

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

**BAHIAÇÃO**

**Um web site sobre esportes de aventura**

<http://planeta.terra.com.br/esporte/bahiacao>

**Aluna:** Sandra Akemi Narita

**Professor Orientador :** André Lemos

**Projeto experimental em Comunicação - Jornalismo**

Salvador  
Maio de 2002

## **Agradecimentos:**

A minha família, por me apoiar em todas circunstâncias; a meus amigos, pela energia positiva e palavras de incentivo; a Marcelo Martins e Marcelo Conceição, pela disponibilidade e atenção dada ao site; a André, por sua paciência na orientação; e aos esportistas aventureiros entrevistados, pela força e receptividade com o projeto.

## Índice:

<b>Apresentação .....</b>	<b>04</b>
<b>Introdução .....</b>	<b>05</b>
<b>I.O Tema e o Meio .....</b>	<b>06</b>
Esportes de aventura/ radical .....	06
Aventura na Bahia .....	09
Esportes na mídia .....	10
WWW .....	11
<b>II. Procedimentos .....</b>	<b>14</b>
Percurso .....	14
Sites sobre o tema .....	14
Sites baianos .....	15
Objetivos .....	17
Público alvo .....	17
Arquitetura da informação .....	18
Navegação .....	19
Projeto gráfico .....	21
<b>Conclusão .....</b>	<b>23</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>24</b>
<b>Lista de sites .....</b>	<b>26</b>
<b>Glossário .....</b>	<b>28</b>
<b>Ficha técnica .....</b>	<b>32</b>

## **Apresentação**

Descer corredeiras a bordo de um bote; caminhar e andar de bicicleta em trilhas naturais; ascender montanhas e descer cachoeiras por meio de cordas. Atividades como estas, atualmente, têm despertado maior interesse e ganhado cada vez mais adeptos. São os chamados esportes de aventura, também comumente denominados de “radicais” e de “ação”.

Nos meios de comunicação, esta vertente esportiva encontra espaço em jornais e revistas especializadas, em programas de TV e, mais recentemente, em páginas da Internet. E foi justamente neste meio e a partir da escolha desta temática que versei experimentações para o projeto de conclusão de curso, o web site *Bahiação*.

No percurso acadêmico, o ambiente hipertextual e temas ligados à tecnologia foram alvos de meu interesse. Na disciplina Oficina de Comunicação Audiovisual se deu, na Faculdade, meu primeiro contato com discussões acerca da *Web*. As disciplinas Comunicação e Tecnologia e Comunicação e Informática, além de uma pesquisa que fiz sobre Jornalismo *Online* foram relevantes para tentar compreender e (re) pensar assuntos diversos que passam pelas novas tecnologias da informação.

Já o interesse pelo tema (esportes de aventura) advém de um gosto pessoal como praticante, leitora e telespectadora deste universo esportivo.

## Introdução

Dividida em dois capítulos, a memória traz na primeira parte uma breve descrição e definições gerais sobre o ecoturismo e uma de suas vertentes, os esportes de aventura. Muitas vezes confundidos com os chamados esportes radicais, apesar de pontos em comum, os dois apresentam diferenças além da mera denominação. Praticados em ambientes distintos, possuem particularidades na forma de encarar, por exemplo, o risco e o limite.

O web site *Bahiação* tem um enfoque regional (Bahia). Por isso, procurou-se mostrar as potencialidades e o crescimento das atividades desportivas ecoturísticas no Estado. Como o meio escolhido é a Internet, seguem, no primeiro capítulo, algumas questões acerca do WWW (*World Wide Web*), teia hipertextual cada vez mais utilizada para as mais diversas finalidades. Entre elas, a busca e divulgação de informações de maneira ágil e específica. Na produção de notícias, o jornalismo *online* encontra no ambiente WWW um local de novas possibilidades, algumas delas abordadas brevemente neste capítulo. Outro tópico presente é “Esportes na mídia”, que traz citações de publicações impressas, programas de TV (canais fechados e abertos) e páginas da Internet especializadas nesta temática.

No segundo capítulo, estão descritos os procedimentos que antecederam o esboço e execução do web site. Entre eles, a realização de uma pesquisa de páginas na Internet, cujas temáticas tenham sido esportes de aventura tanto em um contexto nacional como regional. Ao longo deste capítulo, estão ainda os objetivos e público alvo do *Bahiação*. Além disso, contêm observações a partir da pesquisa na rede, processo este que resultou em um recorte mais específico do tema e idéias para o formato do site (arquitetura da informação e projeto gráfico).

## **I. O Tema e o Meio**

### **Esportes de aventura / radical**

O “espírito de aventura” há tempos esteve presente nas grandes conquistas da humanidade, vide, na história, o desbravamento de mares outrora nunca navegados em busca de encontros com outras civilizações.

Em tempos recentes, este “espírito”, tão presente em atividades esportivas ecoturísticas, imprime, claro, outros sentidos daqueles movidos pelos desbravadores das primeiras grandes navegações. Se antes os aventureiros moviam-se pelos sonhos de conquista e interesses econômicos, hoje “conquistam de modo simbólico a si mesmos, desafiando seus próprios limites” (Costa, 2000: 05).

Como tais atividades dependem necessariamente do meio natural, sua vontade de praticá-las pode também ser interpretada como um desejo contemporâneo de “retorno à natureza” (Serrano, 1999:11). Desejo este que vem se traduzindo numa busca crescente pelo “turismo ecológico” ou ecoturismo, em cuja vertente “turismo de aventura” aparece a prática desportiva.

Segundo uma definição, ecoturismo “é toda atividade turística realizada em área natural com o objetivo de observação e conhecimento da flora, da fauna, dos aspectos cênicos (com ou sem o sentido de aventura); prática de esportes e realização de pesquisas científicas” (Serrano, 1997:17). Entende-se ainda como “viagem responsável a áreas naturais, visando preservar o meio ambiente e promover o bem-estar da população local” (Western, 1999:17).

Para se ter uma idéia de seu crescimento, enquanto o turismo convencional aumenta 3% ao ano, o ecológico alcança a taxa de 10% no mundo e 20% no Brasil, segundo dados<sup>1</sup> do

---

<sup>1</sup> Dados fornecidos no evento World Ecotour 2000, realizado em abril / 2000, em Salvador.

presidente da ONG Biosfera – Sociedade Brasileira para a Valorização do Meio Ambiente, Dorival Bruni. Sua relevância no cenário turístico mundial chegou a tal ponto, que a ONU (Organização das Nações Unidas) escolheu 2002 como o Ano Internacional do Ecoturismo, quando serão realizados diversos debates acerca do tema.

Segundo estudo analítico<sup>2</sup> preparado pelo Sebrae em 95, uma das características do ecoturismo são os seus atrativos, que devem ser singulares, estar bem conservados e situados em locais como selvas, montanhas, cavernas, desertos ou onde apresentam concentrações de fauna e flora. O estudo diz ainda que seu desfrute far-se-á por meio de práticas variadas, tais como: observação de fauna e flora; *trekking*-trilhas e picadas abertas nas matas ou trilhas recuperadas de caminhos históricos; caminhadas; alpinismo; mergulho recreativo; *snorkeling*-mergulho com equipamento; *cannyoning*; cavalgadas; *windsurf*; jipe safárico; cicloturismo; vôo livre; *mountain bike*; *hiking*; *paraglider*; espeologia e *rafting*.

Geralmente sujeitos a intempéries, os praticantes destes esportes colocam-se, não raro, em situações arriscadas e imprevistas. Condizente com as sensações dos aventureiros, o sentido etimológico de “aventura” (do latim *adventura*) remete à noção de rompimento da rotina, à surpresa e ao inesperado. “Por se conduzir fora da rotina ou de caminhos domesticados, ela exige uma via clandestina, marginal, noturna, imprevisível, notadamente perigosa e atraente” (Costa, 2000: 85).

Quanto à denominação do esporte de aventura, é corrente utilizá-la como sinônimo de esportes radicais, apesar de apresentarem diferenças. Segundo observações do Centro Acadêmico de Esportes de Aventura da Faculdade de Educação Física de Santo André (CAEA – FEFISA), há um certo consenso em revistas e sites de que os esportes ligados à natureza são os de aventura e os praticados na cidade - a exemplo do skate e patinação *inline (roller bladding)*- radicais.

---

<sup>2</sup> Estudo realizado pelo Sebrae, em parceria com a Faculdade de Turismo da Bahia e Bahiatursa, publicado em 95, no documento Ecoturismo na Bahia.

Além da diferença de cenários, as duas modalidades se distanciam em outros aspectos. O esporte urbano, em especial o skate, está mais associado à chamada cultura jovem; ele é uma prática mais impulsiva, “rebelde”, desregrada, com riscos pouco calculados. É comum neste esporte perpassarem discursos em que se vangloriam os machucados e tombos, como se tudo isto fizesse “parte da brincadeira”. Referindo-se ao modo como anunciantes de skate “exploram” o esporte nos Estados Unidos, Rushkoff cita, por exemplo, fotos de garotos feridos e sangrados. “Um skatista de sucesso, coberto de ferimentos e pontos, vivo ou morto, é o equivalente ao herói de guerra entre os garotos” (Rushkoff, 99: 43).

Já nos esportes praticados em ambiente natural, é comum encontrar pessoas de faixa etária mais diversificada- crianças, jovens, adultos e até pessoas de terceira idade-, que encontram na prática esportiva ecoturística uma forma de se harmonizar com a natureza, tendo os riscos mais sob controle. Acompanhada de uma atitude mais “séria” em torno do seu caráter recreativo, a atividade pressupõe cuidados e estratégias para evitar acidentes.

Como pontos em comum, temos o gosto pelo risco, o desafio, a adrenalina, a busca do jogo com o próprio limite ou ainda, simplesmente, a procura por uma atividade lúdica.

## **Aventura na Bahia**



Na Bahia, as condições de sua paisagem natural repleta de baías, enseadas, rios, montanhas, *canyons*, corredeiras, cachoeiras e mais de mil quilômetros de litoral favorecem a prática do turismo de aventura. Segundo levantamento feito pela Bahiatursa<sup>3</sup>, os esportes praticados em meio natural são representados principalmente por grupos que formam clubes ou associações e promovem passeios, eventos e campeonatos. Ainda segundo o órgão, entre os esportes de aventura possíveis de serem praticados na Bahia estão: *rafting*, canoagem, *windsurf*, mergulho no mar, *bike*, mergulho em caverna, *off-road*, vôo livre, *canyonning*/rappel, pára-queda, *trekking*, *sandboard* e surfe.

Embora não haja estimativas na quantidade de praticantes destas modalidades no Estado, percebe-se seu crescimento através do aumento no número de lojas especializadas em Salvador e de grupos esportivos ligados ao *rappel*/*canyonning*, *off-road* e *trekking*. Além disso, há um investimento crescente por parte de empresas e prefeituras, para a realização de eventos ligados a estas práticas desportivas.

Dos locais de forte atração do turismo de aventura na Bahia, a Chapada Diamantina se apresenta como principal ponto de referência. Na região, só no Circuito do Diamante - que abrange cidades como Lençóis, Andaraí, Mucugê e Palmeiras- encontram-se dezenas de trilhas catalogadas<sup>4</sup>, muitas das quais propícias para a prática de *trekking*, *mountain bike* e *off-road*.

O site *Bahiação* tem como um de seus objetivos tentar mostrar justamente esta potencialidade do Estado para as modalidades esportivas ecoturísticas. Devido à descoberta de novos locais a cada ano, aumenta-se rapidamente o movimento do mercado em torno destas atividades. É um crescimento que se por um lado traz mais visibilidade ao esporte, por outro, resulta em maiores danos ao meio ambiente. Atento a esta ponto, há uma preocupação do site em tentar levantar questões que envolvam preceitos do ecoturismo, infelizmente, ainda pouco respeitados.

---

<sup>3</sup>Estudo feito em 99, publicado no livro “Bahia: um mundo de esportes e aventuras”

<sup>4</sup>Sapucaia, 2000: capítulo 2.

## Esportes na mídia

Uma das chamadas “paixões nacionais”, o futebol sem dúvida é o que aparece com mais frequência no jornalismo esportivo. Outros esportes, porém, começam a ganhar mais destaque na mídia impressa e televisiva. É um jornalismo especializado que, dentro de sua segmentação, tem se subdividido em diversos campos, uma vez que o “mundo esportivo” traz diversas possibilidades de abordagem.

No caso dos esportes praticados na natureza, embora ainda com tímidas aparições nos jornais, têm encontrado seu espaço por meio de revistas especializadas, sejam elas voltadas para viagens de aventura (*Eco Aventura*, *Néz Adventure*, *Aventura*) ou para modalidades esportivas específicas, como *windsurf* (*Wind Action*), *surf* (*Fluir*) e *biking* (*Bici*). Em relação aos esportes urbanos, o skate aparece tanto em publicações mais sofisticadas como em fanzines impressos, que misturam assuntos como música, esporte e literatura.

Já na TV, canais abertos trazem um bom número de programas envolvendo o esporte e viagem de aventura. A maioria deles busca atingir principalmente o público jovem. São exemplos: *Movix* e *Tribos e Rumos*, da TV Cultura, e *Mochilão* e *MTV Sports*, da *Music Television*. Nos canais fechados, SportTV e ESPN também reservam lugar para este universo na sua grade de programação. A ESPN é, inclusive, a organizadora da chamada “olimpíadas dos esportes radicais”, os *X- Games* (Jogos Extremos). Nas transmissões, é corrente ouvir termos como radicalidade, ação, adrenalina e extremo, ressaltando a “ousadia” dos atletas, “explorando a imagem de um *way of life* adolescente” (Uvinha, 2001: 84).

Outro meio possível de encontrar este universo esportivo é a Internet. Sites ligados a portais, a agências de viagens e a grupos de afinidades com determinados esportes se avolumam na teia hipertextual. No caso de sites ligados a portais, é interessante notar a agilidade com que transmitem informações de expedições e eventos, a exemplo da

recente cobertura do EMA 2001 - Corrida de Aventuras na Amazônia. O ambiente WWW permite que coberturas de grandes eventos como este sejam diárias e praticamente simultâneas.

Esta rapidez também pode ser notada no acompanhamento de expedições por meio do diário de bordo/ viagem dos aventureiros. Além do acesso rápido às notícias, o leitor tem a possibilidade de interagir com eles enviando mensagens pelo correio eletrônico. Como exemplos: Expedição Rota Brasil Oeste<sup>5</sup> e Expedição Amyr Klink<sup>6</sup>.

## WWW

O advento da Internet foi considerado um dos fenômenos tecnológicos mais importantes do último século. As perspectivas são de que a Rede esteja cada vez mais incluída na vida cotidiana das pessoas para fins diversos, tais como informar, entreter, propagar idéias e formar comunidades virtuais. É o futuro (presente) que, sem volta, aponta para uma proximidade cada vez maior entre o homem e a teia hipertextual conhecida como WWW (*World Wide Web*). Numa visão futurista, já transformada em realidade no ambiente da *Web*, Bairon aponta que “o século XXI não será a continuidade do século do homem espectador de tecnologia, mas o século do homem que interage com ela” (Bairon, 1992:66).

Na mídia digital, a interatividade é possibilitada pela interface, cujo “desafio” é estabelecer um maior diálogo entre usuários e máquinas, facilitando sua manipulação. Esta comunicação mais próxima entre usuário-máquina passa, logicamente, pela evolução das interfaces. Em um salto na sua história, chega-se a um momento importante: década de 70, quando nasce a microinformática. O surgimento ocorre em um contexto de luta por ideais de jovens californianos. Em proveito da “contracultura”, contestam o confinamento da informatização nas mãos do Estado, exército e de grandes empresas. Era o lema: *Computers for the people*, ou computadores para o povo. Neste momento, “a micro-

<sup>5</sup> <http://360graus.terra.com.br/brasil Oeste/index.htm>

<sup>6</sup> <http://360graus.terra.com.br/amyrklink/index.htm>

informática tinha por objetivo maior, tornar os computadores interativos, mais fáceis de manipular e acessíveis a todos” (Lemos, 1997).

Hoje, com o acesso mais difundido aos computadores é possível utilizá-los com poucos conhecimentos técnicos. Teoricamente, qualquer pessoa pode construir um *web site* com um conhecimento mínimo da linguagem HTML, e ainda ter as vantagens de desenvolvê-lo a um baixo custo, atualizá-lo em tempo instantâneo e acessá-lo em escala global.

Ao optar pelo uso do meio WWW, entra-se no universo das interfaces, hipertextos e interatividade, que força uma nova relação das pessoas com os conceitos sobre o ler, o escrever e o conhecer. O sistema hipertextual funciona através de conexões de elos/nós, formando um percurso em teia, onde a circulação pressupõe desvios, voltas, continuidade e descontinuidade; neste ambiente “caótico”, o usuário tem a sua disposição inúmeros caminhos ao alcance de um simples clique. Segundo Lévy, “a instantaneidade da passagem de um nó a outro permite generalizar e utilizar em toda sua extensão o princípio da não-linearidade” (Lévy: 1995: 37).

A teia hipertextual permite uma série de novas possibilidades ao usuário, que consegue uma leitura mais autônoma e interativa. Para Landow, o hipertexto é um “meio de organização de informações no qual o centro de atenção depende do leitor, que se converte assim em um leitor ativo, em um novo sentido para esse termo” (Landow, apud Moherdau, 2000: 39).

É a partir do hipertexto que se dão as maiores mudanças no padrão do formato da notícia bem como na organização da informação. Na tela, a matéria pode ser dividida em *lexias* (blocos de texto), proporcionando ao leitor níveis de leitura. A coexistência de textos, sons e imagens interconectados através de *links* traz uma mudança significativa no padrão de organização da informação utilizado na narrativa jornalística, rompendo os limites espaciais.

No jornalismo *online*, estas diferentes formas de conduzir a leitura e lidar com a notícia colocaram os profissionais de comunicação numa situação de desafios. Diante do que alguns autores chamam de “quarta espécie de jornalismo”<sup>7</sup>, o jornalista deparou-se, no ambiente WWW, com novas atribuições, sem que isso mudasse a forma de conduzir o seu trabalho no que se refere à ética na apuração dos fatos, checagem e responsabilidade na redação e publicação dos textos.

Dentre as novas mudanças, o repórter tem ganhado maior autonomia para editar e decidir o que vai para o jornal, dada a rapidez de atualização das notícias. Tendo em vista as transformações significativas nas rotinas produtivas, muitos especialistas consideram que o “ciberjornalista” ainda não está formado. Segundo Zélia Adghirni, este profissional “precisa possuir competências em todas as formas de tecnologia presentes na rede de comunicação e não se deixar ultrapassar pelas inovações” (Adghirni, Zélia Leal, 2001: 06).

## **II. Procedimentos**

### **Percurso**

O primeiro passo antes de iniciar o projeto foi fazer um recorte do universo desportivo. Optei apenas pelos esportes de aventura. Com a temática definida, a etapa seguinte foi

---

<sup>7</sup> Bardoel, Jo & Deuze, Mark. <<http://home.pscw.nl/deuze/pub/9.htm>>

realizar uma pesquisa de publicações do gênero na Internet, processo fundamental para delimitar ainda mais o tema- esportes de aventura na Bahia. A navegação serviu ainda para ter idéias sobre as seções que deveriam estar presentes, a arquitetura da informação e o projeto gráfico.

Outro passo precedente à produção do site foi traçar os seus objetivos e o público alvo. Também defini as seções e elaborei as pautas a partir de pesquisas em revistas, jornais, livros, páginas da Internet e conversa com os esportistas. Por fim, parti para a elaboração das matérias e entrevistas, etapa esta feita paralela à execução do site.

### **Sites sobre o tema**

Quando colocadas as palavras-chaves “esporte” + “aventura” em sites<sup>8</sup> de busca, uma lista de centenas de páginas aparece. Não é para menos: o Brasil tem um grande potencial a ser explorado neste campo esportivo e um número crescente de interessados no assunto.

Atentos a esta demanda, provedores de acesso à Internet fazem parcerias com sites de esportes de aventura de conteúdo bastante informativo, a exemplos do Terra<sup>9</sup>, Universo Online<sup>10</sup> e IG<sup>11</sup>. Outros sites não integrados a portais como Trilhas e Aventuras<sup>12</sup>, Brazil

Adventure<sup>13</sup>, Gzero<sup>14</sup> e Eco 2000<sup>15</sup>, porém, não ficam muito para trás em termos de conteúdo.

---

<sup>8</sup> Pesquisa realizada nos sites de busca Google <[www.google.com.br](http://www.google.com.br)> e Altavista <[www.altavista.com.br](http://www.altavista.com.br)>, no período de duas semanas no mês de novembro/2001.

<sup>9</sup> <http://360graus.terra.com.br>

<sup>10</sup> <http://www.webventure.com.br>

<sup>11</sup> <http://aventure-se.ig.com.br>

<sup>12</sup> <http://www.trilhaseaventuras.com>

<sup>13</sup> <http://www.braziladventure.com.br>

<sup>14</sup> <http://www.gzero.com.br>

<sup>15</sup> <http://www.eco2000.com.br>

Em todos eles, nota-se, em comum, a presença de um agrupamento de diversos esportes, com *links* que remetem a seções tais como: matérias, história do esporte, equipamentos, onde praticar, cursos, técnicas, manobras, segurança, escolas, galeria, glossário, agenda, entrevista, sua aventura, eventos, columnistas, personalidades dos esportes, relato de aventura, *chat*, roteiros e meio ambiente.

Outra seção corrente nos sites mais completos é a de recursos multimídia. Nela, diversos tipos de vídeos (imagem e áudio) e gravações (somente áudio) estão disponíveis para *download*. O Câmera Sports<sup>16</sup> é um exemplo de site que aposta no recurso vídeo para conquistar os internautas. Como o próprio nome já indica, sua particularidade está sobretudo nas imagens: são 27 câmeras instaladas em locais de prática esportivas, com ênfase no *surf*, além de vídeos sobre modalidades diversas.

## Sites Baianos

Nos sites baianos, nota-se que poucos apresentam um conteúdo mais abrangente, abordando diversos esportes de aventura. Um grande número das páginas visitadas pertence a grupos de esportistas que, além de informações específicas sobre o esporte por eles praticados, traz seções sobre o próprio grupo, cursos e viagens realizadas. Exemplos: Subzero<sup>17</sup> e Bizarros<sup>18</sup>.

Nas páginas voltadas à Bahia, verifica-se que muitas delas são vinculadas a agências de viagens e operadoras de turismo. Seguindo esta linha, os sites Adrenalina<sup>19</sup> e Dois Irmãos<sup>20</sup> trazem *links* para roteiros de trilhas, fotos e reserva de hospedagem.

Percebe-se ainda a presença de sites ligados a cidades com potencial para o ecoturismo. Além de dados da história e cultura local, também disponibilizam informações sobre os

---

<sup>16</sup> <http://www.cameraspports.com.br>

<sup>17</sup> <http://lightning.prohosting.com/~rappel>

<sup>18</sup> <http://hpg.bahianews.com.br/bizarros>

<sup>19</sup> <http://www.geocities.com/andrenalina2000/index2.htm>

<sup>20</sup> <http://www.doisirmaos.com.br>

esportes de aventura possíveis de serem praticados na cidade. Exemplo disto é o site sobre Ilhéus<sup>21</sup>.

Das páginas pesquisadas, a que mais se aproxima da proposta do *Bahiação* é o Boranessa<sup>22</sup>. Nele estão disponíveis *links* para esportes de aventura praticados na Bahia, enfatizando a seção de cursos. Isto porque o grupo serve como intermediário entre escola/curso e o aluno. Apesar de apresentar um bom conteúdo, suas matérias na *home page* são bastante desatualizadas.

A partir destas observações, verifica-se que, nos sites voltados ao Estado, a maioria está ligada a operadoras, agências de viagens ou a escolas de algum tipo de esporte. Diante desta constatação, o *Bahiação* busca como diferencial ser um site regional que agregue diversos esportes de aventura, valorizando matérias/ entrevistas atualizadas e outras seções pouco frequentes nas páginas citadas.

## **Objetivos**

O web site *Bahiação* tem como objetivo central divulgar alguns dos principais esportes de aventura praticados no Estado. A intenção é ser fonte de informação sobre os principais

<sup>21</sup> <http://www.ilheus.hpg.com.br>

<sup>22</sup> <http://www.boranessa.com.br>



acontecimentos ligados a este universo na Bahia e servir como um banco de dados de assuntos que possam interessar o público potencial. Pretende-se ainda levantar questões sobre o meio ambiente, uma vez que natureza e esporte de aventura mantêm relações muito próximas.

Outra meta é formar uma “comunidade virtual”, cujos integrantes poderiam debater assuntos relativos aos esportes por meio de *chat* e fórum de discussão.

## **Público alvo**

De modo geral, o público em potencial são pessoas que tenham afinidade com os temas esporte, viagem e meio ambiente. Pretende-se atingir tanto as que já tenham um conhecimento e prática nos esportes de aventura, como aquelas que nunca tiveram contato, mas tenham interesse em praticá-los ou conhecê-los.

Como o site busca oferecer informações com enfoque na Bahia, o público alvo principal são os residentes no Estado, embora não esteja excluída a pretensão de atingir pessoas de outros cantos do Brasil. Isto porque a Bahia desperta grande interesse de outros estados quando o assunto é ecoturismo.

O turismo ecológico no Brasil e na Bahia, como já foi dito anteriormente, está em ascensão. O mesmo se pode dizer do número de pessoas conectadas à Rede Mundial. Segundo uma pesquisa recente do IBOPE<sup>23</sup>, em fevereiro de 2002 o Brasil já ultrapassou a marca de 13 milhões de pessoas com acesso residencial à Internet. Fatos estes que criam boa perspectiva de atingir um público em número significativo.

## **Arquitetura da informação**

A arquitetura da informação remete a uma estrutura de informações baseada em um conceito de navegação lógico e consistente. O site deve deixar claro aos visitantes os

---

<sup>23</sup> <<http://www.ibope.com.br/eratings/index.htm>>

possíveis caminhos a serem percorridos, buscando sempre facilitar a compreensão da estrutura.

Para tanto, alguns sites optam por usar metáforas com elementos do “mundo real” para evocar um sistema de referência conhecido e, desta forma, tornar o ambiente do site mais agradável, simplificado e familiar. Porém, se usadas de forma excessiva, podem deixar os visitantes confusos.

No caso do *Bahiação*, optou-se por uma utilização moderada de “elementos metafóricos”, uma vez que sua proposta é de buscar semelhanças a uma revista eletrônica sem abusar nos excessos gráficos. O uso de elementos desta natureza ficou restrito aos ícones na parte superior, dispostos em forma de desenhos representativos das modalidades esportivas abordadas. Com isto, procurou-se facilitar uma associação imediata de cada esporte que, nominalmente, pode soar estranho para os desconhecedores de sua prática.

O site apresenta um conteúdo fixo e dinâmico. O de caráter fixo está presente nas seções específicas de cada esporte. Já o conteúdo dinâmico, prioridade do site, será “alimentado” por novas informações principalmente nas seções agenda, matérias/entrevistas, últimas notícias e dicas de trilhas. Esta última com a ajuda dos internautas.

### **Seções do Site:**

- 1) Home page/ Cover:** página de entrada do site, onde são apresentados os *links* (menus) que remetem às páginas subseqüentes: esportes, agenda, matérias/entrevistas, fórum, *chat*, mapa do site, contato e últimas notícias.
- 2) Ícones dos esportes:** oferece informações específicas sobre cada esporte como história, modalidades, cursos, equipamentos, locais de prática, segurança e dicas. São eles: *windsurf*, canionismo, *trekking*, *moutain bike*, *rafting*, asa-delta e *off-road*.
- 3) Agenda<sup>24</sup>:** seção atualizada com os principais eventos ligados aos esportes de aventura na Bahia.

---

<sup>24</sup> Na seção agenda foram dispostas apenas algumas datas de campeonatos/eventos como efeito de demonstração para o projeto experimental. Pretende-se atualiza-la semanalmente.

4) **Fórum:** proporciona um espaço de discussão / troca de informações sobre assuntos diversos envolvendo as práticas desportivas.

5) **Chat:** sala de bate-papo na qual o internauta pode trocar idéias sobre os esportes.

6) **Sua aventura:** espaço para o internauta relatar sua história (aventura) ligada aos temas esporte, viagem e natureza.

7) **Matérias**<sup>25</sup>: matérias “frias” (não-factuais) e pontuais pertinentes à temática do site, além de entrevista com esportistas ou personalidades ligadas aos esportes.

8) **Últimas notícias**<sup>26</sup>: confere aos internautas notícias curtas sobre os últimos acontecimentos dos esportes de aventura e atividades ligadas ao ecoturismo. Serve como fonte para pautar matérias mais aprofundadas sobre um determinado tema e também como matéria conjugada de uma principal.

## Navegação

De maneira simplificada, pode-se dividir a navegação entre interna e externa. Na interna, há um limite físico estabelecido. O “passeio” se processa através de ícones, logotipos, desenhos, figuras animadas ou textos; recursos estes que abrem portas para os usuários navegarem nas páginas de um mesmo site, conduzindo-os, dentro das limitações, a diferentes ambientes e níveis de leitura.

Na externa, os *links* transportam o leitor a páginas de outros sites situados em diversos pontos da rede. Embora alguns *webdesigners* aleguem que o link externo disperse o visitante, não há como desprezar o uso desta possibilidade, que além de agregar valores a um site de forma barata, pode, a priori, reverter-se em credibilidade e “simpatia” do leitor. Deve-se levar em conta ainda que o internauta, autônomo, controla seu próprio caminho;

---

<sup>25</sup>Matérias e entrevistas foram feitas no período do projeto. Algumas de caráter pontual não estão atualizadas. A intenção é que tenha uma atualização semanal.

<sup>26</sup>A seção *Últimas notícias* foi feita no período do projeto. De caráter pontual, ela não está atualizada. A intenção é que tenha uma atualização semanal.

caso ele queira se aprofundar em um determinado assunto, simplesmente recorre a outras páginas na Internet a partir de uma triagem nos sites de busca.

No caso do *Bahiação*, os *links* para fora do site devem ser disponibilizados de forma criteriosa, já que o visitante quer trilhar por sites interessantes que ofereçam, de fato, informações úteis. Neste tipo de navegação, “é necessário uma estrutura interna, que delimite e contenha um espaço e, portanto determine sua forma, que significa organização e ordenação, para que os links com os outros endereços ganhem coerência e continuidade dentro desta estrutura” (Donati; Carvalho; Prado, s/d).

Já a navegação interna foi pensada de modo a deixar o visitante situado no ambiente em que se encontra no site. Segundo Jakob Nielsen, as interfaces de navegação precisam ajudar os usuários a responderem a três perguntas básicas: Onde estou? Onde estive? Aonde posso ir? (Nielsen, 2000: 188). Buscando responder a estas indagações de forma clara e prática, seguiram-se alguns procedimentos:

- ao clicar em um determinado esporte, o ícone gráfico correspondente ganha um destaque;
- a barra superior da home page é mantida em todas as páginas internas;
- a logomarca, símbolo do site, está presente em todas as seções. Mais do que um símbolo gráfico que dá identidade ao site, tem a funcionalidade de um link para a home page;
- links como voltar para home page estão presentes nas páginas internas para facilitar a navegação;

## **Projeto Gráfico**

Antes de discorrer sobre este tópico, é preciso deixar claro que a execução do design gráfico e parte da inserção do conteúdo ficou a cargo de um *webdesigner*. A mim coube o papel de orientá-lo acerca das minhas opções e intenções na concepção gráfica do site.

Para iniciar o projeto gráfico foram observados o “estilo” e as cores de outros sites e publicações impressas com temáticas semelhantes ao *Bahiação*. De modo geral, verificou-se que não há uma “regra” estética muito definida. Percebeu-se, entretanto, algumas tendências como o uso de cores “quentes” (vermelho e laranja) e de letras, logotipo e desenhos gráficos, que dão um tom de descontração.

Seguindo esta linha, foram feitas as seguintes opções para o *Bahiação*:

- para as letras dos menus e logotipo, optou-se por um tom mais quente (vermelho), cor que pode ser simbolicamente associada à idéia de ação, movimento e vida. Para dar mais leveza e não sobrecarregar no vermelho, utilizou-se um tom pastel na parte superior e tonalidade semelhante no local em que ficam os textos e fotos. Estas tonalidades remetem aos ambientes de areia e terra, ambientes onde são praticados alguns dos esportes de aventura.

- para as letras do logotipo e menus foi empregada a fonte artística J.D. Elas tiveram que ser convertidas em imagem para não incorrer no risco de incompatibilidade com alguns computadores. Seu uso buscou dar um aspecto mais descontraído ao site, já que sua temática tem ligação com o entretenimento.

Para os textos, foi utilizada a fonte *Trebuchet MS*, (presente na maioria dos computadores) semelhante à *Arial*, porém um pouco mais legível.

As páginas ficaram configuradas para a resolução de 800 x 600, adequada preferencialmente para o navegador Microsoft Internet Explorer 4.0, sendo, no entanto, também acessível através do Netscape Navigator.

Para a elaboração do layout das páginas foi usado o Adobe Photoshop 6.0. Na fase de implementação, os programas Dreamweaver 4.0, para diagramação das páginas HTML, e novamente o Photoshop 6.0, para o tratamento das fotos.

## **Conclusão**

A escolha pelo WWW baseou-se na vontade de fazer experimentações em um ambiente desafiador, que tem aberto uma grande perspectiva na área de comunicação. Tão discutida e utilizada, a *Web* se configura como uma teia caótica, na qual uma infinita gama de sites se avolumam a serviço de objetivos e interesse diversos. Por isso, tentar entender um pouco mais o funcionamento deste meio é fundamental para quem quer entrar e não se “perder” neste ambiente.

Quanto ao tema, este vem de uma opção em me debruçar sobre uma das inúmeras possibilidades na área de jornalismo, no caso específico, o esportivo. Discutem-se hoje

questões relativas ao jornalismo especializado: uma tendência hoje? A julgar pelo número de publicações impressas e “virtuais” segmentadas vistas nos campos da informática, moda, esporte, economia, música e ciência, encaminha-se para uma resposta afirmativa.

O projeto serviu para melhor compreender o universo tanto deste meio desafiante (WWW), como desta temática específica (esportiva). E mais: foi um laboratório para experimentações práticas, que resultaram em um aprendizado produtivo.

## **Bibliografia**

ADGHIRNI, Zélia Leal. *Jornalismo Online e Identidade Profissional do Jornalista*. Trabalho apresentado no GT de Jornalismo do X Encontro Nacional da COMPÓS – Brasília, 2001.

BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.

BAHIATURSA, Bahia: um mundo de esportes e aventuras. Bahia: 1999

BARDOEL, Jo & DEUZE, Mark. *Network Journalism: converging competences of old and new media professionals*, in: <<http://home.pscw.nl/deuze/pub/9.htm>> (acessado em agosto/2001).

BAUMGARDT, Michael. *Adobe Photoshop 6.0 – Web Design*. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna, 2001.

CARVALHO, Hélio; DONATI, Luísa Paraguai e PRADO, Gilberto. *Sites na Web: considerações sobre o Design Gráfico e a Estrutura de Navegação*, in *Projeto wAwRwT*: <<http://wawrwt.iar.unicamp.br/texto01.htm>> (acessado em 15/02/2002)

COSTA, Vera Lucia. *Esportes de aventura e riscos na montanha – um mergulho no imaginário*. São Paulo: Ed. Manole, 2000.

Ecotour Annals - Second International Congress & Exhibition on Ecotourism. Rio de Janeiro: Biosfera, 2000.

LANDOW, George. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: The Johns Hopkins, 1992.

LEMOS, André. *Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre Interatividade e Interações Digitais*. <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>> (acessado em 16/12/2001)

LEMOS, André (org.). *Hipertexto - uma experiência coletiva e hipertextual*, in <[www.facom.ufba.br/hipertexto](http://www.facom.ufba.br/hipertexto)> (acessado em 08/02/2002)



- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência - O futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MOHERDAUI, Luciana. *Guia de estilo Web – Produção e edição de notícias on-line*. Ed. São Paulo: Ed. Senac, 2000.
- NIELSEN, Jakob. *Projetando Sites*. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2000.
- SAPUCAIA, Roberto. *Trilhas e Caminhos - Guia Turístico e do meio ambiente*. Salvador: 2000
- SEBRAE, *Ecoturismo na Bahia - estudo analítico*. Bahia: 1995
- SEBRAE, *Tendências e Debates – Edição Comemorativa dos 15 anos da Faculdade de Turismo da Bahia*. Bahia: 1999
- SIEGEL. *Criando Sites Arrasadores na Web III*. São Paulo: Market Books, 1999
- Turismo - Impactos Socioambientais*. Organizadora: Amália Ines G. de Lemos. São Paulo: Editora Aucitec, 2001.
- RUSHKOFF, Douglas. *Um jogo chamado futuro*. Rio de Janeiro: Ed. Revan, 1999.
- UVINHA, Ricardo Ricci. *Juventude, lazer e esportes radicais*. São Paulo: Editora Manole, 2001.
- WESTERN, David. *Definindo o ecoturismo*. In: Lindberg, Kreg e Hawkins, Donald (Editores). *Ecoturismo – Um guia para planejamento e gestão*. Tradução de Leila Cristina Darin. São Paulo: SENAC, 1999.

## Lista de sites

- **360 graus** <<http://360graus.terra.com.br>>: integrado ao portal Terra, o site é um dos mais completos sobre esportes de aventura/radical. Com seções especiais para 25 esportes, possui ainda *links* para entrevistas, reportagens, colonistas, agenda, glossário, *chat*, videoteca, galeria de fotos, multimídia, dicas de livros e compra de equipamentos. É atualizado diariamente com as principais notícias deste universo esportivo.

- **Webventure** <<http://www.webventure.com.br>>: tem a parceria do Universo Online (UOL). Possui um dos melhores conteúdos sobre as atividades desportivas ecoturísticas, tendo como diferencial sua seção multimídia (rádio e tv webventure). Além da abordagem sobre os esportes, traz seção especial dos principais roteiros ecoturísticos do Brasil.

- **Aventure-se** <<http://aventure-se.ig.com.br>>: integrado ao portal IG, o site possui seções bastante informativas sobre os esportes de aventura. Disponibiliza *links* para matérias sobre meio ambiente, mapas e indicações de trilhas, meteorologia e classificado de equipamentos.

- **Trilhas e Aventuras** <<http://www.trilhaseaventuras.com>>: o site possui um conteúdo diversificado: matérias bastante informativas sobre os esporte, *links* para roteiros ecoturísticos e denúncias de crimes ambientais, além de seção de dicas de livros, CDs e vídeos ligados às temáticas aventura e meio ambiente.

- **Brazil Adventure** <<http://www.braziladventure.com.br>>: no espaço dedicado aos esportes, traz informações básicas sobre equipamentos, dicas e onde praticar. As seções de destaque são os roteiros ecoturísticos pelo Brasil e o calendário dos principais eventos/competições envolvendo esportes de aventura.

- **GZero** <<http://www.gzero.com.br>>: o site privilegia os esportes aquáticos e outros pouco praticados no Brasil como *Snowboard* e *Skysurf*.

- **Eco 2000** <<http://www.eco2000.com.br>>: site parceiro da América Online (AOL). Disponibiliza bons roteiros dos principais pontos ecoturísticos no Brasil e exterior, além de notícias sobre esportes de aventura e corridas de aventura. Traz ainda uma listagem de

instituições ambientalistas/ parques nacionais e reportagens com temas relacionados à preservação do meio ambiente.

- **Camera Sports** <<http://www.camerasports.com.br>>: integrado ao Universo Online (UOL), oferece informações sobre diversas modalidades esportivas de aventura/radicais e de outras mais “tradicionais”. Destaque para a boa utilização do vídeo: possui diversas câmeras mostrando imagens das principais praias propícias para o surf no Brasil, além de vídeos sobre variados esportes.

- **Prusik** <<http://www.prusik.com.br>>: site de loja de equipamentos voltados para esportes de aventura. Contém *links* para informações sobre seus produtos, cursos e viagens pela Chapada Diamantina.

#### **-Adrenalina Turismo Aventura**

<<http://www.geocities.com/andrenalina2000/index2.htm>>: site de uma operadora de turismo da Bahia que trabalha com viagens associadas a esportes como *trekking* e canionismo.

- **Dois Irmãos Chapada Diamantina** <<http://www.doisirmaos.com.br>>: site de uma agência de viagem que opera na Chapada Diamantina. Traz informações sobre equipamentos esportivos e trilhas onde a empresa oferece guias para acompanhamento.

- **Boranessa** <<http://www.boranessa.com.br>>: lançado recentemente, o site possui *links* para informações sobre oito esportes de aventura praticados na Bahia. A página dá um destaque especial para a seção cursos.

- **Cidade de Ilhéus** <<http://www.ilheus.hpg.com.br>>: além de informações sobre a cidade de Ilhéus (história, pontos turísticos, administração, patrimônio histórico e cultural), disponibiliza uma seção para os esportes de aventura praticados na cidade.

## Glossário

### Termos referentes ao meio:

**Hipertexto**- documento que contém *links* para outros documentos, permitindo o deslocamento do leitor de uma página a outra sem necessariamente seguir uma ordem estabelecida.

**Home Page** - é a primeira página de um site, servindo como porta de entrada para a navegação.

**HTML** - *Hyper Text Markup Language* (linguagem para marcação de hipertexto), que é a linguagem padrão para escrever páginas de documentos *Web*.

**Interface** - rosto apresentado por um sistema operacional ou aplicativo que faz a mediação entre o usuário e máquina. É através da interface que o usuário manipula as informações contidas em uma página na *Web*.

**Internauta** - aquele que navega pela Internet.

**Internet** - é a rede das redes de computadores à qual estão conectados milhares de sub-redes, sistemas de grande, pequeno e médio porte, supercomputadores e microcomputadores. Promove transferência de arquivos, correio eletrônico, entre outros serviços.

**Lexias** - blocos de textos formados a partir da divisão de uma narrativa.

**Links** - elo de ligação entre documentos da *Web*, que possibilita a navegação do internauta de uma página a outra.

**Navegação** - ato de passear e se conectar a diferentes computadores da rede distribuídos pelo mundo, usando as facilidades providas por ferramentas como *browsers Web*.

**Site** - significa sítio; lugar. *Website* é o endereço de uma empresa ou pessoa na internet.

**Web** - abreviatura de WWW

**Webdesigner** - profissional responsável pela concepção e produção visual de *web sites*.

**WWW- World Wide Web.** Baseada em interconexões de nós, é uma coleção de “páginas” acessadas a partir de interfaces gráficas.

## **Termos referentes ao tema**

**Alpinismo** - ascensão de montanhas por caminhada ou escalada. Faz parte de um conjunto de atividades bastante amplo denominado excursionismo.

**Asa-delta-** asa constituída de uma armação com a forma aproximada de um triângulo, coberta de tecido fino, e que tem ao centro um trapézio feito de tubos metálicos onde o praticante de vôo livre se apóia e ao qual se prende por meio de tiras de lona. A denominação é comumente utilizada para designar o esporte na qual utiliza-se este tipo de asa.

**Canoagem** - descida em corredeiras a bordo de um caiaque para atividades de exploração, recreio, pesca ou aventura.

**Canyoning (canionismo)** - consiste na descida de canyons, gargantas ou desfiladeiros seguindo sempre o curso de um rio. Utiliza-se técnicas de outros esportes como natação e escalada.

**Cicloturismo** - considerado uma das vertentes mais leves do mountain bike, consiste no uso da bicicleta em viagens longas.

**Espeologia** - ciência que estuda a evolução das grutas e cavernas através da exploração das mesmas, utilizando técnicas de escalada. Para muitos, a espeologia é também uma atividade esportiva que mistura ciência e aventura.

**Hiking** - semelhante ao trekking (ver verbete). O termo, porém, é mais utilizado para caminhadas longas, de mais de um dia.

**Mergulho** - esporte aquático praticado em duas modalidades: livre, usando o snorkel para respirar enquanto a cabeça está abaixo do nível da água, e autônomo, com um cilindro de ar comprimido, podendo ser praticado no mar, em locais de água doce ou em cavernas.

**Mountain bike** – esporte praticado com uma bicicleta preparada para terrenos acidentados e com muitas subidas.

**Off-road** – esporte que consiste em “rodar” por estradas de terra com veículos de tração 4x4, como *Jeeps* e *Pick-ups*.

**Paraglider** – em português, é o parapente, esporte aéreo na qual o piloto fica pendurado em uma espécie de pára-quedas. Os vôos acontecem frequentemente nas falésias, junto às praias e na montanha.

**Pára-quedismo** - queda livre utilizando pára-quedas para aterrissagem. Num salto de queda livre, (ou abertura manual) o pára-quedista sai do avião de uma altura habitualmente entre os 3.000 e 4.000 metros.

**Patinação in line (Roller blading)** - atividade praticada com patins de quatro rodas sequenciadas verticalmente. A prática de patinação in line é utilizada tanto para se fazer passeios como para modalidades esportivas como o hóquei.

**Rafting** - descida de rios e corredeiras a bordo de um bote inflável desviando de pedras e outros obstáculos. O nome vem do inglês raft, que significa balsa.

**Rappel** - técnica de descida vertical utilizada inicialmente para resgate e espeologia (exploração de cavernas). Atualmente, visto como esporte, é praticado em cachoeiras, grutas, cavernas e paredões naturais. Com a sua popularização, começou-se a praticar também em prédios e viadutos.

**Sandboard** - adaptação do snowboard (ver verbete) em lugares onde não se tem neve. Utiliza-se uma prancha para deslizar sobre a areia fazendo manobras.

**Skating (Skate)** - esporte praticado em locais urbanos utilizando uma prancha (shape) sustentada por quatro rodas.

**Skysurf** - uma das modalidades do pára-quedismo. O esporte é praticado com uma prancha, com a qual é possível realizar manobras de todos os tipos durante a queda livre.

**Snowboard** – esporte praticado na neve (natural ou artificial), na qual o atleta utiliza uma prancha para descer colinas/montanhas fazendo diversas manobras.

**Trekking** - na tradução para o português, a palavra remete a caminhar, trilhar e andar em ambiente natural. Na atividade, o trekker tem um contato íntimo com a natureza, desafiando elementos como montanhas, cachoeiras, florestas e rios.

**Vôo livre** - denominação que abrange os esportes paraglider e asa-delta (ver verbetes).

**Windsurf** - esporte aquático praticado sobre uma prancha acoplada a uma vela. Pode ser praticado em lagoas ou praias, com ou sem ondas.

## **Ficha técnica**

O site Bahiação é um produto técnico artístico apresentado como Projeto Experimental em Comunicação (Jornalismo), pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. <[www.facom.ufba.br](http://www.facom.ufba.br)>

Salvador, Bahia – Maio de 2002

### **Orientação:**

Prof. André Lemos

### **Design e implementação:**

Marcelo Martins e Marcelo Conceição

### **Textos, arquitetura da informação e implementação:**

Sandra Narita