

15 plec

setembre 2002 informatiu d'Eina

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona
Tel. 93 203 09 23
Fax 93 280 05 54
info@eina.edu
www.eina.edu

Fet a Eina: Òscar Bagués i Lluç Massaguer
Museu imaginari: Anna Pujadas
Disseny a Austràlia: Natalia Vázquez
A propòsit de... "de disseny": Pep Alemany

Editorial

Disseny i identitats institucionals: tot és dissenyable?

S'ha convertit en un fet força habitual que els mitjans de comunicació dediquin un espai informatiu a la presentació de símbols i logotips per a institucions i esdeveniments de relleu públic i ciutadà. A voltes, fins i tot, aquests nous grafismes originen crítiques d'opinió i polemiques mediàtiques. Ambdues coses, les presentacions i les crítiques, són símptomes molt clars que tant els emissors com els receptors d'aquestes anomenades "identitats corporatives" donen una importància no solament a allò simbolitzat sinó també a la cura que es té per simbolitzar-ho; i que aquest procés mateix és susceptible de generar adhesions o hostilitats. Efectivament, que una empresa qualsevol modifiqui els seus identificadors gràfics no passa de ser un "assumpte intern", però quan ho fan l'ajuntament, la institució d'autogovern, un servei públic, un esdeveniment ciutadà, ja és una altra cosa.

La renovació de signes, símbols, logotips i marques de la qual estem parlant es va iniciar fa una mica més de dues dècades amb el canvi de règim polític que es produí al país. Les noves institucions democràtiques van ser les primeres en impulsar el disseny o el redisseny dels identificadors gràfics. D'una banda, era necessari esporgar les imatges de les restes de les simbologies franquistes, celtibèriques o simplement antiquades. Però, de l'altra, urgia adaptar-se a paràmetres visuals i a condicions d'ús de les imatges senzillament contemporànies. Durant tot aquest temps s'han succeït molts altres canvis i renovacions que s'emmarquen en un context que ja no respon a aquelles urgències. Hem vist des de grafismes persistents en el temps, realitzats segons les convencions d'estabilitat de la identitat corporativa "clàssica", com ara el símbol i el logotip de la Generalitat de Catalunya, a identificadors puntuals, amb grafismes "desenfadats" i de fort impacte publicitari, com per exemple la "b" del "Barcelona més que mai".

No obstant això, avui el més corrent és que entre l'una i l'altra opció es tiri pel camí del mig: un llenguatge "modern" amb mesura, emprant recursos visuals més o menys estandarditzats en el món de l'empresa i amb un pudor manifest per les simbologies tradicionals. Si repassem les darreres aportacions en els diferents camps de la gràfica d'institucions públiques ho comprovarem de distintes maneres. En els redisseny dels símbols d'algunes institucions s'ha fet manifest la polèmica entre l'heràldica tradicional i el marquisme promogut pels dissenyadors. En la modificació de la gràfica de partits polítics i sindicats s'ha optat per excloure o invisibilitzar les referències simbòliques que es poguessin associar a continguts ideològics i nacionals. Pel que fa als identificadors visuals dels esdeveniments cívics es fluctua entre gràfiques coloristes i naïf d'esperit de festival a emblemes més propis de germandats filantròpiques. Finalment, la imatge de les empreses de serveis públiques (sigui de titularitat o de funció) ja fa temps que van emprendre el camí discutible d'homologar el seu llenguatge visual i verbal amb el propi del sector privat.

Des del camp del disseny, tant com des dels clients que comanden les institucions, s'hauria d'iniciar una reflexió sobre tot

segueix a la pàgina 2



A la banda superior il·lustració realitzada a partir d'un fragment d'un cartell del projecte gir de Lluç Massaguer. (veure pàg 4)

Consell Editorial

Antoni Mari
Oriol Pibernat
Octavi Rofes
Mercè Valeri
Xavier Vallverdú

Col·laboradors No.15

Pep Alamany
Oscar Bagués
Lluç Massaguer
Elou Puig
Anna Pujadas
Natalia Vázquez

Disseny Gràfic Gemma Terol

Impress a
Masanas Gràfiques
Carrer de les Moles 31

Paper cedit per
Torraspaper

Dip. Leg.: B-9844-2001

aquest fenomen de conflicte o devaluació simbòlica. Seria interessant acceptar que no és el mateix que les banderes es vegin o no es vegin, que els punys hi siguin o no hi siguin. I seria allisonador observar que potències en el camp del disseny com Gran Bretanya són molt curoses amb les seves heràldiques i símbols. També caldria adonar-se d'una vegada que el que pot servir per identificar les Festes de Gràcia, per exemple, no val per un congrés o que no és el mateix que un servei et tracti d' "usuari" o de "client". Ara bé, l'homogeneïtzació i indiferència de les identitats particulars en què col·laboren molts dissenys pot ser una

tendència dominant, però no necessàriament una opció única. El disseny també pot desplegar altres recursos intel·lectuals i formals que precisament treballin a partir de la diferència. Els clients institucionals haurien de poder prescindir del disseny (i especialment del sobre-disseny) allà on no faci falta. I, finalment, el món del disseny pot recentrar els seus interessos de manera que no passin per a quines sabatilles utilitza l'hereu de la corona. Potser així alguns deixarien de percebre el disseny com a sinònim de frivolitat.

A propòsit de...

"de disseny" Pep Alemany

Durant els anys vuitanta del segle passat, es va posar de moda l'expressió de *disseny* per qualificar objectes i espais cars, inútils i bonics. Més que bonics, curiosos. Anaves a una botiga, i la cadira més cara ho era perquè era *de disseny*. Un local, la forma del qual feia panxes i punxes no gaire explicables, era *de disseny*. Etcètera. No cal insistir-hi, perquè tothom ho té més o menys present: la frase *de disseny* es va utilitzar a dojo, i encara s'utilitza, fins i tot en la publicitat de productes, com a argument de venda d'una certa eficàcia. Argument fomentat alegrement, d'una manera més o menys "passota", per uns quants, bastants, dissenyadors, en abandonar per avorriment l'antic ideal modern d'obtenir, mitjançant el disseny, objectes i espais senzills, bonics, originals i assequibles i en apuntar-se als "gags" o acudits postmoderns. I que consti que aquí no vull fer una crítica al conjunt de la posició postmoderna, el qual va tenir elements estimulants. Paradoxalment, però, tot això passava quan començava a prendre força la idea de sostenibilitat. L'estalvi planetari, una obligació perfectament assumible per l'economia del moviment modern de l'arquitectura i del disseny industrial, coincidia amb un moment una mica frívol (per no dir molt) de la nostra petita història professional.

De fet, des dels anys noranta, la gent, potser una mica influida per la idea de sostenibilitat, però, sobretot, per la severa crisi

econòmica del començament de la dècada, va descobrir les virtuts de les coses barates, pràctiques i suficientment boniques, i va començar a anar a IKEA. Entre IKEA i les coses que es podien arregar, antigues o modernes, d'herència, de drapaire o de contenidor, la gent en general i la gent jove en particular, ha anat solucionant els seus problemes de confort ambiental. Fullejant revistes de decoració que es venien com a xurros, la gent se'n sortia i se'n surt. I, mentre tothom s'anava espavilant, aquells mobles de disseny, aquells espais de disseny i, potser també, aquelles associacions de disseny i escoles de disseny han anat quedant en un món a part. Conservant un cert prestigi, sí, però un prestigi bastant allunyat de la vida diària i, el que és pitjor, un prestigi tergiversat.

Avui en dia podríem acceptar que aquella tergiversació i l'embolic que es va muntar al seu voltant han resultat nefastos. I que, si no fem alguna cosa, serà cada cop més difícil per al món del disseny recuperar-se de l'èxit (potser efímer, però, això sí, equívoc) del *de disseny* i col·locar en el paisatge objectes i espais ben dissenyats, encara que siguin excel·lents des del punt de vista més modern i sostenible. Potser, i encara que ens faci una mica de mandra, a Eina (l'avantguarda més antiga que tinc present!) haurem de fer una campanya a favor del disseny sense preposició.

Museu imaginari

Tomba Getty de Louis H. Sullivan Anna Pujadas

Anna Pujadas, profesora de l'assignatura *Anàlisi i crítica I*, ha escollit pel Museu imaginari la *Tomba Getty*, construïda per Sullivan al *Graceland Cemetery* de Chicago i considerada com l'inici de l'arquitectura moderna americana, la *Getty Tomb*, combina formes geomètriques simples amb una delicada ornamentació. Hi podem veure alguns dels trets que han caracteritzat l'obra de Sullivan, com ara els arcs concèntrics sobre portes i finestres i la porta de bronze amb estilitzacions geomètriques de motius vegetals.

No tinc museu imaginari. No hi ha cap objecte concret que guardi en una galeria ideal de preferits. No tinc museu. No hi ha cap objecte concret que posaria en una sala d'exposicions per a ser admirat. Sempre he pensat que, si pogués, el que faria seria guardar persones.

M'he trencat el cap buscant un objecte, només un objecte, que pogués rebre la "gràcia" de ser escollit. Potser *La mort d'arlequí*, de Picasso?, una aquarel·la de 1906 inacabada en la qual em sembla veure-hi la representació de l'ànima. La descarto perquè és tan tècnicament subtil que demana una reproducció impresa difícil d'aconseguir. Se m'acut que hauria de triar un objecte del món del disseny i ràpidament m'imagino aquella ampolla de Hoffmann de l'any 1910, de vidre transparent i ornamentada només amb unes línies negres que l'envolten en anells circulars. És molt delicada. La bandejo, ja que per explicar la raó per la qual estaria en un suposat museu imaginari meu necessitaria fer massa disquisicions teòriques. Llavors em dic que segurament en aquesta secció mai ningú ha triat una escultura, veig a Rodin, a Miquel Àngel, sobretot veig a Moholy-Nagy i les seves escultures de plexiglas. No. Rectifico: veig les fotos que Moholy-Nagy feia de les seves escultures de plexiglas. Em dic que si pogués preferiria poder conversar amb Moholy-Nagy abans de contemplar una de les seves fotografies de les seves escultures.

Immediatament vaig més enllà i decideixo que he de triar un objecte integral, que tant sigui artístic com funcional, d'aquesta manera la meua formació en art i la meua vocació pel disseny quedarien manifestades. Quelcom original serien els golfos de la porta de *Els pallaresos de Jujol*, aquells plantadors rovellats i reutilitzats. Excessivament concret. Si busco quelcom més imponent el millor exemple és el de l'obra arquitectònica i em ve al cap Wright i la seva *Fallingwater*. Massa fàcil. Potser algun català. Hauria de ser Gaudí i aquest any és l'any Gaudí, gairebé semblaria aprofitat. També seria avorrit. A part que, un edifici té tantes vistes, massa per reduir-les a una única imatge prou significativa. Si pogués pensar en un edifici simètric, que amb una vista en deduïssis les altres... Si fos com una escultura, un volum en l'espai... Més encara, si fos un edifici com una pintura, pla, només amb una vista... Si fos tot això no seria res. O potser sí. I albiro de cop aquell cub en l'espai que és la tomba de la família Getty projectada per Louis Sullivan: per més que sigui pels morts és una casa, un recinte, o sigui és arquitectònic; un monument, una làpida, una estela, una llosa que marca el lloc del mort, vaja que és plenament escultòric;

i aquell patró ornamental, de permutacions geomètriques, tan proper als motius tèxtils que envaeix el cub i el converteix en el que no és però podria ser.

És una metàfora de la creació això darrer, de fet la *Tomba Getty* en si és una metàfora de la creació: del bloc inert, monòton i per això mort que és la casa dels que ja no són, s'obre a través de la porta, la possibilitat de l'existència, un ventall de dovelles que exploten i infesten el cub d'éssers vitals, orgànics i naturalistes. M'adono que això també podria ser una al·legoria de la vida i la mort, de la resurrecció. I torno a pensar en les persones, que no podem guardar.

Louis H. Sullivan, Tomba Getty (Chicago 1890)



"En l'art digital l'excés de metallenguatge és la manifestació d'un cert complex"

Eloi Puig és professor associat de Processos Digitals a la Facultat de Belles Arts (UB). Ha exposat els seus treballs al Centre d'Art Santa Mònica, Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC), Sónar, i amb la Galeria Ferran Cano, a Arco, Art Chicago i Art Cologne, i és coordinador de l'equip Grasa (www.grasa.net).

Tant el taller que has organitzat a la Fundació Miró de Palma com la proposta de curs de post-grau per a Eina defineixen les aplicacions artístiques del fenomen digital com a "representacions calculades". Creus que el fet de derivar de càlculs és el tret més singular de les imatges digitals?

Penso que és important destacar el caràcter unitari del fenomen digital en conjunt. Un bon exemple del que vull dir el trobem en el treball *Translator* d'Adrian Ward, es tracta d'un petit programa que converteix en música qualsevol tipus de document informàtic, ja sigui: una imatge, un text, una base de dades, una animació... tots es redueixen a codis binaris i, per tant, malgrat que puguin semblar tipus de documents molt diferents, comparteixen uns fonaments comuns que el programa d'Adrian Ward tradueix en música. Sovint s'oblida la "unitat invisible" que hi ha al darrera del treball d'arquitectes, metges, economistes, artistes i de qualsevol pràctica que utilitzi l'ordinador. D'altra banda, parlar de Representació Calculada permet establir un vincle amb el Cicle cinematogràfic titulat "El Cinema Calculat" comissariat per Eugeni Bonet a La Fundació Tapies l'any 1999, on es van poder conèixer les primeres exploracions amb ordinadors dins del panorama experimental de creació d'imatges previ al fenomen digital com ara el "cinema mètric" o les animacions d'Oscar Fishinger i Norman McLaren, així com dels pioners de l'ús d'ordinadors i de l'electrònica: John Whitney, Larry Cuba, Peter Kubelka i Stan Vanderbeek, entre molts d'altres. Sempre creacions al voltant dels anys 60 i 70.

Aquesta unitat es fa, però, cada cop més difícil de percebre, sembla que la tendència ens porti cada cop més a interfícies opaques i a entorns que utilitzen metàfores que ens allunyen de la realitat del llenguatge digital.

És cert, hi ha una tendència general a crear "softwares in-

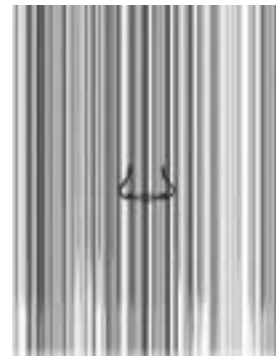
tuitius", i s'entén per "intuïció" precisament ocultar tota la complexitat del funcionament real de la màquina. Aquesta tendència d'humanitzar les màquines és necessària, i la tendència és sempre la de facilitar l'ús de l'ordinador creant interfícies cada cop més intuïtives. Però, la contrapartida és la trivialització d'allò que hi ha al darrera per tal de donar facilitats d'aprenentatge restringint el camp d'actuació i de la recerca.

Precisament, en el teu treball hi ha una voluntat de mostrar allò que s'amaga darrera la imatge, mostrar la seva especificitat en tant que "representació calculada"

Sí, en alguns treballs he partit de desviacions produïdes per errors informàtics, errors que són el reflex d'un moment concret, que mostren les limitacions dels mitjans amb els quals s'ha generat la imatge. De totes maneres intento fugir dels excessos de metallenguatge, no utilitzo l'error per dir "és una imatge generada en aquest moment concret i amb aquestes eines", el fet d'aplicar els errors informàtics a representacions del cos em permet relacionar les desviacions de la imatge amb desviacions genètiques i, de forma més general, abordar el tema de la destrucció tant del cos com de la imatge.

Malgrat no voler donar massa importància al fet digital com a fet específic, és important tenir presents certs aspectes que el defineixen. D'una banda ens enfrontem amb la pèrdua de confiança amb les imatges que es deriva de la facilitat en el retoc, això va associat a una certa regressió: la dificultat per "deixar constància" mitjançant imatges és similar a la pèrdua de memòria. I, d'altra banda, igual com passa amb els textos, la imatge digital és sempre una imatge provisional, una versió inestable sense acabats finals; aquesta provisionalitat del resultat va lligada a la provisionalitat de les eines de treball, tant el programari com el maquinari

són versions en continu procés de renovació, es treballa sempre per sota de les possibilitats.



Una forma d'evitar entrar en un metallenguatge que es limiti a parlar de la pròpia eina de treball és abastar des de l'art aquells aspectes de l'experiència quotidiana que s'han vist modificats pel fenomen digital. Penso, per exemple, en l'apropiació literal del popular Quake III Arena amb què Feng Mengbo estableix una relació entre l'artista i els receptors en termes de partida multijugador, o amb els viatges del cercador humà que permeten a Tsunami.net redescobrir l'espai físic darrera la xarxa virtual d'Internet.

Creo que tota la història dels videojocs es pot plantejar directament com a fenomen artístic i, pel que fa a Internet, ja ningú dubta de la seva importància com a suport de propostes artístiques. Hi ha, però, altres àmbits en els quals el fet digital anirà guanyant terreny com ara les formes experimentals de narració i la recerca de nous suports per a la ficció. En aquest sentit, treballs molt literaris com els de Dora Garcia troben a Internet un bon mitjà i demostren com es pot fer art digital sense haver de parlar d'art digital, el metallenguatge no deixa de ser la manifestació d'un cert complex.

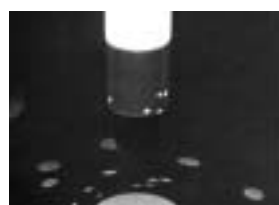
I no oblidem les transformacions que es donen en el mateix món de l'art on l'adaptació als nous

mitjans obliga a redefinir les formes de relació amb l'audiència, els canals de difusió de l'obra i la idea mateix d'obra d'art. Com a resultat d'això sembla que les fronteres entre l'àmbit artístic i la publicitat, l'animació comercial i el disseny d'interaccions de promoció s'han fet més poroses.

És un fet la aparició, a nivell internacional, d'infininat d'equips multimèdia. Les seves actituds sovint es desmarquen de la pressió "encàrrec-client", ja que la proliferació de festivals, concursos, concerts musicals, conferències... permeten certa independència, això fa que sovint no es planteji quin serà el destí de les produccions. Pot ser que arribi un encàrrec i calgui adaptar-se a uns condicionants molt concrets, o bé que es presenti una producció a un concurs o festival on la composició del jurat pot incloure: crítics, directores d'art o dissenyadors. És per això que del món de la "imatge animada" en surten indistintament: videoclips, anuncis per a televisió, videojocs, webs o treballs dirigits a institucions artístiques. Potser la institució, dins del món de l'art, amb més dificultats per adaptar-se al món digital sigui la galeria. Malgrat mantenir un protagonisme com a centre de relacions entre els agents del món de l'art, la galeria porta massa pes al damunt que la constreny a treballar amb artistes amb estudi i amb obra en formats convencionals, i amb col·leccionistes també convencionals. Per poder entrar dins del fenomen digital, la galeria hauria de replantejar-se el format i l'espai d'exposicions, així com la política de producció i edició que contemplem, per exemple, activitats que es vinculin amb altres disciplines (música, moda, arquitectura, medicina...), l'edició de compilacions de treballs en CD-Rom o DVD, etc., fets que sempre reflecteixin la realitat del fet digital.

Exposició

Stand d'Eina al saló Nude (FIM, València)



Del 24 al 28 de setembre, la Fira Internacional del Moble de València acull la primera edició del saló *Nude: el balcon de los nuevos diseñadores* com a punt de trobada entre els joves dissenyadors i el sector professional de l'hàbitat. Dins aquest marc Eina presenta una tria dels treballs desenvolupats al llarg del segon semestre del curs 2001-2001 pels alumnes de Projectes III de Disseny de Producte, sota la tutoria del professor Antoni Arola. L'objectiu del projecte era desenvolupar sistemes d'il·luminació experimentals a partir de la observació i anàlisi de formes i fenòmens naturals.

Han estat seleccionats els treballs de: Andrea Bruses, Jordi Caparrós, Marc Castelló, Marc Coll, Cecilia Cristina Dosantos, Roger Goita, Christopher Goldman, William Patrick Guess, Alexia Gumà, Juan Miguel Juárez, Pau Lluna, Verónica Navarro, Marc Potau, Mireia Prats, Juan David Uribe, Janneke Van Woudenberg.

En el mateix Velòdrom Luis Puig on es desenvolupa el Saló, el dijous 26, a les 12:00 tindrà lloc una taula rodona sobre l'ensenyament del disseny a Espanya amb la participació d'Oriol Pibernat, director d'Eina.

gir Lluç Massaguer

gir és un Projecte Fi de Carrera de l'itinerari de Disseny Gràfic de la estudiant Lluç Massaguer tutoritzat pel professor Xavier Alamany. El projecte va ser presentat a la convocatòria de juliol de 2002 i el tribunal compost per Raimon Casals, Pere Alvaro i Marta Llinàs, li atorgà la qualificació de **Notable**.

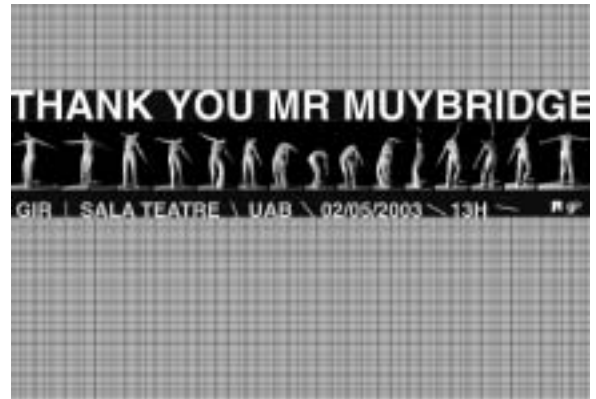
gir

Dins la Universitat Autònoma de Barcelona hi ha una sèrie d'activitats fora les aules: l'organització "Cultura en viu" s'encarrega de les activitats anomenades "culturals" i, dins d'aquesta organització, hi ha els Grups Culturals Estables on es troba l'*Aula de Dansa*. Amb la intenció de donar a conèixer la dansa dins la universitat i promocionar-la a nivell docent i artístic. L'*Aula de Dansa* organitza tallers i cursos, uns d' anuals i uns d' esporàdics per tal de treballar tècnicament el moviment del cos i el seu significat. El seu objectiu inicial és el de presentar una o varies coreografies o un espectacle en uns moments determinats del curs com poden ser: la Festa Major de l'Autònoma, Sant Jordi o els dies d'intercanvi amb altres universitats estatals o europees. Assumpta Ràtes, la directora artística, explica que el públic de l'Autònoma mostra interès, tant per la matriculació als cursos i tallers com per anar a veure espectacles organitzats per l'*Aula de Dansa* es va crear el curs 1995-96 i els va impulsar la voluntat de treballar el món de la dansa contemporània de manera molt més rigorosa i continuada.

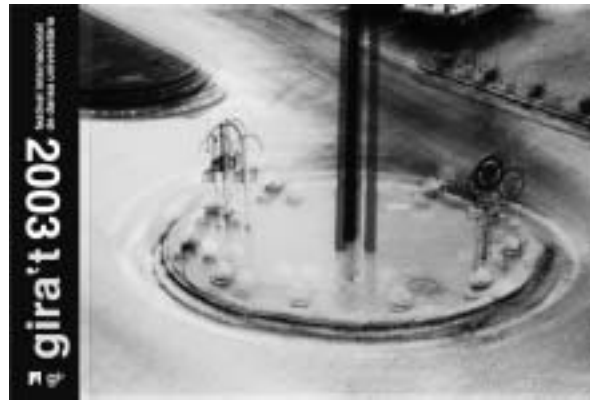
En aquest projecte m'he proposat utilitzar els diferents recursos del disseny gràfic per donar a conèixer les activitats de l'*Aula de Dansa* de la UAB i, a la vegada, intentar plasmar el moviment i la corporeïtat que defineixen la dansa sobre suports bidimensionals i estàtics.

He buscat un nom suggeridor, que no donés mastegat el seu significat; però que, d'altra banda, en poguéssim deduir de què es tractava. "Gir" ha estat l'escollit. És un nom curt i potent, alhora que suggeridor i que ens convida a pensar en moviment, el més important del tema. D'altra banda, el mateix nom em donava peu a definir-ne un altre. El festival que organitza l'*Aula* canviaria de nom cada any, sempre amb paraules que continguessin el mot "gir" (capgirat, giravolt, girada,...). El 2003 s'anomenaria "gira't" i la gràfica que el determinaria parlaria d'aquest fet. La meua proposta aposta per un imperatiu, en aquest cas, que convida a qui rep el missatge a moure's i voltar pel Campus, per veure els espectacles muntats a diferents punts de l'Autònoma. A part, en les mateixes aplicacions gràfiques, "s'obliga" al lector o espectador a girar alguna cosa, ja sigui tombar el cap o girar l'imprès per llegir tota la informació. L'interessant d'aquest fet és que, sense que se n'adoni, l'estic obligant a ser un espectador i a participar en una petita part de l'espectacle, tot i no estar davant d'uns ballarins. També obligo a d'altra gent a moure's: l'impressor o el maquinista que imprimeixi la gràfica destinada al festival, haurà de moure els fotòlits sense registrar-los perfectament i sobreimprimint les dues tintes una i altra vegada, fins a aconseguir el resultat que he volgut simular amb les imatges corresponents a "gira't". Les màcules sempre m'han fascinat i aquest n'és el meu homenatge.

Pel que fa a la imatge global del projecte vol endinsar l'espectador dins els sentiments que transmet la dansa contemporània. D'aquí prové el color negre que, per altra banda, ens centra en un espai on el que importa és la llum, la llum d'un escenari. La llum també em serveix a l'hora de muntar un espectacle aïllat com és "Thank you Mr Muybridge". La llum ens parla de tot l'explicat abans, però també de la importància vital de la llum en la fotografia, tema clau en la idea de l'obra.



Ahora, però, ens trobem amb contrastos clars sobretot entre els dos colors corporatius. El xoc és ideal per explicar la baralla entre el cos i els sentiments a expressar, com deia Merce Cunningham. Em serveix per donar vida a una gràfica que parla de gent jove, amb ganes de fer coses i amb molta força interior. Ens trobem, per tant, amb un element clau que és el moviment, però potser d'una manera més amagada veiem una segona idea, la de crear espai allà on no n'hi ha. M'interessa la idea que l'ull de l'espectador crea nivells de proximitat, guiant-me en què els espectacles estan formats per grups de persones, és a dir, que els ballarins no actuen en una mateixa línia horitzontal, uns són més a prop que d'altres. D'aquesta manera, he volgut tocar el logotip i part de la imatge de "Gir". He preferit no acumular massa moviment als suports, el logotip no aporta moviment a la imatge però sí que ens acosta a un altre tema important, que és l'espai on s'actua. Aquestes serien les claus per entendre el meu projecte.



Noves publicacions d'Eina

Plecs esparsos



S'ha iniciat l'edició d'unes noves publicacions d'Eina intitulades *Plecs esparsos*. "Espars" és una paraula per indicar allò que no forma part d'un conjunt, que és solt, i s'utilitza en el món de la biblioteconomia i la documentació per denominar les publicacions que responen a aquestes característiques. Així, com el mateix nom indica, aquesta iniciativa del Plec s'autodefineix com "un conjunt de petits impresos, de vida efimera i tiratge reduït, que recullen, sense periodicitat determinada ni format estable, materials sorgits de l'activitat quotidiana d'Eina, Escola de Disseny i Art".

Els primers títols editats són dos petits llibrets. El primer en aparèixer, *38 cartells per a SOS Racisme*, consisteix en una selecció de treballs realitzats pels alumnes de l'assignatura d'*Il·lustració B* del Graduat Superior en Disseny i de la primera i segona promoció del curs d'especialització professional *Il·lustració Creativa i tècniques de Comunicació Visual*; en ambdós casos sota la coordinació del professor Philip Stanton. Es tracta de 38 cartells que es van presentar en una exposició a la *Festa de la Diversitat* (Barcelona 3 de maig de 2002).

El segon en ser editat ha estat el llibret que documenta els treballs realitzats pels alumnes del *Curs de tipografia creativa* realitzat a l'Escola pel professor Pablo Martín durant el mes de març del 2002. Aquest curs va experimentar amb l'estampat manual de lletres amb tipus de fusta tradicionals i, com a tècnica auxiliar, les fotocòpies, tot fent una renúncia explícita a l'ordinador.



Ara mateix hi ha altres edicions en curs i, des del Plec, convidem a tots els professors d'Eina a presentar propostes, tant variades com sigui, per donar a conèixer el treball dels cursos i les creacions dels estudiants.

Creatlv: gràfica per a un canal temàtic de televisió Òscar Bagués

Creatlv és un Projecte Fi de Carrera de l'itinerari de Disseny Gràfic de l'estudiant Òscar Bagués tutoritzat pel professor Xavier Alamany. El projecte va ser presentat a la convocatòria de juliol de 2002 i el tribunal compost per Raimon Casals, Pere Alvaro i Marta Llinàs, li atorga la qualificació de **Notable**.

Creatlv és un suposat canal de televisió que sorgeix de l'interès per: les noves propostes, els treballs experimentals, el trencament del que està establert i la interacció entre diferents disciplines.

La programació de Creatlv està formada per espais dedicats a diferents disciplines com: l'arquitectura, l'art, internet, la literatura, les arts escèniques, el cinema, la fotografia, el disseny, conferències relacionades amb aquests, etc. Alguns continguts d'aquests programes no són projectes reals, fets per encàrrec, sinó que són noves propostes realitzades per joves professionals o bé per estudiants la finalitat d'investigar i millorar-ne la disciplina. Aquesta programació pretén mantenir informat a l'espectador sobre els esdeveniments creatius del moment, tan nacionals com internacionals. Tot i aquest caràcter global i intercultural, la programació es farà en català ja que les primeres emissions seran a Catalunya. Amb aquesta filosofia es produeix tota la imatge de Creatlv, una gràfica basada en suggerir més que definir, insinuar en lloc d'explicar, en definitiva, buscar noves formes de comunicació.

El logotip canvia de forma, és moviment, però sempre manté el suficient reconeixement com per crear una imatge corporativa compacte. Aquest logo dona lloc a la mosca, la forma abreujada cltv, símbol de Creatlv. En aquest cas la mosca experimenta canvis de forma, d'una manera suficientment lenta com per no molestar a l'espectador i al mateix temps trenca davant de l'estaticisme de la majoria de mosques. La mosca manté la seva llegibilitat en tot moment.

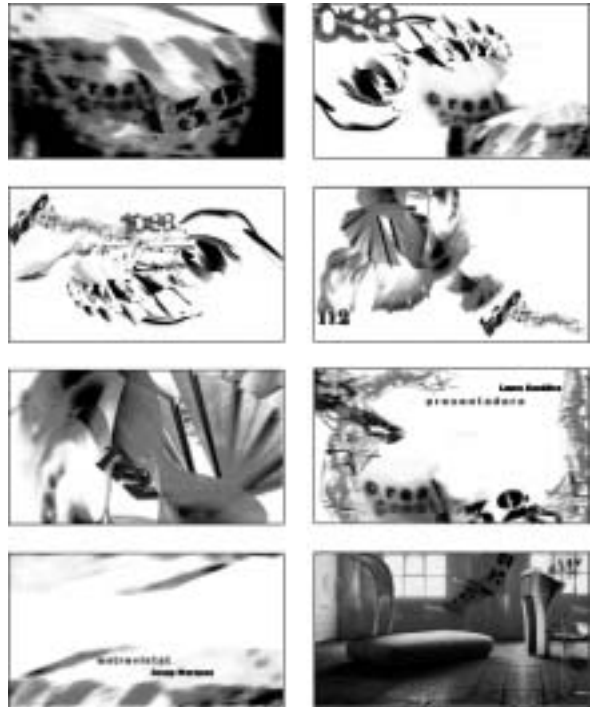
El loop és una cortineta encadenada sense fi, està format per una progressiva invasió de la nostra marca a la pantalla amb moviments suaus i amb construccions i deconstruccions del símbol. També experimenten suaus canvis de colors, de tal manera que podem veure les moltes apariències que pot tenir el logotip.

A les cortinetes desapareixen aquests moviments suaus i es produeix un apropament del logotip a la pantalla ràpid i contundent. Aquesta vegada utilitzem un fons blanc i mostrem dos possibles versions, una de curta que acaba amb el logotip i una de llarga que finalitza amb el símbol.

A banda d'aquests elements d'imatge genèrica del canal, també s'ha presentat la gràfica de tres programes: *Literatu*, programa de literatura, on la gràfica combina imatges nocturnes i tipografia moguda; *Creal132*, sobre arquitectura digital amb una capçalera creada a partir de renders no realitzables amb tipografies característiques del món de la construcció; i el programa de teatre *Espai escènic* amb una capçalera que recrea un escenari vist des del punt de vista dels actors i dels tècnics.



Logotip i mosca



Capçalera, crèdits i plató del programa Creal132

Disseny a Austràlia

Sidney 2000 + 2 Natalia Vázquez



Per aquesta secció, que té com a objectiu informar sobre l'estat del disseny i l'art a diferents països, hem demanat a Natalia Vázquez, (Barcelona 1970), que ens transmeti la seva visió de disseny a Austràlia.

El dia que decidí comprar el bitllet a Sydney no tenia muy claro lo que me iba a encontrar, pero era un simple primer punto de partida para mi experiencia en un país de habla inglesa. Me producía rechazo el gris de Gran Bretaña o la superficial Norteamérica, me atraía más la idea de un territorio lleno de naturaleza y cercano a Asia, aunque desconocía por completo sus posibilidades en cuanto a diseño. Símbolos como el edificio de la ópera o los kanguros y koalas son las primeras imágenes que evoca el continente australiano, pero evidentemente la isla más grande del mundo encierra muchos mas encantos para descubrir.
www.citysearch.com.au
www.infoaustralia.com.au
www.smh.com.au

Para estudiantes de diseño hay varias universidades que ofrecen carreras y másters, así como intercambios y la posibilidad de cursar asignaturas. Es una experiencia completa, teniendo en cuenta que, además de practicar

inglés, se pueden compartir y ampliar los conceptos de diseño desde un país joven, en el que no existen las tradiciones, abierto y donde conviven gran cantidad de culturas tanto ideológicas como de diferentes rincones del mundo. Con el visado de estudiante se puede conseguir "work permission" para trabajar 20 horas a la semana compaginándolo con las clases. El sistema universitario está muy bien organizado, hay todo tipo de asociaciones y facilidades para los alumnos internacionales.
www.cofa.edu.au
www.unsw.edu.au
www.uts.edu.au
www.usyd.edu.au
www.uws.edu.au
www.tafensw.edu.au

A nivel profesional ofrece la oportunidad de mantener un intercambio con un país ligado a una fría educación anglosajona, pero que admira el calor de la nuestra. El último gran acontecimiento es la visita de Phillipe Stark a la ciudad de Melbourne para idear un complejo de viviendas a edificar en

una nueva zona urbanística. Su filosofía unifica el estilo de vida y el hogar. Los clientes eligen a su gusto fotos y dibujos, que tratados como síntomas, se les diagnostica su correspondiente entorno para el cual Monsieur ha ideado toda una tipología de muebles y accesorios propios de un hábitat naturalista, clásico, moderno o minimalista.
www.infolink.com.au
www.interlinkfurniture.com.au

El diseñador "Aussie" (australiano) por excelencia es Marc Newson que nació y estudió en Sydney; actualmente vive y trabaja en Londres, tras realizar escala en su trayectoria profesional en Japón. Sus objetos invaden las tiendas de "design" y de los museos, en los que también se pueden contemplar piezas de jóvenes creativos con especial relevancia en el sector de la iluminación. En esta ciudad el alma del diseño transita por los barrios de: Newtown, Leichardt, Surry Hills, Chinatown, Circular Quay, CBD, Paddington, Darlinghurst; se cuela en:

tiendas, bares, restaurantes, hoteles, librerías, galerías y juguetea con el marrón del arte aborigen, con los aromas y colores de incienso y especias asiáticas, con el alegre surf, con el verde tropical, el blanco minimalista, las ondas de chapa, los arco iris de Oxford Street.
www.boxanddice.com.au
www.pixelbros.net
www.dinosaurdesigns.com.au
www.jardan.com.au
www.damba.com.au
www.fy2k.com.au
www.corporateculture.com.au

Existen varios concursos, festivales y exposiciones de diseño que organizan tanto los departamentos culturales del gobierno, como revistas de índole innovador así como ferias, asociaciones, museos...
www.designawards.com.au
www.designex.info
www.comfiaexhibition.com.au
www.dia.org.au
www.auscrafft.com.au
www.object.com.au
www.insiderview.com.au
www.archreview.com.au
www.monument.com.au
www.indesig.com.au

Agenda

Passatges: Formació en disciplines artístiques comparades (Centre Cultural de la Mercè, Girona)

**Curs d'octubre a juny, els
dissabtes (162 hores de ta-
ller)**

Passatges és un curs interdisciplinari que pretén desenvolupar: la imaginació, la creativitat i l'intel·lecte amb l'objectiu d'ampliar les possibilitats artístiques, professionals i personals dels participants. Passatges és un viatge a través de la pròpia vocació de coneixement i una borsa de recursos que han de permetre ampliar les pautes creatives. Passatges vol acostar els participants a diferents àmbits de creació i potenciar la realització de projectes pluridisciplinaris. El curs serà un compendi de matèries que es relacionaran entre si a partir del tema que es proposa com a fil conductor: el cos. Aquest tema es treballarà des de diferents punts de vista: el pes, l'equilibri, el moviment, la forma, les proporcions, el ritme, l'escena, la relaxació, la imatge, el relat, les seves fronteres, etc. El curs combinarà cada dia dues o tres matèries de forma coordinada, la qual cosa obrirà als participants noves possibilitats d'interacció. La intenció és que es contaminin les unes amb les altres i així arribar a poder expressar amb major llibertat qualsevol concepte i idea, atès que estan dotats de més criteri i possibilitats. El curs també serà una taula d'investigació i de discus-

sió. S'estudiaran els diferents processos que poden tenir lloc en l'acte creatiu i la manera com aquests poden obrir noves formes d'expressió, comunicació i omplir de nous continguts formals, estètics o conceptuals els projectes artístics. Al llarg del curs cada alumne haurà de realitzar un projecte personal i experimental.

Direcció i coordinació

Maria Helguera

Professors

Neus Buira (Color)
Daniel Tosso (Volum)
Humberto Rivas (Fotografia)
Carme Torrent (Dansa)
Andrea Fantoni (Teatre)
Liba Villavecchia (Música)
Annie Bats (Literatura)
Maria Helguera (Dibuix)
Lluc Mayol (Nous mitjans).

Still Life Still Alive

Exposició de Xavier Olivé, professor de l'assignatura *Muntatges Efímers*, a la Galeria Maria José Castellvi (Consell de Cent 278, Barcelona). Del 18 de setembre al 24 d'octubre de 2002. Inauguració: Dimecres 18 de setembre a les 19:30.

Flor sobre Lli

Exposició de pintures de Pere Bosch Morera a la Biblioteca de Piera (Parc del Gall Mullet, Barcelona). Del 12 al 28 de setembre de 2002. Inauguració: Dimecres 12 de setembre a les 19:00.

Informació i inscripcions

A la secretaria del Centre Cultural de la Mercè (Pujada de la Mercè 12, 17004 Girona).
Tel 972 22 33 05
Fax 972 21 83 45
De dilluns a divendres de 9.00 a 15.00 i de 16.00 a 21.00.

30-09-02 a les 18:30

Inauguració Curs 2002-2003

El dilluns 30 de setembre a les 18:30 tindrà lloc la inauguració del nou curs d'Eina Escola de Disseny i Art. L'acte constarà de dues parts:

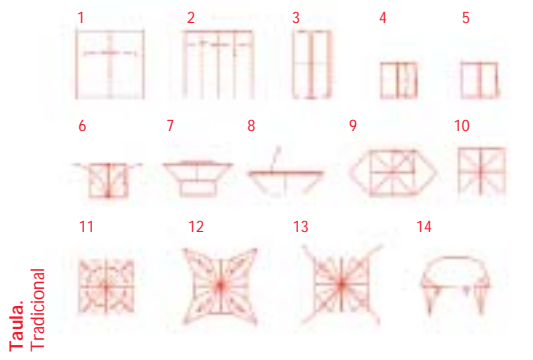
19:00 Lliçó inaugural, "Un apropament etnogràfic a l'art contemporani" a càrrec d'Yves Michaud.

20:30 Presentació de les obres de Maria Girona i Albert Ràfols-Casamada en el Fons d'Art de la Fundació Eina.

Yves Michaud és professor de filosofia a la universitat de París i responsable de la programació de l'"Université de tous les savoirs". Entre 1989 i 1995 va ser director de l'*École Nationale Supérieure des Beaux-Arts* i entre 1986 i 1990 redactor en cap dels *Cahiers du Musée National d'Art Moderne*. En els últims anys ha publicat entre altres: *Changements dans la violence, essai sur la bienveillance universelle et la peur* (París: Odile Jacob, 2002), *Critères esthétiques et jugement de goût* (Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 1999), *La crise de l'art contemporain: utopie, démocratie et comédie* (París: PUF, 1997), i *Enseigner l'art: Analyses et réflexions sur les écoles d'art* (Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 1999).

El Fons d'Art de la Fundació Eina recull una reduïda però significativa mostra de l'obra de Maria Girona i d'Albert Ràfols-Casamada i que permet establir un contrapunt entre la trajectòria artística i la seva llarga dedicació a la docència i a la bona marxa de l'Escola. La presentació d'aquestes obres coincidint amb l'inici del curs és, com destaca Antoni Marí en el catàleg editat per a l'ocasió, un fet natural, "perquè són el fruit d'una dedicació que exigeix paciència, temps i generositat: virtuts que durant anys, Maria Girona i Albert Ràfols-Casamada, han mostrat als seus deixebles". D'altra banda, el fet que la presentació reuneixi treballs de tots dos permet apreciar que, com escriu Antònia Vilà en el mateix catàleg: "Si els contemplem al llarg de la seqüència dels anys esdevenen complementaris i creen una composició de l'espai i de la contemplació que és tan especial com equilibrada."

Abans de llençar el Plec...



EGM
LABORATORIS COLOR

Digitalització
Escàner cilíndric i pla
Photo CD, Pro-Photo CD

Filmació
Negatius i diapositives

Retoc electrònic
Tractament digital d'imatges
Preparació arxius digitals

Copiat directe digital
Còpies plotter
Còpies LIGHT JET-LASER LAB
Sublimació
Paper Normal (Fiery/KODAK)

Tel. 93 201 63 88
egm@ibernet.com
egmprod@ibernet.com
www.egm.es

Fotoacabats
Muntatge
FOAM/Melamina/Forex
Plastificats



EPSON[®]
<http://www.epson.es>

INK JET Paper Duo Print 130g
Imprimible per les dues cares!

TETENAL
spectra
jet

www.tetenal.com
Esteve Terradas 1 (-18) / Puig iirà Bulbivert
08246 Matroca tel: 93 877 62 20 e: gterras@tetenal.es