade do Rio de Janeiro podemos encontrar imagens criadas pela municipalidade, os desejos e os planos do governo para a cidade. O site é principalmente um espaço informativo. Não somente sua aparência e composição formal, bem como a linguagem nele utilizada se aproxima da linguagem utilizada nos sites de jornais e notícias. As frases são curtas e diretas. As imagens e as palavras, usadas em seus sentidos denotativos, são inseridas em uma quadrícula pouco flexível. As imagens, quando presentes, quase sempre ilustram os textos, ou seja, falam muito pouco sobre si mesmas.

Com relação às matrizes da linguagem e pensamento, podemos dizer que há, nitidamente, o predomínio da matriz verbal. As imagens divulgadas nesse site são muito parecidas com as imagens dos jornais. Podemos dizer que o caráter das informações do site é descritivo, mais especificamente da narração sucessiva.

Podemos constatar que a matriz sonora desse site não constitui um discurso; ela praticamente não existe. O som indicial somente assinala o clique do mouse. E, embora a matriz visual esteja presente, o discurso verbal é predominante.

## **Considerações Finais**

No presente artigo, expusemos lado a lado, duas representações de uma mesma cidade no meio digital de tal forma que se torna evidente como em um projeto as matrizes sonora, visual e verbal encontram-se presentes de forma equilibrada, enquanto no outro há a predominância da matriz verbal.

Não temos claros quais são os motivos que levam ao predomínio das matrizes verbal e visual nos websites, mas é preciso lembrar que subjacentes ao design dos websites estão também as condições técnicas. No entanto, já é possível encontrarmos sites acessíveis a partir de computadores não muito sofisticados conectados à Internet por meio de linha telefônica que têm a matriz sonora como matriz predominante<sup>4</sup>.

Finalmente, cogitamos que a mistura equilibrada das três matrizes possa gerar resultados mais interessantes, além de se aproximar das práticas e soluções que contemplem o design universal. Quanto maior é o grau de mistura das três matrizes, maior é a complexidade atingida pela representação e, conseqüentemente, mais interessante torna-se o design do objeto. Quanto maior for o número de sentidos despertados pela hipermídia, mais envolvidos e imersos se encontrarão os usuários (cibercidadãos). Quanto mais imbricados estiverem as sintaxes sonoras, as formas visuais e os discursos verbais nos projetos de websites, maiores serão as possibilidades de representação das complexidades dos objetos ou referentes e, de fato, o discurso sobre a hipermídia tornar-se-á uma realidade aplicada.

## **Referências**

BRAIDA, Frederico. **Um estudo da semiose do design nos sites oficiais das capitais do sudeste brasileiro**. 2007. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lucia. La imagen y el imaginario urbano de la Era de la Cultura Digital: dos representaciones del Rio de Janeiro (Brasil) en el ciberespacio. In: JORNADAS IMAGINARIOS URBANOS, 9, 2007, Buenos Aires. **Anais eletrônico...** Buenos Aires: UBA, 2007a. (1 CD-ROM).

\_\_\_\_\_. Por uma metodologia de análise dos aspectos simbólicos e comunicacionais do design das cidades digitais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 4, 2007, Rio de Janeiro. **Anais eletrônico...** Rio de Janeiro: ANPEDesign, 2007b.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. 6 reimp. São Paulo: Ed. 34, 2003.

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO. **Portal da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro**. Disponível em: <<http://www.rio.rj.gov.br>>. Acesso em: 05 jun. 2007.

PROJETO MYCITY. Disponível em: <<http://www.mycity.com.br>>. Acesso em 10 dez. 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia**. 3 ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005a.

---

<sup>4</sup> Ver os sites do projeto MyCity, disponível em <[www.mycity.com.br](http://www.mycity.com.br)>.