



design

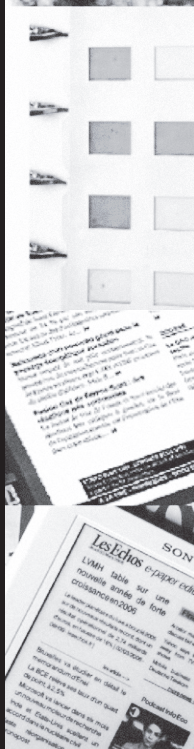
[MÔNICA MOURA | JOSÉ NETO DE FARIA]

Mônica Moura é doutora em Comunicação e Semiótica com tese sobre Design de Hipermídia. Pesquisadora, professora e consultora em design. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Design: Criação e Novas Mídias vinculado ao CNPq e do Centro de Pesquisa em Design e Moda do Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Autora de vários artigos sobre design, ensino e novas mídias, do e-book *Design de hipermídia: dos princípios aos elementos* (NMD/Rosari, 2007) e organizadora do livro *Faces do Design 1 e 2* (Rosari, 2003; 2009).

E-mail: monica@anhembi.br

José Neto de Faria é mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* da Universidade Anhembi Morumbi. Designer, professor e pesquisador. Membro do Grupo de Pesquisa Design: Criação e Novas Mídias vinculado ao CNPq e do Centro de Pesquisa em Design e Moda do Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Autor de vários artigos sobre design, cultura e tecnologia.

E-mail: josenetodesigner@yahoo.com.br



Design Contemporâneo: e-paper, e-jornal, e-design?!

Inovação, informação, comunicação, tecnologia pensar o futuro e os modos de vida do homem são palavras e conceitos que se fundem, cada vez mais, no campo, na atuação e na relação com o design contemporâneo.

Tom Dixon (2009), designer e diretor artístico da empresa finlandesa Artek, afirma que tanto nos dias atuais quanto no futuro será cada vez mais importante que os objetos de design possuam uma narrativa e carreguem informações, e estas serão mais importantes do que o próprio objeto.

Don Norman, engenheiro, cofundador da consultoria em usabilidade Norman Nielson Group e autor do livro *The design of future things*, diz que no futuro os computadores serão totalmente integrados na estrutura dos objetos; as telas e interfaces estarão por toda a parte, inclusive os jornais serão em telas (FREITAS, 2009).

Analisando o design contemporâneo, desenvolvemos uma pesquisa¹ sobre os jornais no suporte e-paper. A utilização das tecnologias numéricas já causou e continuará causando mudanças significativas, tanto qualitativas como quantitativas, no fluxo da informação e consequentemente nos métodos projetuais, especialmente a partir da associação da hiper-rede e do e-paper.

A hiper-rede é a integração de diversas redes com as quais nos relacionamos no cotidiano, mesmo quando não temos consciência da existência delas em razão de sua imaterialidade. Por exemplo, ao utilizarmos o telefone, a televisão, o rádio, a internet

convivemos com diferentes tipos de redes e sistemas: cabo, satélite, radiodifusão, analógico e digital. Ainda, em nosso ambiente de trabalho geralmente utilizamos a rede local (a integração de dois ou mais computadores com a impressora é uma delas, a intranet é outra) e a rede aberta (internet, celular). Então essa rede de interconexões é uma hiper-rede. Ela é formada por um conjunto de redes e sistemas de transmissão e recepção de diferentes naturezas, sejam eletromecânicas, eletrônicas, digitais.

Por sua vez, o e-paper, ou papel eletrônico, é um produto resultante do desenvolvimento e evolução das propriedades de processamento, armazenamento, distribuição e visualização da informação. É um assistente para documentos portáteis, denominado PDA, que funciona como terminal de visualização reconfigurável, no qual é possível acessar, manipular, atualizar e reconfigurar dados e informações. No e-paper podemos visualizar informações em preto-e-branco ou em cores. Este "papel-eletrônico" tem outras características que colaboram para sua portabilidade e mobilidade. É flexível, leve, dinâmico, consome pouca energia, tem alta resolução e contraste.

O e-paper, até este momento, está disponível no mercado no formato de quatro tecnologias: *E-Ink*, *OLED* ou *Electro-Wetting*, *SmartPaper* ou *Beads-Solution* e *Paella*. Essas tecnologias de escrita eletrônica (e-paper) são compostas por uma superfície plana em forma de tela ou caixa plástica flexível ou rígida que contém circuitos eletrônicos e uma substância reativa à energia elétrica, a tinta eletrônica. Todas as soluções consistem em um tipo de grade com pequenas células, formando os pixels do mostrador da tela.

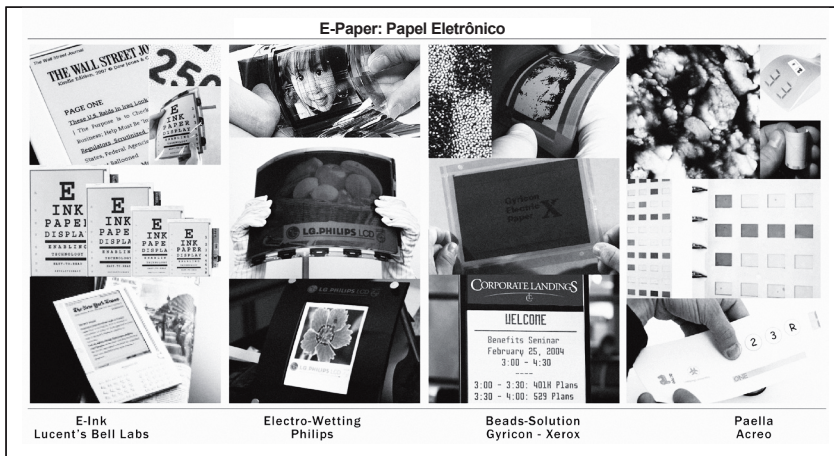


Figura 1 — *E-Ink*, *OLED* ou *Electro-Wetting*, *SmartPaper* ou *Beads-Solution* e *Paella* e seus respectivos produtos: Kindle da E-Ink; Philips LCD; Displays Gyricon — Xerox; e Displays e Etiquetas Acreo (FARIA, 2008).

As empresas Lucent's Bell Labs e E-Ink fabricam a tecnologia *E-Ink*, escrita eletrônica à base de tinta eletrônica. A Philips fabrica *OLED* ou *Electro-Wetting*, escrita por solução à base de água e óleo. As empresas Gyricon e Xerox fabricam a tecnologia *SmartPaper* ou *Beads-Solution*, escrita por solução de glóbulos de duas cores. A Acreo, a tecnologia *Paella*, escrita realizada com o uso de polímeros biestáveis.

Tudo indica que essas tecnologias têm a capacidade de associar informações de diversas naturezas (verbais, visuais — estáticas ou em movimento — e sonoras), sustentar a articulação do fluxo de produção, publicação e distribuição, sendo que suas possibilidades de adaptabilidade e flexibilidade, atualização e personalização permitem soluções ideais para os projetos editoriais contemporâneos dos jornais em mídia eletrônica digital.

Podemos ver na figura 2 quatro exemplos de jornais eletrônicos desenvolvidos e produzidos em tecnologia e-paper.

Jornais eletrônicos digitais portáteis



Figura 2 — Respectivamente, os jornais: *Los Angeles Times* em Tablet PC da empresa Compaq; *De Tijd* em iLiad da empresa iRex; *Les Echos* em iLiad da empresa iRex; Reader da empresa Sony; e *The New York Times* em Kindle da empresa E-Ink (FARIA, 2008).

O design editorial de jornais é um fenômeno cultural resultante da conjugação e da fusão das tecnologias de produção e comunicação. Desde os anos de 1980 testes vêm sendo desenvolvidos mediante as transformações introduzidas pelo uso e disseminação do computador e também pelo uso da hiper-rede na gestão, produção, composição, publicação e distribuição.

Assim, os jornais desenvolvidos para os terminais eletrônicos digitais, e-paper e web, implicam mudanças na forma de projetar (metodologia projetual) e tornam necessário o desenvolvimento de dois tipos distintos de projetos. O projeto gráfico do jornal adaptável às propriedades de seus terminais e o projeto de hipermídia que compreende o design da interface, de navegação e interação. O projeto gráfico permite preservar a identidade do jornal em sua existência e veiculação em vários meios (impresso, eletrônico, digital). O projeto de hipermídia define as relações entre usuário/interator perante as novas mídias, tornando mais participativo e interativo o ato de leitura e de pesquisa, a relação com as informações e a comunicação, a produção de novos e outros conteúdos. Dessa forma, as propriedades das tecnologias eletrônicas e digitais potencializam a linguagem, as mensagens e as informações veiculadas.

A associação da hiper-rede e do e-paper na produção e distribuição de um jornal eletrônico digital lança um novo enfoque para a produção de jornais que combina e hibridiza as propriedades das tecnologias do papel com as dos meios eletrônicos e digitais, o que ainda permite a personalização na distribuição e atualização dinâmica de conteúdos.

Sabemos que as tecnologias são extensões e ferramentas da forma de pensar dos homens, e juntos, homens e tecnologias, configuram o seu entorno material e imaterial, determinam novos cenários correspondentes à sua maneira de pensar e agir. Portanto, devemos esperar que se intensifique em nossos dias um modo de vida cada vez mais nômade, em fluxo; cada vez mais dinâmico, em transformação; e cada vez mais convergente, em conexão.

Os projetos de design contemporâneo exigem uma nova forma de projetar, mais sistemática e preocupada com o gerenciamento da complexidade, da flexibilização e da automatização, a ponto de ser capaz de automatizar a aplicação do projeto, os processos mecânicos e também parte das tomadas de decisões. A flexibilização

automática da aplicação do projeto torna-se fundamental para a personalização e adaptação do objeto cultural, assim como o uso do conceito de inteligência distribuída² ou partilhada garante aos objetos culturais a propriedade e a capacidade de se atualizarem ou de se redefinirem. Esses princípios permitem o desenvolvimento de projetos, com sistemas de processamento próprio, capazes de utilizar algoritmos com funções gerenciadas por metadados³ e condições associadas, produzindo objetos culturais dinâmicos, adaptáveis, atualizáveis e personalizados.

Os princípios do design contemporâneo despertados pelas novas tecnologias transformam o entendimento e as relações de produção dos objetos culturais, pois as ideias e as formas de pensar relacionadas à desmaterialização, convergência, hibridização, complexidade, flexibilidade e mobilidade, redefinem o conceito de interface e de tela, e determinam a necessidade de novas formas de interatividade, navegação e convergência.

Os objetos culturais passam a ser entendidos pelas qualidades descritas na sua interface, que funciona como mediadora do objeto. A qualidade da mediação revela a qualidade da interface do objeto cultural na construção das formas de interação.

A alteração no modo de ver e compreender os objetos culturais transforma o projeto de design contemporâneo, provoca a reformulação da tradicional abordagem de projeto e aponta a busca por novas maneiras de conceber os produtos e serviços. Portanto, em nossos dias, talvez esteja se configurando algo como um e-design destinado tanto ao desenvolvimento de objetos, tais como uma e-mesa ou uma e-porta, cujas superfícies serão interfaces de e-paper, quanto produtos e serviços editoriais eletrônicos e digitais, tal como um e-jornal disponibilizado e visualizado pela tecnologia do e-paper. E, nos parece, logo os e-papers estarão e serão tão presentes em nossas vidas como os livros que hoje constituem nossas bibliotecas, como os jornais e revistas que lemos e descartamos em nosso cotidiano. Porém, eles serão armazenados, visualizados e manipulados em outras tecnologias projetadas e desenvolvidas como e-design.

NOTAS

^[1] Para maior aprofundamento no tema, ver a dissertação de mestrado de José Neto de Faria, intitulada *Design, tecnologia e cultura contemporânea: do jornal impresso ao jornal em e-paper*, defendida e apresentada no Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Design da Universidade Anhembi Morumbi, em 2008, sob a orientação de Mônica Moura.

^[2] Inteligência distribuída: conceito que planeja distribuir entre os "objetos culturais" a capacidade de processamento, a fim de garantir a viabilidade da implantação de objetos culturais flexíveis, dinâmicos e personalizados.

^[3] Metadados refere-se ao conjunto de informações ou dados capazes de descrever outros dados. Também pode ser chamado de metainformação. Os metadados são utilizados para classificar, organizar e gerenciar, por classes e subclasses, a complexidade de um sistema.

REFERÊNCIAS

CHAINON, J. Y. Part 3: the paperless paper — interview with Roger Fidler. Columbia: 2007. Disponível em: <http://www.editorsweblog.org/analysis/2007/04/part_3_the_paperless_paper_int.php>. Acesso em: 28 abr. 2008.

DANCKWARDT, J. Survey of newspaper production flow for e-paper. Estocolmo, 2005. Dissertação (Mestrado em Publishing Technology). School of Mechanical Engineering, Royal Institute of Technology.

DIXON, Tom. ARC DESIGN, São Paulo, nº 65, p. 58-61, 2009.

FARIA, J. N. de. *Design, tecnologia e cultura contemporânea: do jornal impresso ao jornal em e-paper*. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Anhembi Morumbi. Disponível em: <<http://www.anhembi.br/mestradosdesign/dissertacoes/joseneto.pdf>>. Acesso em: 28 abr. 2008.

FIDLER, R. Newspaper in 2020: paper vs. digital delivery and display media. Columbia: 1999. Disponível em: <<http://dictum4magz.wordpress.com/2007/12/10/newspapers-in-2020-paper-vs-digital-delivery-and-display-media/>>. Acesso em: 19 maio 2009.

FREITAS, E. O computador logo sumirá. *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 16 mar. 2009. Caderno Link, p. L7.

NORMAN, D. A. *The design of future things*. Nova York: Basic Books, 2007.