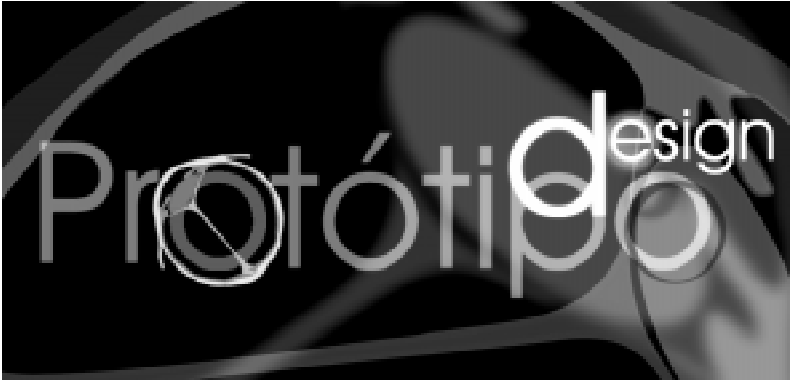


REVISTA PROTÓTIPO DESIGN, DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DE NOVO MODELO DE REVISTA



José Neto de Faria

Luiz Pellegrin

Nádia Senna

Vanessa Cardoso

joseneto_designer@hotmail.com

Universidade Federal de Pelotas - UFPel

Instituto de Letras e Artes - ILA

Brasil

Abstract

The magazine "Protótipo Design" proposes the exploration of cyberspace in the construction of a virtual design magazine capable of using coherently the resources offered by the new media and employing adequately the existing languages. The magazine works its interface with the intention of always offering new possibilities in the navigation analogies in order to edify the cyberspace with a unique form, not delimited by worn down analogies with the impressed magazines. Another preoccupation that moves the magazine is the investigation of the use of the Internet as a more economic form of publishing the theoretical and practical researches in design.

"Estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço no plano econômico, político, cultural e humano. Que tentemos compreendê-lo, pois 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 desta forma seremos capazes de desenvolver estas novas tecnologias dentro de uma perspectiva humanista."

Lévy (1999)

O uso das tecnologias digitais tem transformado gradativamente a configuração dos relacionamentos sociais e causado a virtualização progressiva dos veículos de comunicação tradicionais. Inseridas na pós-modernidade, compreendida como o próprio ciberespaço, um mundo virtual, fluido, pluralista e em constante

mutação (Lévy, 1999 e Dery, 1998), as mídias tradicionais devem ser traduzidas e reformuladas para os novos canais de comunicação.

O ciberespaço, espaço de comunicação proposta pelas novas tecnologias, não está mais batendo as nossas portas, ele entrou por todas as janelas e cabos possíveis regendo as nossas vidas. Hoje, a realidade virtual proposta pelos games diverte as crianças e os adolescentes, os diversos programas para trabalho e comunicação organizam as instituições e o relacionamento entre os adultos. Não temos mais como negar o avanço da tecnologia digital.

Dentro deste contexto, os designers têm visto quase todo seu trabalho sendo virtualizado, tendendo cada dia mais a viver em frente de uma plataforma gráfica. A maior mudança não se deve somente a virtualização do processo produtivo, mas sim ao produto final desse trabalho. A tendência é que

gradativamente aumente o número de peças gráficas virtuais, ou seja, aquelas peças que nunca serão impressas, e estarão disponíveis somente nas mídias que permitem a existência da realidade virtual.

Analisando as revistas existentes na internet, salvo algumas felizes exceções, podemos constatar que em geral são publicações desprovidas de qualquer questionamento conceitual de qual deveria ser a linguagem utilizada para aproveitar na devida medida a nova mídia. Muitas vezes, todo o potencial permitido pelo canal é desperdiçado por adaptações inadequadas da linguagem da peça impressa para o ciberespaço. O resultado é desastroso, ou no mínimo impróprio, a toda a virilidade e versatilidade que existe no canal. Ou seja, por nos apegarmos a paradigmas ligados a antiga revista impressa cometemos o erro de não compreender o novo, e reproduzir o antigo em um meio que deveria ser palco para o surgimento de

outras linguagens.

A revista Protótipo Design propõe o desenvolvimento de uma linguagem visual adequada ao canal, para que sua publicação não seja caracterizada pelos resquícios do antigo suporte, mas sim pela consciente exploração dos recursos que podem ser viabilizados pelo ciberespaço. Propõe também uma forma mais econômica de publicar e divulgar, usando a internet, a produção teórica e prática de profissionais, professores e alunos de design.

A forma geral da revista surgiu do questionamento sobre os rumos do design, das peças gráficas e da caracterização e compreensão da linguagem utilizada nas revistas tradicionais e virtuais. Partindo do entendimento mais amplo de que os objetos são definidos no mundo pela sua interface, ou seja, a idéia que temos de um objeto nos é dada pela relação que mantemos com o mesmo (Bonsiepe, 1997), e que o ciberespaço nos permite novas relações, constatamos que numa revista virtual:

1 – a ênfase de organização e estrutura passa do fluxograma e sua estrutura básica para a forma de navegação e suas analogias possíveis;

2 – outros sentidos além da visão podem ser estimulados. A elaboração da estrutura da revista por meio de um hiperdocumento que una sons, imagens, animações, interatividade e efeitos de cinestesia facilitam a imersão dos navegadores em seu conteúdo. Desta forma, a linguagem da revista virtual se aproxima da linguagem utilizada no cinema e na televisão e se distancia da linguagem das revistas impressas;

3 – a exemplo do que já vem acontecendo nas revistas tradicionais, permitem múltiplas estruturações (Leslie, 2000). A realidade virtual é o meio por excelência das metamorfoses e a revista, para se adequar e explorar todas as possibilidades do canal, não poderia se

apegar a uma forma constante para todos os seus exemplares. Assim, esta pode ser caracterizada como uma revista mutante, desprovida de uma identidade rígida, pois seu visual gráfico e sua interface de navegação podem ser únicos a cada exemplar. Característica que permite a experimentação de novos conceitos no uso da internet e principalmente nas analogias de navegação.

A imersão dos navegadores no conteúdo da revista só é possível com a exploração do “*mundo virtual*” e da “*informação em fluxo*”, dispositivos informacionais originais do ciberespaço (Lévy, 1999), que devem ser utilizados em todo o seu potencial para criarmos as interfaces necessárias para demarcar o espaço e a forma da revista.

A revista Protótipo Design nasce assim, com a intenção de colaborar na construção de uma linguagem própria para o ciberespaço e estimular o experimentalismo na internet. Sua concepção é decorrente da vontade de desenvolver e experimentar novos conceitos de design, desestruturando a realidade objetiva e criando novas possibilidades virtuais. A estruturação baseada nas analogias de navegação, o caráter mutante e a estimulação multi-sensória buscam atingir um envolvimento maior do navegador, que tende a buscar explicações para a forma como se dá a interação.

A única estrutura que se mantém em todos os exemplares da revista Protótipo Design é a sua divisão em cinco partes distintas: portal, índice, artigos, portfolio e viagens sensoriais. O portal ou capa da revista é composto pela logomarca em mutação e pelas informações contidas no editorial, as quais somente são exibidas na tela quando o navegador passa com o mouse sobre a letra “e” das palavras “Protótipo Design” da logomarca. Estes dois elementos articulados compõem o plano de apresentação da revista e clicando sobre os mesmos podemos ter acesso ao índice da Revis-

ta.

O índice é composto por uma estrutura, diferente em cada edição, de texto e imagens que organiza e informa ao leitor o teor da revista. Em vez de criarmos uma seção para a programação sobre design, optamos por inserir no índice uma agenda com os acontecimentos. Assim, organizamos no índice o conteúdo da revista, artigos, portfolio e viagens sensoriais, e acrescentamos a agenda do período.

O tópico artigos tem como principal objetivo divulgar e valorizar a produção teórica sobre design. Nele, encontramos matérias tratando de temas ligados ao design. Para comunicar o teor de cada artigo, não usamos somente do texto escrito, estipulamos que para cada texto haveria uma metáfora visual e sonora adequada para compartilhar e materializar suas idéias.

Já o tópico portfolio tem como principal objetivo divulgar e valorizar o trabalho de designers, fotógrafos e ilustradores. Está dividido em três partes, ilustração, design e fotografia, e sempre traz uma amostra do que está sendo produzido de melhor em cada área.

O tópico viagens sensoriais pode ser considerado o mais intrigante de todos da revista, nele encontramos diversas histórias que usam de todos os recursos possíveis para estimular os sentidos dos navegadores. Ao entrarmos em seu espaço não temos controle de onde vamos parar, cada região da tela nos leva a uma viagem diferente, e a cada vez que entramos na mesma tela, o contador altera a posição da entrada para cada história.

O limite para a criação desta revista virtual passa a ser considerado a capacidade de abstrair e criar quantas analogias quisermos para a construção deste gigantesco mundo, tudo depende dos processos cognitivos que sejamos capazes de realizar, em outras palavras, a analogia e a abstração são as únicas

barreiras existentes para a construção da ciberrevista.

Portanto, elaboramos um conceito de revista virtual mutante no qual podemos divulgar e experimentar novas formas de design. Sua estrutura nos garante a certeza de que em cada exemplar estaremos construindo um novo mundo e refletindo sobre as possibilidades da internet como ciberespaço para a publicação. Devemos destacar que a revista tem a intenção de colaborar na construção de uma linguagem própria para o ciberespaço, pois sabemos que o trabalho de adequação de qualquer impresso a internet auxilia a compreensão de como será a acomodação dos demais impressos no meio. O que nos ajuda a compreender o futuro de algumas peças gráficas e da própria gráfica digital.

Constatamos que a imersão do navegador na realidade virtual só se faz sentir pela criação de um cenário formado por sons, imagens e animações, o qual garante por analogia a sensação de se estar em uma outra realidade física. Também o conceito de navegação determina a forma como a pessoa se sente no ciberespaço. Assim sendo, a animação e o uso de botões desprovidos das formas convencionais, mudam a relação do navegador com o ciberespaço, visto que para cada analogia este tem um tipo de resposta.

O uso inadequado de uma tecnologia inviabiliza a animação e a interatividade na web. Deste modo, devemos ter muito cuidado com a forma que trabalhamos e com a escolha dos programas que utilizaremos. Pois é importante que os elementos do hiperdocumento sejam bem articulados, de forma a garantir a qualidade da realidade virtual criada.

Podemos dizer que a criação da tridimensionalidade e o uso de sons e dos recursos de animação na internet devem ser considerados como os principais elementos que distinguiram a revista virtual da impressa. Mas ao

mesmo tempo esses recursos aproximam muito a linguagem da revista, da linguagem do cinema e da televisão.

Bibliografia

- Bonsiepe, Gui; "DESIGN do material ao digital"; Ed. FIESC, Florianópolis, 1997.
- Dery, Mark; "Velocidad de escape, la cibercultura en el final Del siglo"; Ed. Siruela, Barcelona, 1998.
- Leslie, Jeremy; "Nuevo Diseño de Revistas"; Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- Lévy, Pierre; "Cibercultura"; Ed. 34, São Paulo, 1999.

Códigos de Projeto

Processo nº: 23110.004091/01-74

Órgão financiador

Universidade Federal de Pelotas - UFPel