

23 PAGE

03 versões alternadas: entre print e pixel

10

Marta Jardim / Pedro Carvalho

THE ZONE | natureza híbrida e específica

A concepção de objectos que correspondam aos objectivos propostos privilegiam o momento de interacção, a apropriação do espaço onde a experiência é assumida como uma componente mutável que influencia a percepção. Esta caracterização surge neste momento complementada pelo apelo ao recurso das dimensões da memória e do afecto na sua definição por Hansen.

As relações essenciais que são propostas - Usabilidade / Experiência, Informação / Estética, Teoria / Crítica -, procuram um discurso interdisciplinar, uma mediação que encontre na convergência de espaços e de diálogos na definição de um projecto. Num contexto em que a remediação e a imagem estão intimamente interligadas, a imagem tem sofrido uma constante reinterpretação e enquanto meio tem redefinido as suas características por forma a estarmos hoje num plano enquanto sociedade no qual a comunicação é essencialmente visual.

Uma cultura saturada pelos media implica uma compreensão dos processos que dão origem a elementos que se destacam, que sobressaem do vulgar e são, pela sua abordagem, eficazes no cumprimento dos seus objectivos. Os novos media proporcionam um veículo onde os conteúdos obtêm a capacidade de feedback oferecendo a possibilidade de leituras não lineares. Existe uma tensão nos moldes de hierarquização da informação, as características dos velhos media são perceptíveis na forma como os novos media se configuram, existe uma ligação clara entre o digital e o impresso, um antepassado que deixa os seus traços na forma. Os campos de acção para a actividade projectual procuram uma interacção com outras disciplinas na perspectiva de produzir valor humano. A criação de objectos resultantes desta acção revê na sua utilização por parte da sociedade uma forma de influenciar e moldar a mesma como resultado da concepção criativa. A influência que é gerada sobre o espaço pelos meios de produção e consumo de objectos desempenha também um papel crítico essencial que promove uma constante reflexão sobre os conceitos que dominam a sua concepção. Os novos media em conjunto com os novos processos de comunicação que proporcionam, estabelecem novos domínios culturais, redefinem relações sociais e representam uma evolução mutável.

De uma forma generalizada uma das consequências que se observa nos momentos em que existe a mediação de um meio pelo digital, é a relegação da interação humana para um plano menos evidenciado. A constante exposição que temos ao digital implica que de certa forma se faça acompanhar de uma experiência do virtual, não ainda de forma completa e envolvente mas numa antevisão do percurso que os novos media ameaçam pela ubiquidade que representam. O computador surge como um artefacto que não tem a sua definição bem delineada, as experiências que dele derivamos precisam de modelos que rompam com os moldes perpetuados pelos antigos media. Esta consciência contemporânea dos media requer uma reformulação das interfaces, para além da estrutura da informação este é outro domínio que requer a exploração de novas dimensões. A interação com o digital não acompanhou de igual modo a evolução dos meios, quase sem restrições as interfaces de hoje são praticamente iguais às da década anterior. Inclusive as interfaces de toque não representam nenhuma revolução, apenas se tornaram técnica e economicamente viáveis.

Deve existir por parte do Designer uma reflexão sobre as abordagens que os novos media propiciam e sobretudo um entendimento de como tirar melhor partido na concepção de experiências. No entanto assumir os novos media como campo exclusivo de acção ou domínio restrito seria incorrecto, de facto o conteúdo que existe nos novos e velhos media é idêntico.

INDIVÍDUOS | definições conceptuais

MARTA PCI

Qual o feedback do Design de Comunicação à emergência de Novos Media?

PSI 1 | Quais os aspectos específicos que traduzem a relação entre os novos e os velhos media?

PSI 2 | Que espaço ocupam os velhos media no território dos novos media?

PSI 3 | Qual a configuração do Design de Comunicação na contemporaneidade?

PSI 4 | Como pode o Design de Comunicação tornar uma experiência de comunicação mais eficaz?

PEDRO PCI

Qual o valor da imagem no Design de Comunicação e Novos Media?

PSI 1 | Como é que as imagens adquirem um novo sentido no território do Design de Comunicação e Novos Media?

PSI 2 | Qual a função da imagem com o entidade, que explora as relações entre o visível e o legível para o DCNM?

PSI 3 | Como aferir as relações que se estabelecem entre imagens?

PSI 4 | Como é que as relações estabelecidas entre imagens criam sentidos/desintegram leituras?

PSI 5 | Qual o significado da aceleração da imagem pelos Novos Media para o Design de Comunicação?

MARTA **TAGS**

Remediação
Digital
Mapeamento
Social
Self-publishing
Cultura
Conectividade
Interacção
Tecnologia
Consumo
Movimento
Imagem
Som

PEDRO **TAGS**

Simplicidade
Realidade Aumentada
Processualidade
Desumanização da Arte
Humanização da Tecnologia
Time shift
Generatividade
Espaços
Interacção
Velocidade
Redes
Sociedade
Feedback

DIÁLOGO | como resposta à conflitualidade

Face à perspectiva de que os media participativos estão a transformar o mundo é necessário que exista por parte do designer uma compreensão deste fenómeno. A exploração do uso da imagem e dos processos de remediação que os Novos Media implicam, abrem ao Design de Comunicação novos processos que são traduzidos pela forma como a imagem digital é utilizada, seja de forma individual ou em composições/sequências procurando atingir significado. Os aspectos específicos inerentes à imagem digital, como a sua acessibilidade e fácil manipulação (flexibilidade, alteração de conteúdo ou a simplicidade de adaptação a diferentes media) conferem-lhe características específicas de utilização e de comunicação recíproca que não encontram um reflexo directo sobretudo em termos de escala nos meios analógicos.

A forma como McLuan (1964) introduz que “o meio é a mensagem” para além de possuir um sentido mais imediato de que os media se encontram embebidos na informação que comunicam, (numa relação onde o meio afecta a forma como o conteúdo é apreendido), procura compreender o surgimento de novos media como um fenómeno onde a remediação de conteúdos altera as estruturas de comunicação na sociedade sempre com a característica de que existem consequências desta introdução que são impossíveis de prever. É com base nos modelos semióticos enquadrando as características intrínsecas do meio, da história e dos valores da sociedade que a análise da imagem se assume como um ponto de referência para compreender a sua significação dentro dos novos media.

A remediação dos conteúdos pelos novos media, sobretudo a Internet, alteraram a forma como se constrói a utilização da linguagem visual, assistimos à introdução da componente digital como catalisador da experiência para o utilizador onde a noção de espectador é reformulada pela adição de possíveis canais de feedback. O consumo desta linguagem visual envolve também a manipulação da mesma, ou seja é também gerada uma utilização. Sendo este um ponto particular em relação aos old media, no digital existe mais do que apenas um reflexo da remediação, é gerado um novo conjunto de características que provocam uma reacção à forma de utilização.

A noção de McLuhan de que o conteúdo de um meio é sempre outro meio, antevê esta condição, existe uma relação de reflexão onde o processo de remediação provoca através da introdução do seu predecessor uma actualização das funções ou utilização.

A função da imagem como elemento de comunicação neste panorama mutável necessita de um contexto, de significação, a noção de que existe a necessidade de filtrar a quantidade avassaladora de conteúdo com que somos saturados, pode ser operada por meio de relações afectivas e de memória, são enquadramentos necessários onde nos quais se afigura que uma cultura visual é um factor determinante na compreensão de um discurso construído fundamentalmente através de elementos gráficos ou imagens.

Estas dimensões de relação com a informação, com o discurso da comunicação e com os processos da remediação são enquadradas pelos objectivos propostos mas surgem também como uma perspectiva oposta á construção de objectos meramente estético-tecnológicos, encontrando-se num lugar de proeminência as relações de afecto, a relação com o corpo, a construção de interfaces para os objectos que se reconheçam na DFI "digital-facial-image" de Hansen, a compreensão do afecto como meio.

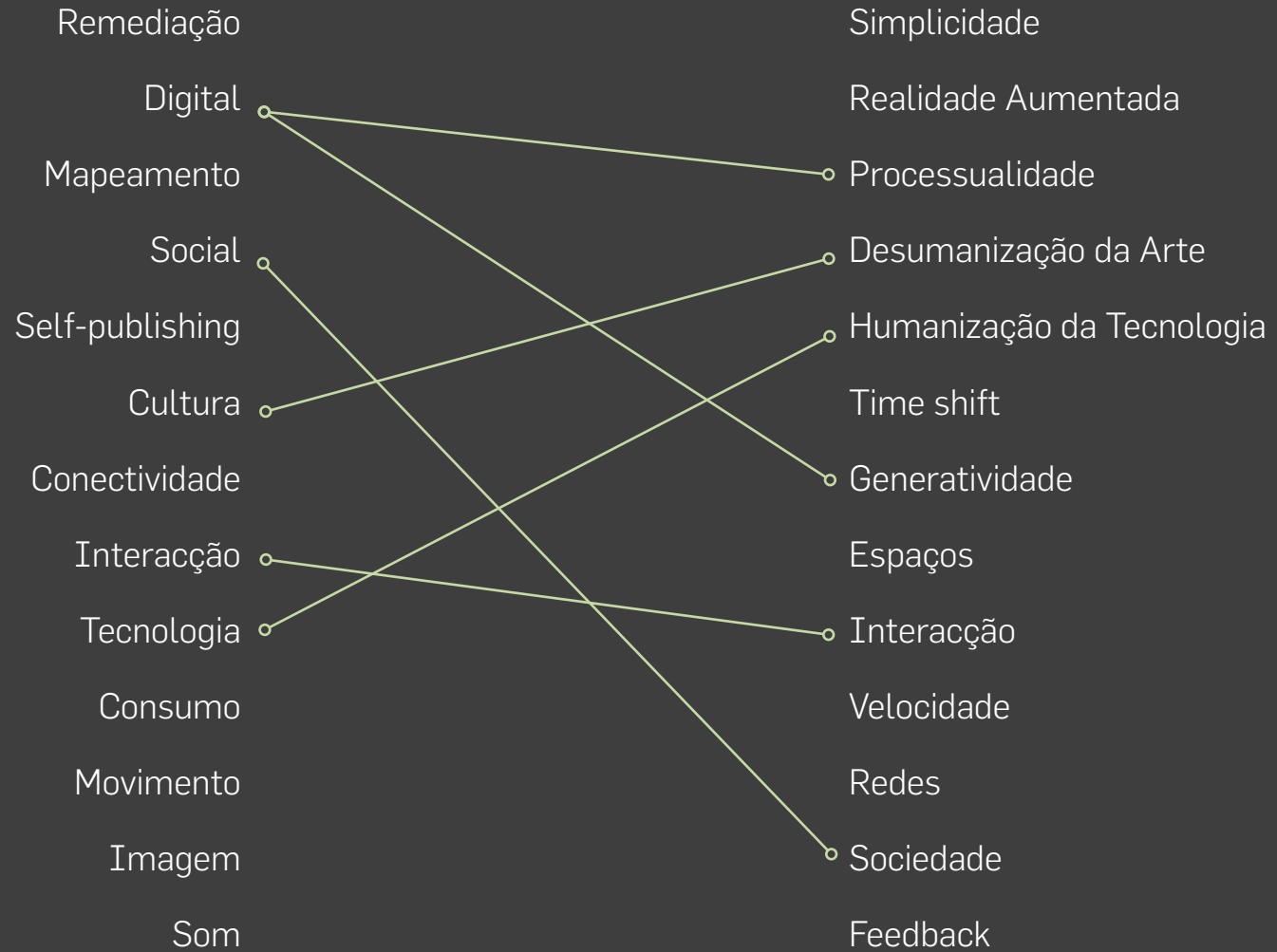
A organização que o meio virtual confere à informação é ainda demasiado semelhante ao arquivo físico. É seguida uma hierarquização e uma estrutura linear de armazenamento que apesar da adopção de novos sentidos na experiência e nas leituras é rígida na forma, os modelos híbridos procuram uma resposta a este tipo de condições, a distanciação dos lugares comuns, a procura da conjugação de várias disciplinas na criação de objectos.

Compreender os novos media como plataformas de comunicação para a informação implica reformular conceitos e adoptar modelos de produção que se procuram distanciar das restrições e fórmulas organizacionais que dominam os meios impressos, a estaticidade não faz parte desta realidade e não é desejável que o faça. O digital, a Internet, introduzem uma dimensão na reacção, de convergência, de remistura, produzem experiências e o factor de comunicação visual é um dos seus principais meios de expressão. Os novos media, a aceleração da imagem, a imediaticidade, geram processos para novas formas de comunicação.

São introduzidos um conjunto de expressões e uma cultura próprias com os novos meios e torna-se essencial a noção de como é construído o significado, o valor dos elementos que o constituem e a sua natureza participativa e mutável indelével. É no conjunto desta massa de reflexão que encontramos um território conceptual resultante do diálogo encetado, onde os objectivos de exploração através do objecto se encontram definidos.

MARTA TAGS

PEDRO TAGS



GRUPO **TAGS**

Sociedade

Espaços

Cultura

Desumanização da Arte

Humanização da Tecnologia

Tecnologia

Interacção

Digital

Remediação

Imagem

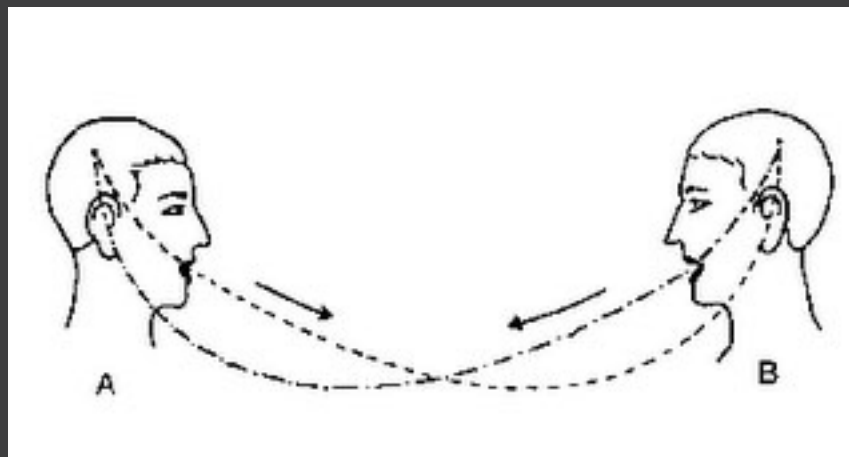
Movimento

Feedback

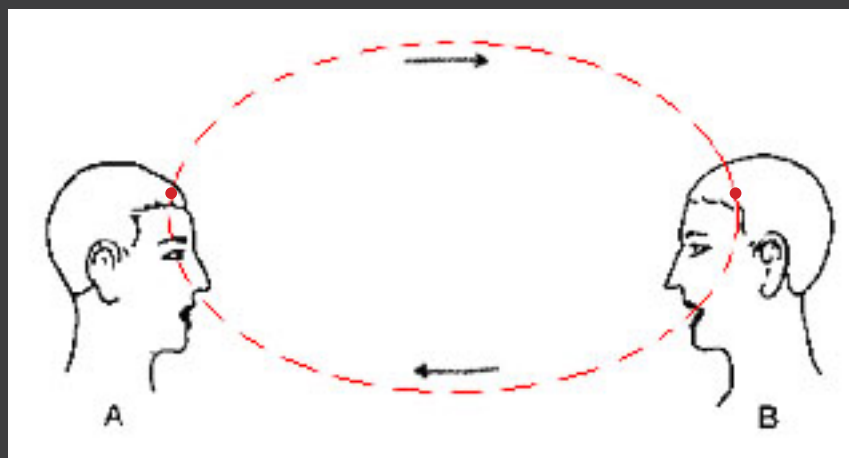
Comunicação

PROPÓSITO | como resultado da negociação

Alcançada uma plataforma comum de entendimento e onde os objectivos individuais de cada elemento do grupo se tornam em mais valias para o desenvolvimento do artefacto pretendido na fase PAGE, inspiramo-nos no esquema "Speech Circuit" de Saussure para desenvolver um primeiro esboço como premissa da direcção de investigação que tencionamos tomar. A conclusão deste percurso será a criação de um objecto híbrido que vive num espaço entre o físico / virtual, mecânico / humano, personalizado / massivo, velhos media / novos media, onde a imagem remediada proporciona uma nova forma de leitura e o receptor se pode tornar no emissor.



"Speech Circuit", Saussure.



Fase PAGE, objectivo de investigação.