

PORTUGAL

DESIGN

REVISTA TÉCNICA DE ARTES APLICADAS

Nº7 MENSAL • DEZEMBRO 2000

PREÇO: 980 ESC. (EUROS 4.90) IVA INCLuíDO

0.0007



5 603199 009622

NÃO ABRA !!!

Esta revista contém apenas
matérias que só interessam
a pessoas ligadas ao design

Bons Festas

PORTUGAL DESIGN

REVISTA TÉCNICA DE ARTES APLICADAS

Director: Helder Martins
E-mail: portugaldesign@netscape.net

Redactora Principal: Isabel Oliveira

Colaboradores: A. Duarte Ramos, Isabel Oliveira, Sofia Caçador, J. M. Martins, Marco Pereira, Engº Miranda Duarte, Isabel Rita Saraiva, Pinto Sousa (Londres), Maria João Trojani (Paris), Álvaro M. Rocha, Arquitecto Gonçalo Furtado e Orlando Jerónimo

Fotografia: Estúdios Vasconcelos e Sá

Design gráfico e paginação: Marco Pereira, Filipa Mendes e Hugo Silva

Secretariado e assinaturas: Isabel Martins

Publicidade

Director: Gomes Lopes
Contactos: Ana Paula Fernandes, José Martins
Tel.: 21 966 88 56/7

Administração, Redacção e Publicidade:

R. Engº Monterroso Carneiro, Armazém 1-A
2665 - 561 Venda do Pinheiro
Tel.: 21 966 88 56/7
Fax: 21 966 25 21
E-mail: portugaldesign@netscape.net

Digitalização de imagens, selecção de cores e fotolitos:

Pancro, Artes Gráficas, Lda
Pç. Pintor José Felix, N.º 3 - 2720 Reboleira

Impressão e acabamento:

Estaminé Estúdio Gráfico, Lda
R. Engº Monterroso Carneiro, Ed. Estaminé
2665-561 Venda do Pinheiro
Tel.: 21 966 25 18 - Fax: 21 966 25 21
E-mail: estamine@hotmail.com

Produção Gráfica: José Martins, Paulo Conde

Distribuição: Deltapress, Lda
Tapada Nova. Capa Rota, 2714 - Linhó
Tel.: 21 924 99 40

Tiragem: 15.000 exemplares

Periodicidade: Mensal

Propriedade: H.P. Martins
Registo no ICS nº 123 334
Depósito Legal: 142-969/99

Interdita a reprodução, mesmo que parcial, de textos, fotografias e ilustrações, sob quaisquer meios e quaisquer fins, sem autorização prévia, por escrito, da Portugal DESIGN.

As opiniões expressas em artigos assinados são da inteira responsabilidade dos seus autores, não reflectindo, necessariamente, a opinião da revista.

A impressão desta revista foi executada sobre papéis:

Renova Print 100% Reciclado 100 grs.
Inaset Plus 100 grs.
Soporset 100 grs.
Hello Gloss 115 grs.
Hello Gloss 200 grs. (Capa)

Sumario



6 Zoom

Sempre as últimas notícias do mundo do design em poucas palavras.

14 Totta

Um banco "idoso" com nova cara. As cores e as tentativas até à conclusão final.

totta

17 BD Amadora

Tanto para dizer e ver. Dias que não chegam para ver tanta coisa de bom. A Amadora dividiu-se em várias salas para dar a ver o que de melhor existe na Banda Desenhada Nacional e Internacional.



29 Álvaro Patrício

Irrequieto. Um artista eclético que não pode parar muito tempo no mesmo lugar. Precisa de estímulos e de desafios. Saiu da televisão do estado e procura novas coisas para fazer ... talvez o barro.



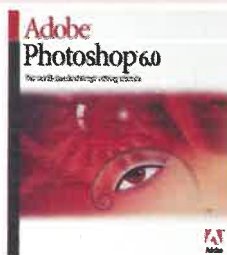
31 minimalanimal

Os artistas servem-se da internet e conjugam a mesma ideia. A não perder.

minimalanimal



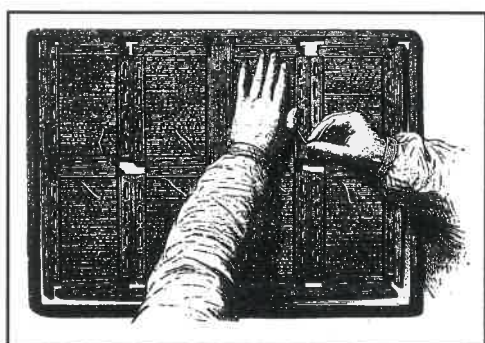
40 web Design



Notícias técnicas e esclarecedoras do que há de novo no mundo do web design.

46 Multimédia

Um mundo que pode ser visto com olhares diferentes. Um modo de ver pela mão de um arquitecto.



67 Imposição

Tudo o que precisa saber sobre a arte de impor, tipograficamente é claro...

51 Piercings

Pendurezas, bolinhas, metais, parafusos e outras coisas mais.

Emblemas duma estética discutível.

Arte do corpo em moda.



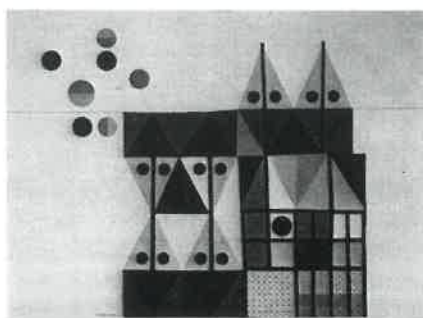
56 Nuno Jerónimo

Os "novos" já fazem história no mundo criativo das grandes agências de publicidade.



59 Conceito

A estética é discutível?
É comparável?
É aceite quando existem princípios?
Que princípios?
Que regras?



22 Loja Virtual

79 Materiais

84 Exposições

86 Correio

88 Glossário

90 Feiras

De que falamos quando nos referimos ao conceito de ...

MULTIMÉDIA

A arte e o design, não indiferente ao desenvolvimento tecno-cultural contemporâneo, tem procurado responder às necessidades postas pela Net e pelo multimédia.

Mas o conceito "Multimédia", central na reconfiguração do paradigma cultural e comunicacional em curso com as novas tecnologias da comunicação e informação, possui um significado profundo raramente compreendido em toda a sua amplitude e natureza social.

A "comunicação" e o "conhecimento" encontram-se na base da mutação operada pelas novas tecnologias. A "rede digital" representa o desejo de um mundo utópico de saber global, surgindo vista como um depósito da totalidade da informação. Em suma, uma máquina com todas as respostas e (teoricamente) acessível a todos.

O multimédia, conceito tendencialmente omnipresente em todas as aplicações e serviços, diz respeito a uma nova natureza de conteúdos, resultante da fusão dos diversos tipos de informação em formato digital (o prefixo multi refere-se precisamente à união de distintas formas de informação pelo denominador comum do bit, recombinaíveis e transferíveis pela rede através do terminal), permissor de um contacto com a informação interactiva que promete alterar radicalmente as formas comunicação, abordagem e conhecimento.

GONCALO FURTADO

ARQUITECTO

O formato "multimédia", generalizado no seguimento dos espectáculos audiovisuais nos anos 80 e 90, reporta para o "hipertexto" de Ted Nelson (anos 60) e para a "hiperimagem", possibilitadores de programas interactivos e ligações multi-lineares que, como proclamou a Microsoft, pode significar uma revolução semelhante ao papiro e uma ruptura com a linearidade convencional da informação livresca.

Como refere J. Everard as "tecnologias modernistas da imprensa e relógios formataram os processos de pensamento conduzidos para a revolução industrial. Mas as redes estão reformulando esses processos de pensamento", pelo menos para alguns.⁽¹⁾

Aquilo a que podemos chamar a "revolução multimédia" foi impulsionada pelo desenvolvimento da interface (após o texto e números dos anos 50 seguiam-se os gráficos digitais promovidos em jogos que, nos finais dos anos 70 estavam combinados com som num multimédia interativo e actualmente possibilitam animações de cortar a respiração) mas também pela democratização na década de 80 dos PC e posteriormente do CD Rom (inspirado no Cd musical da Sony e Philips) que oferecia a capacidade de armazenamento necessária. Agora temos o DVD, apesar de que venham a ser as auto-estradas da informação o suporte que verdadeiramente dinamizará a indústria dos serviços multimédia interactivos on-line (comercial, entretenimento, educativo, etc.).



Teresa Wennberg no "VR CUBE"

(1) De facto, depois da imprensa ter servido para standardizar a linguagem e a produção textual de valores e os relógios para regular temporalmente os indivíduos, a Net tem diferentes interferências no conhecimento. "Aqueles habilitados tiraram vantagens da Net e do hipertexto, vantagens do mundo pós-moderno, onde a linear e hierárquica estrutura modernista do passado efectivamente colapsou". J. Everard, "Virtual states".



Programa interactivo "Urban 5" do Mit

Acentuemos que o termo "Multimédia" está frequentemente conotado com a fusão de médias de comunicação. Médios estes que sobretudo nas últimas décadas têm imposto termos de comunicação uma recepção passiva e predominantemente acrítica.

Mas os novos meios de comunicação globais tendem a substituir os anteriores sistemas de radiodifusão unidireccionais e lineares (como a World Service Rádio da BBC). Pensemos nas possibilidades da TV cabo de banda larga ou no "periódico electrónico personalizado" confeccionado selectivamente a partir do universo noticioso disponível na rede-Net.

Tal significa um novo tipo de relacionamento entre o individuo e o crescente fluxo de informação e também um reequilíbrio dos papeis emissor-receptor em prol de um ambiente de confronto "on-line"⁽²⁾. Tal interactividade, segundo Fernando Terceiro "altera o velho critério de concentrar a inteligência no transmissor e não no receptor"⁽³⁾.

(2) A "rede das redes digitais" e multimédia suscitam outras questões paralelas. Por exemplo, na opinião de Peter Lunenfeld "com a Web o computador transforma-se num instrumento único na história das comunicações audiovisuais. Pela primeira vez uma mesma máquina funciona como local de produção, distribuição e recepção." Isto é, o conceito autor-editor é revisto pois a rede (como refere Linares) possibilita uma "fábrica multimédia", capaz de redefinir os conteúdos digitais através de aplicações de criação-adaptação. Mas, a nosso ver estas são manifestações a montante da problemática central.

(3) Fernando Terceiro, "Sociedad digital, Relógio d'Água.

Recordemos que esta transferência de controle encontra-se bem expressa nas manifestações contemporâneas de arte. Pensemos como o happening, a performance e a instalação resolveram em plena "crise artística" aspectos como a unicidade da obra concluída, a autoria, o papel-interferência do receptor, e como a recente arte digital aparece caracterizada por uma natureza mutante e interactiva.

Também no campo da arquitectura, a estética da interactividade se encontra presente em realizações como o Pavilhão "H2O" dos holandeses Nox. Os Nox caracterizam o pavilhão como uma fusão do corpo, envolvente e tecnologia. "O projecto foi baseado na agregação de arquitectura e informação. A forma em si é conformada pela deformação fluida (...) a deformação do objecto estende-se à constante metamorfose do ambiente, que responde interactivamente."⁽⁴⁾ Ao contrário da mediática casa de Bill Gates (onde qualquer consideração que não respeite a uma utilização da tecnologia "per si" é profundamente banal), a estética da interactividade estende-se aqui ao nível da experiência e pretende dar um lado humano-cultural à técnica

A experiência multimédia tem de facto como característica mais importante a "interactividade", e como ideia fundamental a ideia de aproveitar as capacidades humanas para comunicar num novo meio dotado de interactividade - do hipermedia à vivência multisensorial interactiva de ambientes virtuais ⁽⁵⁾.

Derrick de Kerckhove entende o "computador", na continuidade do desejo humano de tele-comunicação. Após o vídeo anunciar a democratização da produção, o computador (como meio privado e solitário que ao fundir-se com a TV ganha capacidade de atingir a colectividade) permite superar a anterior redução da interactividade ao controlo remoto televisivo.

Não podemos no entanto ocultar que "Infotainment" e "Edutainment" doméstico (prática mista de educação e entretenimento), termos que se afirmam como chavões dos anos 90, assentam numa fragmentação que por si só não constitui sabedoria ou produz conhecimento ⁽⁶⁾.

Para além deste "impasse formal", fomentam-se outros receios que não devemos ocultar. Autores como Bacelló afirmam-se incapazes de distinguir benefícios qualitativos reais para além das suas razões base comerciais ⁽⁷⁾.

(4) L. Spuybroek em "John Beckmann (ed) , "The virtual dimension:architecture, representation and crash culture", Princeton Architectural Press, 1998.

(5) Ainda que a instauração universal de uma verdadeira capacidade reactiva necessite de uma "revolução". De facto Derrick de Kerckhove não deixa de referir que no actual panorama, o poder-potencial de informação-comunicação parece apoiar sobretudo o controle governativo e as multinacionais.

(6) Devemos pois questionar se a biblioteca electrónica não acumulará apenas dados aleatórios para consumo passivo mais do que sabedoria, no seguimento da ideia de que uma informação-conhecimento surge apenas da análise, processamento e aplicação dos dados de forma significativa.

(7) Beceló e outros, "L" Era digital a debat", Transversal.

Em discurso mais complexo, como o desenvolvido por Derrick de Kereckhove, a Net é o embrião cerebral onde partilharemos a mente colectiva que a TV anteriormente elaborava, o que a nosso ver requer questionar se, paralelamente à "extensão electrónica do cérebro" humano, não ocorre a desintegração do eu e a emergência de um novo "colectivo" a que todos nos comprometeremos (8).

Ainda que das novas tecnologias multimédia digitais surja uma margem de pluralidade tolerante e um poder de expressão individual, essa não é uma garantia per si, pois estas igualmente dotam os poderosos grupos de pressão de um meio de manipulação, na continuidade da modelação de comportamentos pela TV (9).

A título de resumo, constatamos que, paralelamente às promessas e benefícios proclamados, o fluxo informativo global das redes digitais que possuem o poder de ditar poderosamente a cultura e estruturar a política e a economia, provocam já colapsos (nos estados, na legislação, na identidade) sem que possamos ter poder de reacção. Por isso o filósofo-arquitecto Paul Virilio frequentemente denuncia a "aceleração do tempo mundial e do ciber-mundo", e "deixa de fantasiar sobre a democracia virtual que alguns desejam".

Por nosso lado, esperamos ter contribuído para uma clarificação do conceito de "Multimédia" e exposto as questões por ele levantadas. Ao Design Multimédia, às Artes e à Arquitectura, disciplinas que se encontram no cerne da reconfiguração da sociedade em termos culturais-comunicacionais, competirá fazer uso dos seus "objectos" disciplinares em prole de um serviço ético e da democratização proporcionada pelas suas propostas de design.



Simbiose homem-máquina

(8) Nos anos 60 McLuhan afirmou que o impacto dos meios electrónicos superam o próprio material comunicado. O seu discípulo, Derrick de Kereckhove investiga a comunicação e o efeito dos média electrónicos, vendo-os como extensões do corpo mas igualmente da psicologia colectiva humana.

Como refere, a telegrafia fora a primeira tecnologia de processamento informativo e comunicação instantânea, alheia aos constrangimentos espaço-temporais, e também o primeiro condutor do pensamento colectivo. A TV pré-condiciona o processamento informativo no exterior da mente humana, e a computação interactiva, prossegue a exteriorização da consciência privada, tornando-a colectiva.

(9) Como didaticamente refere Buick num livro juvenil "Um optimista poderia ver isto como uma forma bem vinda de anarquia, mas a (aparente) responsabilidade decrescente dos eleitos no governo central não reduz o seu poder e controlo. (...) Tanta gente a introduzir informação das mesmas fontes torna fácil a manipulação da população".

J. Buick e Z. Jevtic, "Ciberespaço para p/".