

A estética da interface gráfica e a interconexão com a arte¹

Marina Jogue Chinem²

Universidade Metodista de São Paulo

O presente artigo tem a intenção de realizar uma abordagem sobre interfaces gráficas, trabalhando com a questão de percepção do usuário em relação à mesma. Traçando um paralelo entre conceitos de design gráfico aplicados à mídia digital, tal como conceitos da arte aplicados à uma interface gráfica. Proposições artísticas se aproximaram a tal ponto dos meios comunicacionais que, muitas vezes, torna-se difícil identificar o que é uma obra de arte ou um evento de comunicação. Com foco na hibridização dos meios tecnológicos e linguagens artísticas, contextualizar tal influência por meio da utilização dos signos feita pela produção artística.

Palavras Chave: Interface; Design Digital e Arte

A obra de arte não somente se metamorfoseia, perdendo o seu status de unicidade e originalidade atrelado a uma determinada dimensão espaço temporal, como também há uma modificação na forma como o receptor e o produtor se relacionam com a produção artística. (...) O momento da obra de arte na atualidade, no entanto, já não diz mais respeito somente à era da reprodutibilidade técnica, mas à era digital, a este momento histórico permeado pela revolução da informática e de sua confluência com os meios de comunicação. (Arantes, 2005)

A revolução tecnológica intensificou-se na segunda metade do século XX, o que alterou nossa percepção, pois passamos a conviver em meio a máquinas e a nos relacionar por meio delas. Desta forma fomos obrigados a nos adaptar a este convívio

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Novos Meios e Novas Linguagens, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

² Profissional da área de criação em publicidade e design gráfico com experiência no Brasil e Japão. Doutoranda do Programa PGEHA-ECA-USP. Docente no curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Metodista de São Paulo-UMESP e da Universidade Municipal de São Caetano do Sul-USCS. Pesquisadora do Grupo Colabor-ECA-USP. Email: marinajogue@gmail.com

e também às novas concepções estéticas surgidas dele. Hoje podemos interagir em tempo real com dispositivos tecnológicos e reconhecer signos que antes não existiam.

A arte do contexto cibercultural leva ao surgimento de novos conceitos e questões, como a definição de autoria. A partir do momento em que o espectador passa a interagir com a obra, ele a transforma, ou seja, adiciona ali sua própria contribuição à criação desta. O processo de hibridização, que começou entre as linguagens artísticas e os meios de comunicação, estendeu para as mídias entre si até chegar à relação òhomem-máquina-obraö, na qual a fruição com a arte depende da interação do espectador com o dispositivo tecnológico que consiste, na verdade, em uma obra artística. Desta forma, a arte e a mídia òcontém duplamente as pessoas como um de seus elementos ativos: enquanto indivíduo, ñmestre temporárioñda situação e enquanto co-autor num sistema participativo com certos graus de liberdade e de possibilidadesö (Prado, 1998). O limite entre o material e imaterial na arte atual está cada vez mais tênue e a nova obra de arte, tecnológica e interativa, só existe e tem sentido no momento em que há o diálogo do espectador com ela.

De acordo com Rocha, a estética é "profundamente marcada por um discurso racional", fato este que reduz significativamente o interesse por novas pesquisas que visam o discurso legítimo da estética enquanto campo filosófico, sensível ou semiótico, articulando elementos que se lançam na direção contrária a uma interface verdadeiramente estética em si. As interfaces devem permitir a emergência da cultura e do humano enquanto referência maior e contribuir para a retomada sensível do objeto estético na construção do trabalho artístico tecnológico, assim como permitir uma ampla interação com toda a tradição das artes visuais. A arte das interfaces deve responder pelo amadurecimento das estéticas tecnológicas e vice-versa, reconhecendo todos os padrões e variáveis do meio enquanto moldam outras vozes no processo de constituição e construção artística.

Qualquer tipo de linguagem que está à nossa volta. Mesmo com toda a explosão de imagens ao nosso redor, ainda hoje é possível perceber a valorização da educação baseada no código verbal. O pensamento logocentrismo perpetuado ao longo dos séculos precisa ser revisto no momento em que todos os nossos sentidos são bombardeados por informações. Compreender o que é signo, e como a comunicação

do homem com o mundo se dá por meio dele, é o primeiro passo para expandirmos nossos sistemas sensoriais e atentarmos para o universo que está ao nosso redor.

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

Historicamente o espectador foi deixando seu papel de receptor da obra de arte a partir da década de 60 quando a produção artística ampliou seu campo, libertando-se dos suportes tradicionais. Desta forma, novas linguagens surgiram influenciadas pela presença cada vez maior da tecnologia no cotidiano. Busca-se entender como as tecnologias da comunicação, aliadas à produção artística diversificada foram responsáveis pelas mudanças nas formas de fruição do espectador com a obra de arte e, conseqüentemente, na nossa percepção do mundo que nos circunda.

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

Como afirma Domingues, a arte hoje deixou de ser ãum produto da mera expressão do artista para se constituir num evento comunicacionalö (Domingues,1997). A partir destas proposições, destina-se a compreender o momento pelo qual passamos, admitindo a postura de que os meios de comunicação e as artes plásticas, influenciados mutuamente em toda sua história, são no final do século XX, com os meios de comunicação de massa já consolidados como difusores de conhecimento e lazer. As ideias do sociólogo Edgar Morin se estende no sentido de que os meios de comunicação de massa divulgavam uma mitologia, com imagens, símbolos e ideologias que diziam respeito à vida imaginária. Para ele, houve uma passagem da forma de consumo deste mundo imaginário: se, antes, a relação acontecia apenas sob a forma religiosa, hoje acontece também sob a forma de espetáculo. Nos termos de Morin: ãé através dos espetáculos que seus conteúdos

imaginários se manifestam. Em outras palavras, é por meio do estético que se estabelece a relação de consumo imaginário (Morin, 1986).

Estética, para Morin, não seria uma qualidade própria das obras de arte, mas um tipo de relação humana, uma troca entre o real e o imaginário seja através do mágico, do religioso ou do espetáculo. A relação estética, embora historicamente reprimida, sempre existiu, sendo um processo quase primário com o mundo. Diante da mudança na forma de associação como imaginário, as significações também se transformaram, pois o moderno se apropriou do arcaico, deslocando-o de seu ambiente original e dando a ele nova simbologia.

Assim sendo, a cibercultura agrega as culturas emergidas a priori, como uma característica da atualidade. Vendo no ciberespaço a possibilidade de uma verdadeira troca de saberes e conhecimentos, Pierre Lévy acredita que a crítica deve ser voltada para o futuro, em compasso com o movimento social, sem permanecer presa à grande crítica dos séculos XVIII e XIX (Lévy, 1999). O filósofo alerta que é extremamente importante estarmos abertos à novidade. Ao compreendê-la, a verdadeira questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos, o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural. Apenas dessa forma seremos capazes de desenvolver estas novas tecnologias dentro de uma perspectiva humanista (Lévy, 1999).

Para analisar a contemporaneidade, Paul Virilio comumente compara os meios de comunicação a armas de guerra, e diz ser a questão atual da comunicação a seguinte:

(...) saber até que ponto os meios de comunicação poderão se comprometer com este novo espetáculo nascido da urgência das técnicas de tempo real, que de agora em diante inclui todo conjunto da comunicação de massa, tanto no Oriente como no Ocidente, abrangendo indiscriminadamente desde informações de ordem política, econômica, social ou jurídica até pseudo divertimentos livres de toda censura: reality base shows, clipes musicais e pornográficos, jogos interativos, etc (Virilio, 1996).

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

compreender o Modernismo foi importante para acompanhar o processo de ruptura com os conceitos clássicos, essencial para a libertação da arte. Sem o movimento moderno e artistas como Marcel Duchamp, para colocar em questão a produção artística de séculos, possivelmente a arte não se abriria tão rapidamente para as tecnologias que floresciam no início do século XX. A definição de Archer para pós-modernidade possibilitou-nos perceber os novos rumos que a arte tomava, bem como entender que, agora, ela lançava mão de signos difundidos pelos meios de comunicação de massa. Neste período, verificou-se a convergência arte-mídia, com vídeos, instalações, happenings e performances tornando-se cada vez mais comuns. Para melhor definir a arte que passava a ser produzida por meio de dispositivos tecnológicos foi escolhido o conceito de Artemídia. Foi, então, possível compreender como se deu o diálogo entre a produção artística e os meios de comunicação, de forma qualitativa, colaborando para a evolução de ambos.

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

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

Por todas estas premissas, o objetivo é compreender um pouco do momento contemporâneo, pelo viés da hibridização dos meios de comunicação e das linguagens artísticas.

Observa-se que a arte e a tecnologia têm por objeto alcançar a comunicação na sua forma essencial, Cordeiro vê o computador como um instrumento de constante transformação da sociedade através das capacidades cognitivas da máquina e sua potencialidade de converter a realidade em aspectos de simulacros digitais

autônomos. Neste sentido, os sistemas computacionais se valem de diversos meios periféricos ó as interfaces e os sensores - para estabelecer contato com outros mecanismos, mesmo o ser humano.

De acordo com Lévy, interface é todo e qualquer aparato material que permite "a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário". Johnson relata que "a interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre (...) duas partes, tornando uma sensível para a outra". Desta maneira, Johnson parece apontar em direção à criação de interfaces dotadas de inteligência, capazes de executarem síntese semiótica criando ressignificações e novos interpretantes. Desta maneira, deve-se considerar que as interfaces são extensões dos indivíduos e que dependem única e exclusivamente do próprio ser humano para gerar eventos que permitam sua inter-relação com os sistemas computacionais, pois, segundo McLuhan, "os meios ou extensões do homem são agentes 'produtores de acontecimentos'".

Aos olhos de Johnson, "não há artistas que trabalhem no meio de comunicação da interface que não sejam, de uma maneira ou de outra, também engenheiros semioticistas".

A comunicação e a arte

A conjuntura econômica, social e, principalmente, cultural servia de argumento para tendências que se apropriavam de ícones construídos pela mídia para colocar em evidência questões referentes à contemporaneidade. Tudo já havia sido feito; o que nos restava era juntar fragmentos, combiná-los e recombiná-los de maneiras signíficativas. Portanto a cultura pós-moderna era de citações, vendo o mundo como um simulacro (Archer, 2001). Movimentos como a Pop Art e o Minimalismo instauraram profundas mudanças e foram seguidos por pós-minimalistas como Conceitualismo, LandArt, Performance, Body Art e Instalação. Todos esses movimentos desafiaram as concepções modernistas da arte, desafio que se expressou no reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não se reduz à sua composição interna, como queria o Modernismo, mas implica o contexto em que existe. Um contexto social e político em coexistência com os aspectos formais da obra. Por isso, questões sobre a política da arte e identidade cultural e pessoal viriam a se tornar centrais nas artes dos anos 1970 (Santaella, 2007).

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

Arte e a interconexão com as novas interfaces

A sociedade vivia o início do processo de hibridização, que podia ser notada, tanto na comunicação como nas artes. A cultura das mídias reunia os meios de comunicação, fornecendo uma avalanche de informações de uma só vez, enquanto as artes convergiam em experiências sensoriais utilizando os meios tecnológicos comunicacionais. Em cada época, o artista tenta extrair o máximo de possibilidades de uso artístico dos instrumentos disponíveis no período.

Hoje, ele faz isso com os equipamentos tecnológicos. Esta arte que é chamada *artemídia*, a mesma que Arlindo Machado define como *quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica* (Machado, 2007).

A estética é a ciência que estuda o julgamento e a percepção do que é considerado belo ou privado da beleza, envolvendo a produção das emoções criadas pelos próprios fenômenos estéticos, sendo que a Arte se utiliza desta ciência para definir se um trabalho pode ser considerado expressivo ou não. Entretanto, o belo ou a privação da beleza são noções criadas em nossas mentes a partir de critérios pessoais vinculados às tradições ou ao rompimento com elas. Desta maneira, pode-se inferir que na estética não existe certo ou errado, tampouco o duvidoso. Na estética se questionam os conceitos que são colocados na nossa frente sobre qualquer coisa. Apesar disso, nunca se chega a uma definição segura.

Afinal, no que se resumem o fazer e o fruir artísticos, caso possam ser resumidos, se não nos agregarmos a eles? A significação da palavra estética segundo Greimas, o qual, baseado na ideia de percepção de sensações, cria uma nova

roupagem para o termo, estabelecendo relações entre o sensível e o inteligível, ou seja, entre as sensações e os pensamentos. O conceito de estética de Greimas permite desvincular a idéia de belo/não-belo e a substitui pelas ideias de cognição e sensações perceptivas. Além disso, Greimas postula um sistema, baseado em sua teoria do discurso, capaz de dialogar com o ser humano, possível de ser estendido aos sistemas computacionais, em especial à interface, aos sensores e aos sistemas inteligentes.

Considerações

Segundo Johnson, essa é uma estratégia baseada "numa peculiaridade da mente humana: nossa memória visual é muito mais duradoura que a memória textual". Se não nos contentamos em fornecer um acesso meramente informacional, precisa-se buscar que as interfaces proporcionem experiências genuinamente estéticas. Pareyson defende a ideia de que a obra de arte depende muito mais de quem frui dela do que de quem a produz. Cada indivíduo monta um referencial diferente diante de uma mesma produção. Na verdade, o espectador é quem cria novos interpretantes para a obra.

Cabe ao artista, ao idealizar uma obra, torná-la o mais impessoal possível para que ela tenha um aspecto de acessibilidade universal. É fundamental que ela possua uma singularidade plena, pois a arte é resultante de uma série de elementos encadeados: o artista, a ideia, a ferramenta, a técnica, o processo, o resultado e o indivíduo que irá fruir dela.

Enfim, o verdadeiro problema não é o simples acesso à estética da obra de arte, mas a criação e a disponibilização de uma interface semiótica capaz de ressignificar a obra. Há a necessidade de extrapolar a estética puramente visual e revelar as possibilidades infinitas que as interfaces gráficas podem oferecer. A verdadeira experiência estética é deflagrada pelo sentido novo e inesperado que a interface semiótica pode e deve proporcionar. Assim, mesmo com toda sua própria complexidade, a interface poderá oferecer aos artistas e apreciadores de arte inúmeras possibilidades e direções de criação e fruição. Cabe inventar novas maneiras de produzir sentido estético mediado pelas interfaces, seja através da forma, da cor, tipografia, ícones e outras possibilidades.

É impossível afirmar o que possa ser encarado como regra, o fato é de possibilitar o cumprimento da função pelo usuário e as interfaces gráficas, mas como atingir essa função utilizando a estética?

Referências

- ADES, Dawn. **O Dada e o Surrealismo**. Barcelona. Editorial Labor, 1976
- AMBRON, Susann & HOOPER, Kristina. **Interactive Multimedia**. Washington, Microsoft Press -Redmond, 1988.
- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia**. Perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo. Companhia das Letras 2002
- ARNHEIN, Rudolf. **Arte & Percepção Visual**. São Paulo. Pioneira 1980
- BAGGERMAN, Lisa. **Web Design That Works**. Gloucester, Rockport, 2001
- BARTHES, R. **O Rumor da Língua**. São Paulo, Brasiliense, 1988.
- BENJAMIN, Walter. **Refleitions: Essays, Aphorisms, Autobiographical Writings**. New York, Helen and Kurt Wolff, 1978.
- _____. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutividade Técnica**. Obras Escolhidas -I, São Paulo, Brasiliense, 1987.
- BLACK, Roger. **Web Sites que Funcionam**. São Paulo, Adobe Press, 1997
- BOLTER, Jay David. **Writing Space**. New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, 1991
- BONSIEPE, G. **Design: do Material ao digital**. Florianópolis, FIESC/IEL, 1997
- BURKE, Peter. **Testemunha Ocular - Historia e Imagem**. São Paulo, Edusc, 2004
- CRAWFORD, Chris. **The Art of Interactive Design**. Berkley, No Starch Press, 2003
- CORDEIRO, W. (1971). http://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/moscatti/bibliog_.htm#arteArteônica. São Paulo: Universidade de S. Paulo.
- BUSH, V. **As we may think**. *The Atlantic Montly* - 3/1945 - pp.23-45.
- CAPLIN, Steve - **Icon Design**. London, Cassel & Co, 2002
- CARMEL-ARTHUR, Judith. **Bauhaus**, São Paulo, Cosac & Naify, 2001
- COTTON, Bob. OLIVIER, Richard. **Understanding Hypermedia 2000, Multimedia Origins**, Internet Futures. London, Phaidon, 1997
- DABBS, Alistair ó **Interface Design**. London, Cassel & Co, 2002
- DOMINGUES, D.(org). **A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias**. São Paulo, Ed. Unesp, 1997.
- DONDIS, Donis A. ó **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo, Martins Fontes, 1991
- ECO, U. **Viagem na Irrealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- _____. **Obra Aberta**. São Paulo, Perspectiva, 1971.
- ELAM, Kimberly. **Geometry of Design**. New York, Princetown Architectural Press, 2001
- FARIAS, Priscila. **Tipografia Digital ó O Impacto das Novas Tecnologias**. Rio de Janeiro, 2AB, 1998
- FRY, Maxell. **A Arte na Era da Máquina**. São Paulo, Editora Perspectiva, 1969

- GEHR, Ricahrd. "Plugged in?". Metropolis, New York, vol 12, n. 10, june 1993.
- GLENWRIGHT, Jerry. **www.layout - Effective design and layout for the world wide web**. London, Cassel & Co, 2001.
- GRUSZYNSKI, Ana Claudia. **Design do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro. 2AB
- GUINDON, Raimonde (org). **Cognitive Science and its Applications for Human-Computer Interaction**. New Jersey, Lawrence Erlbaum, 1988.
- HORCADES, Carlos M. **A Evolução da Escrita**. Rio de Janeiro, Senac-Rio, 2004
- HOLLIS, Richard. **Design Gráfico, Uma História Concisa**, São Paulo, Martins Fontes, 2001
- HUMPHREYS, Richard. **Movimentos da Arte Moderna ó Futurismo**. São Paulo, Cosac & Naify, 1999
- JOHNSON, Steven ó **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2001
- KUHN, T. **The Essential Tension: Selected Studies in Scientific Tradition and Change**. Chicago Universidade de Chicago, 1977
- LANDOW, George P. Hipertext. **The Convergence of Contemporary Criticalm Theory and Technology**. Maryland, The Johns Hopkins University Press, 1994.
- _____. "Course Assignments in Hypertext: The Example of Intermedia." Journal of Research on Computing in Education 21 (1989): 349-65.
- _____. **Lecture Multimedia: Dramaturgy, Pedagogics and Innovation**, University of Oslo, December 1996.
- _____. **Inaugural Conference on Textuality**, University of Washington, October 1997.
- _____. (org.) **Hyper/ Text / Theory**. Maryland, The Johns Hopkins University Press, 1996.
- LAUFER, R. SCAVETTA, D. **Texto, hipertexto, hypermedia**. Porto, RES, 1995.
- LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência. O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. São Paulo, Edições Loyola, 2002.
- MCLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutemberg**. São Paulo, Cia Ed. Nacional, 1972.
- _____. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. São Paulo,
- MIJKSENAAR, Paul. **Uma Introducción al Diseño de la información**. México, GG, 2001
- MORIN, E. **Para Sair do Século XX**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1986.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo, Martins Fontes, 1997.
- NIELSEN, Jakob. **Projetando web sites**. Rio de Janeiro. Campus. 2000
- RADA, Roy. **Hypertext ó From Text to Expert Text**. London. McGraw-Hill, 1991
- RADFAHRER, Luli. **Design/Web/Design ó São Paulo**, Market Press, 1999.
- _____. **Carta da Califórnia**. São Paulo, **Design Gráfico n.º 34**, Market Press, 2000 (42-43).
- RICKEY, George. **Construtivismo ó Origens e Evolução**. São Paulo, Cosac & Naify, 2002.
- SANTAELLA, L. **Cultura das Mídias**. São Paulo, Razão Social, 1992.
- _____. **Matrizes da Linguagem e do Pensamento**, São Paulo, Iluminuras, 2001.

SCHANK, Roger. **The Cognitive Computer**. Massachusetts, Addison-Wesley Reading, 1984.

SOUTO, Álvaro Guillermo G. ó **Design: do virtual ao digital**, São Paulo, Demais Editora, 2002

SWEET, F. Meta Design ó **Design from the World Up**. London, Thames and Hudson, 1999

VILLAS BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] Design Gráfico**. Rio de Janeiro, 2AB, 2001.

VIRILIO, Paul. **Cibermundo: a política do pior**. Lisboa: Teorema, 2000.

WIENER, Norbert. **Cibernética e Sociedade**. São Paulo, Cultrix, 1984.

WILBUR, Peter. BURKE, Michael. **Informational Graphics**. London, Thames and Hudson, 1998

YORKE, J.A. **õPeriod three implies chaos.ö** in: Amer, Math, Monthly. vol 82., 1975. pp.985-992]

ZELDMAN, Jeffrey. **Design X Art**, <http://www.designiskinky.com>