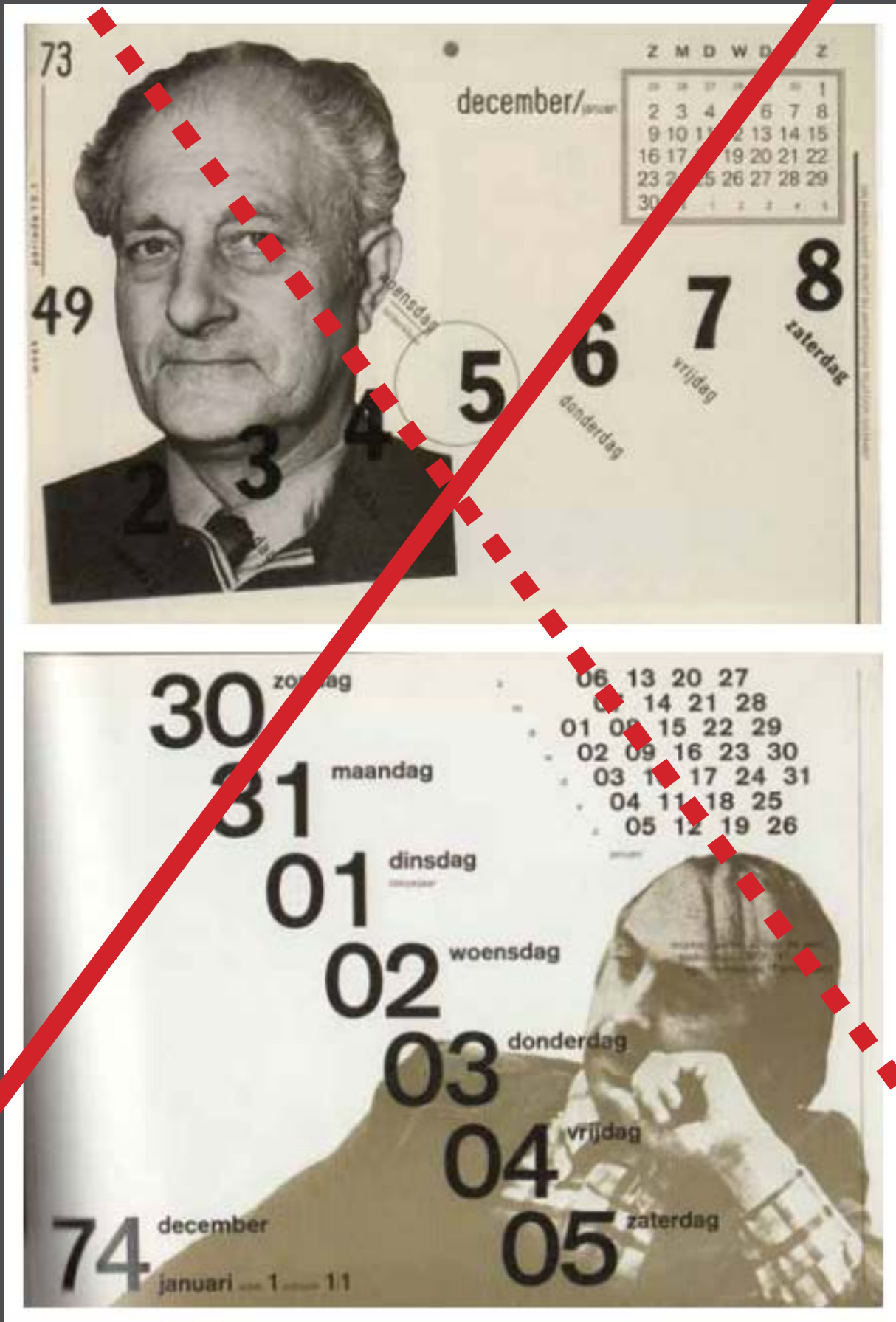


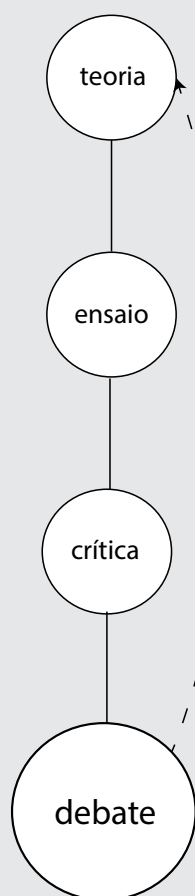
UNIVERSIDADE DE LISBOA
Faculdade de Belas-Artes
MESTRADO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO
2018-2019
Estudos Contemporâneos em Design
Docente responsável:
Professor Auxiliar Victor M Almeida
<v.almeida@belasartes.ulisboa.pt>
Blog de ECD
<https://1819.news.blog>

Anexo ao Programa de Estudos Contemporâneos em Design 2018 – 2019



ANEXO AO PROGRAMA
DE ESTUDOS
CONTEMPORÂNEOS EM
DESIGN [ECD]

Design em debate: objetividade vs. subjetividade



O primeiro docente de Estudos Contemporâneos em Design (ECD), professor Aurelindo Jaime Ceia, afirmava que esta unidade curricular «*enquadra historicamente as relações entre os conteúdos, os meios e os intervenientes no processo de comunicação – no pressuposto crítico de que o domínio dos novos media tende a tornar neutros os conteúdos e passivos os sujeitos (aqui não pode deixar de se referir o “design como a ilusão contemporânea de que temos controle sobre a técnica”). — A predominância da imagem na cultura actual obriga à valorização da interpretação textual, numa aplicação da análise hermenêutica sobre o discurso contemporâneo. — ECD abordará o design quer como processo, quer como resultado legível – numa leitura da prática projectual como um problema pensável. Será valorizada a dimensão social do design na sua natural integração na linguagem artística do nosso tempo.*».

Mantendo este sentido e chegando a outros pontos de reflexão, ECD efetiva uma verdadeira expansão do território disciplinar com tudo o que isso implica de transformação. Procurar-se-á abordar os assuntos mais relevantes na contemporaneidade do design, nomeadamente, os que configuram uma possibilidade analítica dos fenómenos sociais, económicos, políticos, e outros, agregados numa palavra: cultura. Não existe prática sem pensamento e, por sua vez, não existe pensamento sem crítica, assim como não existe crítica sem reflexão teórica e, por fim, a reflexão impõe um debate.

Num período em que, por várias razões, o debate sobre a ontologia do design se tem desviado para o entendimento das causas de uma continuada precariedade das condições laborais, há que voltar a refletir sobre a essência de uma prática ancorada na teoria e na crítica, ou seja, no regresso à permanência de um **pensamento em design**.

A propósito de **debate**, o segundo semestre pretende ser um longo debate na tradição daquele que Jan van Toorn e Wim Crouwel realizaram, em 1972, no Museu 'Fodor', em Amesterdão, vertido para livro, em 2015 (The Monacelli Press). Os dois designers holandeses, situados à partida em campos diferentes, tentaram dialogar sobre os modos de estar em design num período claramente marcado por visões disruptivas no que respeita à produção de artefactos visuais num mundo já saturado de comunicação visual. Crouwel afirma que «*I for myself cannot stop to believe that graphic design is first of all a means of making things clear. To me that is its first rule. Creating complexity, curiosity and asking questions are another domain. In my opinion the most important guide is always the question: why are we doing what we are doing? It is about our responsibility towards society.*».¹ Por sua vez, Toorn diz o seguinte: «*In my opinion designers are connected to the existing order. That's the reality and you have to deal with it. But within that you can still make a choice about your position in the field, depending on your background and ideas, and then if you want you can be a hindrance. And I would like to see many more hindrances.*».²

A discussão entre Toorn e Crouwel centrava-se no que ambos pensavam ser a **objetividade** e a **subjetividade** do discurso projectual. Para Crouwel «*to design subjectively, means in its ultimate consequence that you only design that, which*

1 Por mim não posso deixar de acreditar que o design gráfico é, antes de tudo, um meio de esclarecer as coisas. Para mim, essa é a sua primeira regra. Criar complexidade, curiosidade e fazer perguntas é outro domínio. Na minha opinião, o guia mais importante é sempre a pergunta: porque estamos a fazer o que estamos a fazer? É sobre a nossa responsabilidade para com a sociedade.

2 Na minha opinião, os designers estão conectados à ordem existente. Essa é a realidade e tens que lidar com isso. Mas dentro de ti ainda podes fazer uma escolha sobre a tua posição no campo, dependendo do teu plano de fundo e ideias, e, em seguida, se quiseres, podes ser um obstáculo. E eu gostaria de ver muitos mais obstáculos.»

“The main focus should always be on the receiver, who should be continuously allowed to be the expert of his own experience, his own history.”

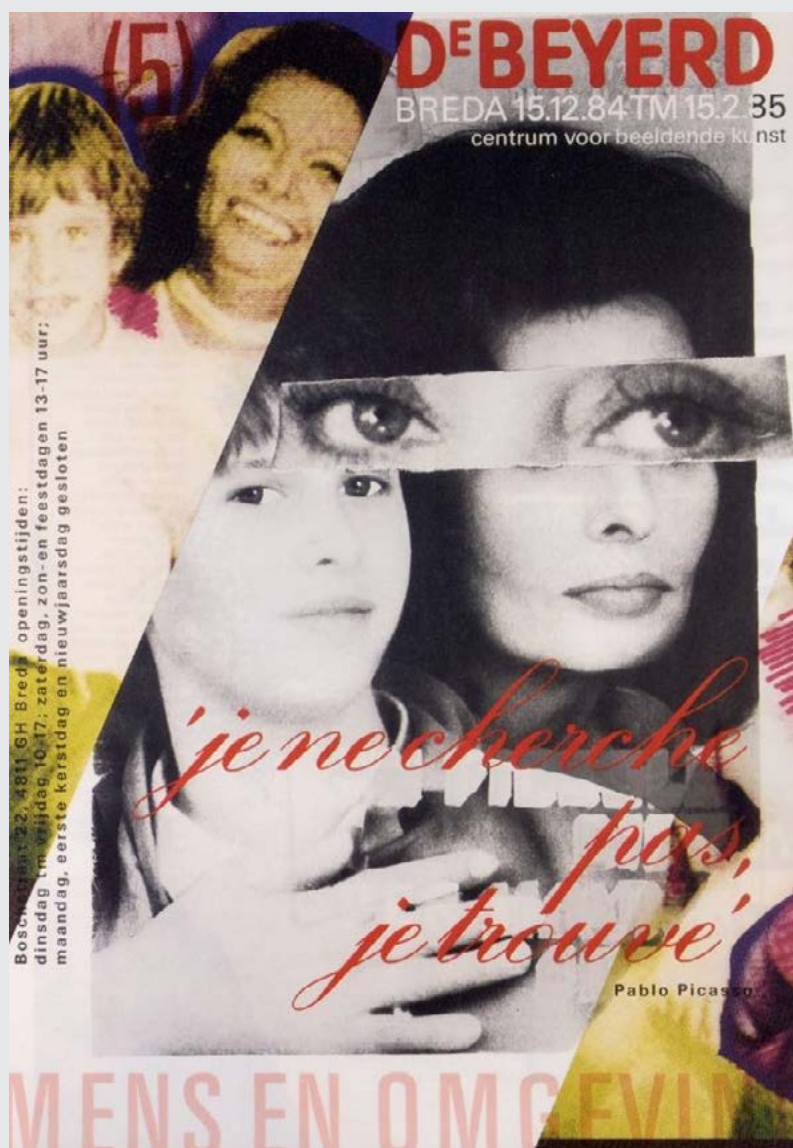
Jan van Toorn

you support totally. That enlarges the chance of only having a very small work terrain[...] I believe in the maintenance of specialism. Let everyone keep their hands off the specialism of others. You must not try, as intermediary, to get the message across better than one who is emitting the message».³

Esta preocupação social da teoria e prática do design continua a fazer eco em muitos designers (acadêmicos e profissionais) contemporâneos. Um deles é a professora do Royal College of Arts, Teal Triggs, que, em 2016, nos visitou (III Encontros de Design de Lisboa—Design, Identidade e Complexidade) para falar desta preocupação inserida na comunicação “Sites of graphic design criticism: new spaces, new critics”. Além da transcrição da palestra, o livro dos Encontros integra uma entrevista realizada por Guilherme Sousa, onde Triggs repta os designers a ‘desafios maiores’ (dixit). Ora leiam um excerto que pode ser continuado em <https://biomorphism.wordpress.com/2017/01/30/entrevista-teal-triggs/>:

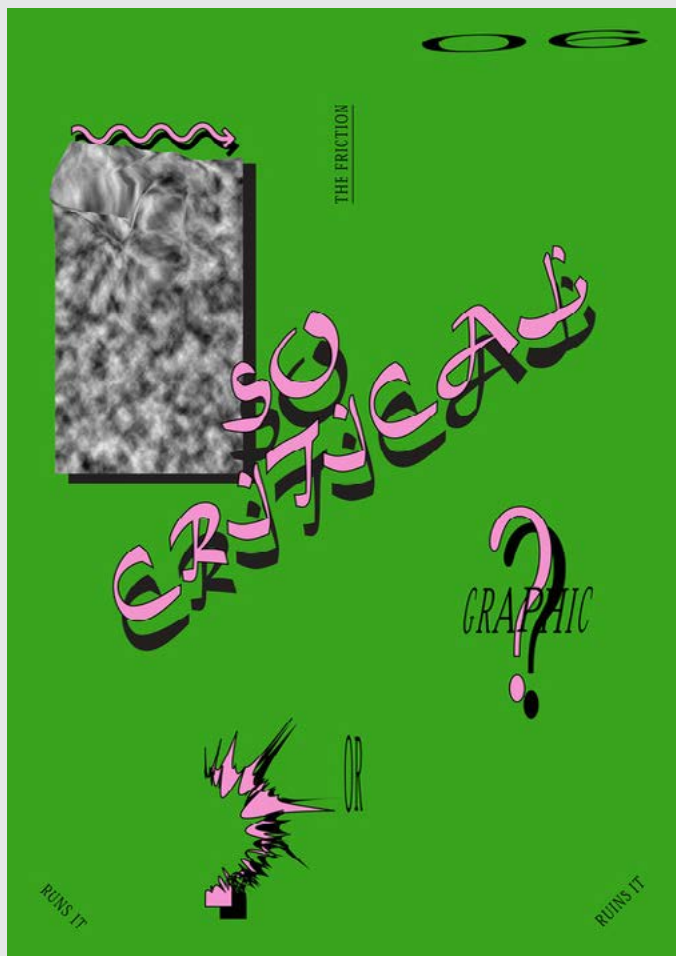
«Também me parece importante, ao falar de fanzines, referir que os designers se vêem de alguma forma forçados a não serem apenas designers — têm de saber construir uma mensagem e ter sequer uma mensagem para transmitir. Em linha com o que estava a dizer, penso que os designers talvez estejam a olhar cada vez mais para si como cidadãos do que apenas como designers. Concorda?»

Absolutamente! E isso vai de encontro ao que Jan van Toorn diz quando se refere ao **designer cidadão**. Também acredito que houve uma obsessão com uma estética que vimos ao longo dos anos em termos de tudo ter que ser absolutamente perfeito na perspectiva do design — habitualmente uma obsessão com o kerning e outros detalhes — mas agora parece-me que os designers estão usar a lente do design para trabalharem sobre estes desafios maiores, de forma a perceberem melhor o seu próprio posicionamento. Isto não significa necessariamente que seja tudo acerca do resultado final, mas antes sobre o processo. Dessa forma, o que dizes está certo, é esse envolvimento com o conteúdo que é agora o condutor, mais do que o envolvimento com a forma final. Novamente, isto é uma grande generalização; não serve para dizer que as formas finais não reflectem o conteúdo, mas antes que estamos a assistir a uma mudança de ênfase — onde o papel do designer surge no início do projecto e não necessariamente no fim. Os designers podem continuar a fazer algo com ‘bom aspecto’, mas agora há uma verdadeira mudança no pensamento sobre as diferentes ma-



Jan van Toorn, Cartaz para DeBeyerd art center, 1984

³ «Design subjetivamente significa, em última análise, que apenas é só isso, o que apoia totalmente. Isso aumenta a vantagem de ter apenas um terreno de trabalho muito pequeno [...] e eu acredito na manutenção do especialismo. Que todos mantenham as mãos longe da especialidade dos outros. Não se deve tentar, como intermediário, transmitir a mensagem melhor do que aquele que está a emitir a mensagem.»



Cartaz de Darius Ou Dahao Autotypography series, 2012-13

neiras que um designer pode encontrar para se integrar inteiramente no processo de comunicação.»

Noutro texto igualmente relevante, Jan van Toorn apoia-se na posição de Andrew Blauvelt (2008) para criticar o posicionamento do designer contemporâneo que abdicou de olhar para a história da comunicação visual e só se interessa pelo impacto final do que produz:

«About a decade ago Andrew Blauvelt still expected that design would begin to explore “its performative dimension, its rhetorical impact and its ability to facilitate social interventions”.⁴ But communication design sacrificed the common good and once again became a matter of fine-tuning the usual ideological escape route of combining an artless belief in the intuitive act of aesthetic inspiration and digital technology as the ultimate outcome. This is often either a form of naiveté or just a sort of polite strategic gesture with a compromised aesthetic and weak intellectual stand, entirely lacking any realistic ideology and agenda.»⁵

Num mundo complexo – abundantemente analisado por autores como Victor Margolin, Rafael Cardoso (design), Daniel Innerarity (política), Michel Houellebecq (literatura), Vilém Flusser (filosofia), ou Jorge Frascara (crítica) – o lugar da disciplina do design «*deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes. Nesse sentido, o designer pode sim ser artista, ou artesão, arquiteto, engenheiro, estilista, marqueteiro, publicitário ou uma infinidade de outras*

coisas. A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações com um mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes.» (Cardoso, 2011: 234)

Atualmente o discurso voltou a estar extremado, já não pelas mesmas razões de Victor Papanek, mas pelo impacto gerado pela tecnocracia no modo como nos relacionamos com os outros em sociedade. Arturo Escobar em *Design for the Pluriverse* (2018) começa por situar a atualidade:

«In 1971, as industrialism and U.S. cultural, military, and economic hegemony were coming to their peak, Victor Papanek opened *Design for the Real World* with the following caustic indictment of the field: “There are professions more harmful than industrial design, but only a very few of them. . . Today, industrial design has put murder on a mass-production basis”; even more, “designers have become a dangerous breed” (1984, ix). Reflecting on the watereddown governmental agreements at the much-talked-about summits on the environment and sustainable development (*Rio + 20 in June 2012 and the Paris cop 21 in December 2015*), just to mention two prominent recent attempts at “re-designing” global social policy, one might think that not much has changed, but this would be too quick a judgment. To be sure, much of what goes on under the

4 Blauvelt, A. (2008). Towards Relational Design. Em Design Observer <<https://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557/>>

5 «Cerca de uma década atrás, Andrew Blauvelt (2008) ainda esperava que o design começasse a explorar “a sua dimensão performativa, o seu impacto retórico e a sua capacidade de facilitar intervenções sociais”. Mas o design de comunicação sacrificou o bem comum e tornou-se novamente uma questão de auto-satisfação, a habitual rota de fuga ideológica de combinar uma crença ingénuo no ato intuitivo de inspiração estética e tecnologia digital como resultado final. Isso muitas vezes é uma forma de ingenuidade ou apenas uma espécie de gesto estratégico educado, com uma postura intelectual estética e fracamente comprometida, totalmente desprovida de qualquer ideologia e agenda realista.»

guise of design at present involves intensive resource use and vast material destruction; design is central to the structures of unsustainability that hold in place the contemporary, so-called modern world. But despite crucial continuities, today's social and design contexts are significantly different than in the 1970s. Informed by a rich international experience in "Third World development," which enabled him to witness failure after failure in design, Papanek called for taking the social context and responsibility of design with utmost seriousness. A growing number of contemporary designers are heeding this call today. This book can be seen as a contribution to this ongoing redefinition of design; it will do so from a particular vantage point, here referred to as ontological or, more precisely, politico-ontological.»⁶ (Escobar, 2018: 1)

Desta miríade de possibilidades, surge o território de ECD – **Design em debate: objetividade vs. subjetividade** – que pretende mapear um conjunto de assuntos identificados como fazendo parte do *design studies* (ver imagem ao lado). Num tempo em que pessoas, valores e ideias circulam com mais frequência e maior rapidez do que nunca, urge questionar o papel do design nas fusões e colisões culturais resultantes destes fluxos de interesse que circulam interna e externamente à disciplina.

Centrando-se no design enquanto disciplina cultural com um impacto social, nas mudanças radicais trazidas pela globalização e, sobretudo, pelas tecnologias da comunicação, a UC coloca os seguintes **objetivos** de aquisição de conhecimentos:

- a) **Promover** a análise e o comentário crítico sobre os assuntos elecandos no domínio do *design studies*, nomeadamente a sua relação com, por exemplo, a política, a arte, a arquitectura, a ciência e a economia;
- b) **Estimular** a aquisição de um vocabulário específico, necessário para a articulação de ideias e o estabelecimento de argumentos sobre design;
- c) **Compreender** os desafios de expor e de criar discursos sobre a teoria e a prática do design;
- d) **Praticar** o diálogo enquanto estratégia de difusão do pensamento em design.

Por sua vez os **conteúdos programáticos** da UC pretendem levar os estudantes a questionarem as expectativas, responsabilidades e consequências do design enquanto disciplina promotora de progresso económico e social, mas também enquanto manipuladora de informação e catalisadora de situações de poder, ruído, conflito e exclusão.

Partindo de textos e de outros registos/objectos (como documentários, vídeos do

⁶ Em 1971, quando o industrialismo e a hegemonia cultural, militar e económica dos EUA estavam a chegar ao auge, Victor Papanek abriu o *Design for the Real World* com a seguinte crítica cáustica: "Há profissões mais prejudiciais do que o design industrial, mas apenas poucas entre elas. . . Hoje, o design industrial colocou o assassinato numa base de produção em massa"; ainda mais, "designers tornaram-se uma raça perigosa" (1984, ix). Refletindo sobre os acordos governamentais de enfraquecimento nas tão faladas cúpulas sobre o meio ambiente e desenvolvimento sustentável (Rio + 20 em junho de 2012 e Paris cop 21 em dezembro de 2015), apenas para mencionar duas tentativas recentes de "redesign" redes sociais globais políticas, pode-se pensar que não mudou muita coisa, mas isso seria um julgamento rápido demais. Certamente, muito do que acontece sob o disfarce do design atualmente envolve o uso intensivo de recursos e a vasta destruição material; o design é central para as estruturas de insustentabilidade que sustentam o mundo moderno e contemporâneo. Mas, apesar das continuidades cruciais, os contextos sociais e de design atuais são significativamente diferentes dos da década de 1970. Informado por uma rica experiência internacional em "Desenvolvimento do Terceiro Mundo", que lhe permitiu testemunhar o fracasso após fracasso no design, Papanek apelou a assumir-se o contexto social e a responsabilidade do design com a máxima seriedade. Um número crescente de designers contemporâneos atende, hoje, a essa chamada.

Youtube, palestras e exposições), assim como de contribuições trazidas por convidados, cada aula de ECD pretende ser um momento semanal de discussão sobre temáticas prementes, informada por comentários e exemplos trazidos e apresentados pelos alunos. Pretende também exercitar os procedimentos de escrita e de crítica de design.

Os conteúdos programáticos estão subordinados aos dez números que compõem o discar de um *dial phone*, na seguinte ordem invertida:



- 9—social design
- 8—critical design
- 7—uncritical design
- 6—relational design
- 5— development design
- 4—design as service
- 3—provocative design
- 2—design fiction
- 1—design pós-critical
- 0—design politics

PLANO CURRICULAR

AULAS (sumário + leituras + visionamentos)

Aula#1_Apresentação

11.02.2019

APRESENTAÇÃO DO ANEXO AO PROGRAMA, DAS METODOLOGIAS A APLICAR NA UNIDADE CURRICULAR E DO SISTEMA DE AVALIAÇÃO.

→ **POST#1**

Solicitar-se-á aos alunos que desenvolvam um POST ACADÉMICO apoiado, em termos gerais, num dos dez assuntos dos conteúdos programáticos da UC, e a incidir, em termos específicos, num assunto que o aluno considere relevante explorar.

O POST tem o formato acadêmico na medida em que estrutura o discurso e as ideias devidamente alicerçados na pesquisa de documentos validados pela Academia. Além disso, as citações deverão ser indicadas seguindo as convenções acadêmicas.

Aula#2_Design e o mundo a mudar

18.02.2019

DESIGN COMO "DIVULGADOR DE IDEIAS": EXPOSIÇÕES, BIENAS E FESTIVAIS

ADHOCRACIA E A ERA DO FAZEDORES

A PROFISSIONALIZAÇÃO E A ECONOMIA DA PARTICIPAÇÃO

«In 1993, in the midst of a raging debate among economists and management as to how America's lethargic and massively hierarchical corporate behemoths such as General Motors and IBM could be rebooted, Robert H. Waterman Jr., a consultant with McKinsey on management practices, published a book titled *Adhocracy: The Power to Change*. Waterman argued that bureaucracy, the organisational structure whose precepts corporations, governments and large centralised institutions had come to treat as dogma over the previous century, was the single greatest impediment, in an era of rapid technological and social upheaval, to their ability to adapt and survive. He borrowed the term Adhocracy from the writer and futurist Alvin Toffler to describe "any form of organisation that cuts across normal bureaucratic lines to capture opportunities, solve problems, and get results".

(...)

This cultural condition, which we define as Adhocracy but which could be defined in many other ways too, does not originate in the design community: it unites individuals and corporations, armies and artists, designers and manufacturers, teenagers and philosophers. It definitely brings with it a new set of instruments, artifacts, customs and even a new aesthetic, but the most significant transformations have only just begun: the struggle to define new power structures, new economic frameworks, new forms of authority, new modalities of being political — an entirely new social anatomy, in other words — is unfolding in front of us at this very moment.»

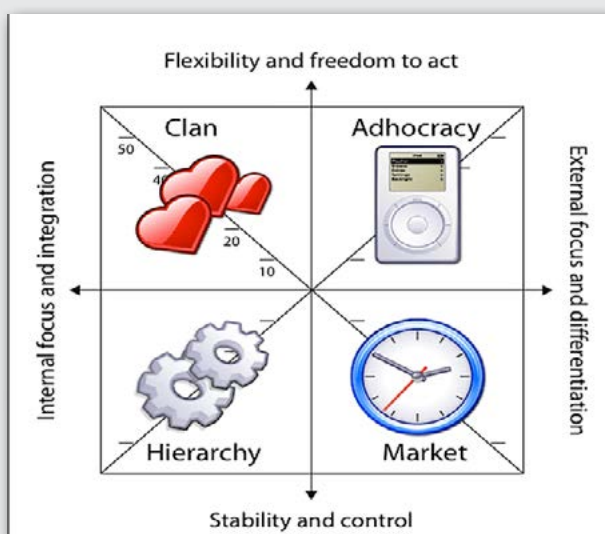
⁷ Joseph Grima (2012), Adhocracy.

Leitura obrigatória

- Grima, Joseph (2012). A Brief History of Adhocracy. In Adhocracy. Istanbul: IKSU.
- Grima, Joseph (2012). Adhocracy. In M+ Matters www.mplumatters.hk/asian-

⁷ «Em 1993, no meio de um intenso debate entre economistas e administradores sobre como os gigantes corporativos letárgicos e massivamente hierárquicos da América, como a General Motors e a IBM, poderiam ser reiniciados, Robert H. Waterman Jr., consultor da McKinsey sobre práticas de gestão, publicou um livro intitulado *Adhocracy: The Power to Change*. Waterman argumentou que a burocracia, a estrutura organizacional cujos preceitos as corporações, governos e grandes instituições centralizadas tinham vindo a tratar como dogma no século anterior, era o maior impedimento, numa era de rápida revolução tecnológica e social, para a sua capacidade de se adaptar e sobreviver. Adotou o termo **Adhocracy** do escritor e futurista Alvin Toffler para descrever "qualquer forma de organização que atravessa linhas burocráticas normais para capturar oportunidades, resolver problemas e obter resultados". (...)

Essa condição cultural, que definimos como Adhocracia, mas que também pode ser definida de muitas outras formas, não se origina na comunidade do design: ela une indivíduos e corporações, exércitos e artistas, designers e fabricantes, adolescentes e filósofos. Isso definitivamente traz consigo um novo conjunto de instrumentos, artefactos, costumes e até mesmo uma nova estética, mas as transformações mais significativas estão apenas a começar: a luta para definir novas estruturas de poder, novas estruturas económicas, novas formas de autoridade, novas modalidades de ser político – uma anatomia social inteiramente nova, noutras palavras – está a desdobrar-se diante de nós neste exato momento.»



design/paper_topic3.php.

- Boelen, Jan. (2014). Testing the Everyday. In Sacchetti, Vera e Jan Boelen. (eds.) Designing Everyday Life. Ljubljana: Park Books.
- McGuirk, Justin. (2014). Dreaming of Year Zero. In Sacchetti, Vera e Jan Boelen. (eds.) Designing Everyday Life. Ljubljana: Park Books. Disponível em: //justinmcguirk.com/dreaming-year-zero

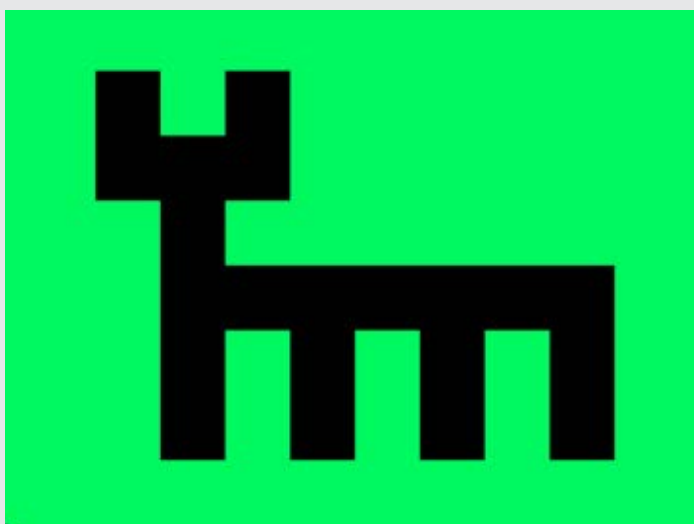
Leitura/Visionamento Opcionais

- Markillie, Paul. (2012, 12 Abril). A third industrial revolution - A special report on manufacturing and innovation. The Economist. Disponível em: //dc.mit.edu/sites/default/files/pdf/Econ%20Special%20Rpt%20Manufactur.pdf
- Sacchetti, Vera et. al. (eds.) (2012). Adhocracy Reader. Istanbul: IKSU.
- Sacchetti, Vera e Jan Boelen. (eds.) (2014). Designing Everyday Life Ljubljana: Park Books

Aula#3_Design e Crítica

25.02.2019

CRITICAL, UNCRITICAL, POST-CRITICAL



Stampede is a virtual herd of reindeer that's let loose in the network. Warnings are issued when the animals begin to gather in certain places. Then without warning, they will charge across the city moving from cell to cell. They first appear on the phone as tiny forms and get progressively bigger as they move closer to your cell, when huge pixels fill the screen. If you are run over it goes black. Casualties are reported as they occur and the final (virtual) death toll is released at the end of the carnage. Em <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/72/0>

«The term critical design was popularised by product/ interaction design team Anthony Dunne and Fiona Raby. Its central idea is to use design to speculate about the social, political and cultural implications of everyday objects, producing design works that question and challenge the status quo rather than reinforcing it. Such an approach, which questions the well-established market-focused and problem-solving orientation of graphic design is not new. The theorist Donald Schön proposed instead 'problem-setting' in the seminal book *The Reflective Practitioner* (1984). While problem-solving sees problems as a given, problem-setting tries to construct the reality in which designers operate. In fact, as the design historian Victor Margolin points in *The Struggle for Utopia* (1997), the use of utopia and future visions can be traced at least until the 1820s. The French theorist Henri de Saint-Simon proposed a triumvirate in which "the artist's role was to envision the future of society, while the scientist would analyze the feasibility of visionary ideas, and the industrialist would devise administrative techniques for putting them into practice."»⁸ Em Francisco Laranjo, *Critical Everything*

Leitura Obrigatória

Walker, Rob. (2014). "A Golden Age for Design". New York Time. [Em anexo neste](#)

⁸ O termo design crítico foi popularizado pela gabinete de design de produto/interação Anthony Dunne e Fiona Raby. A sua ideia central é usar o design para especular sobre as implicações sociais, políticas e culturais dos objetos do quotidiano, produzindo trabalhos de design que questionam e desafiam o *status quo* em vez de reforçá-lo. Essa abordagem, que questiona a orientação bem estabelecida de foco no mercado e na solução de problemas do design gráfico, não é nova. O teórico Donald Schön propôs, em vez disso, a "definição de problemas" no livro seminal *The Reflective Practitioner* (1984). Enquanto a solução de problemas vê problemas como um dado, a definição de problemas tenta construir a realidade na qual os designers operam. De facto, como aponta o historiador de design Victor Margolin em *The Struggle for Utopia* (1997), o uso de utopia e visões futuras pode ser traçado pelo menos até a década de 1820. O teórico francês Henri de Saint-Simon propôs um triunvirato em que "o papel do artista era vislumbrar o futuro da sociedade, enquanto o cientista analisaria a viabilidade de ideias visionárias e o industrial planearia técnicas administrativas para colocá-las em prática".

The Sprawl (Propaganda About Propaganda)

Two unknown men speak on the phone. They discuss their involvements in military operations in eastern Ukraine, accompanied by images of a chaotic stroll through a nightly, Russian forest.

A plane passes through the moonlit night sky, and a voice recites a poem by Anna Akhmatova, while a woman, in near darkness, looks at herself in the black mirror of her computer screen. Then, she looks at us.

Enter the strange and deceptive world of "The Sprawl," Metahaven's feature debut film.

Silent sword fighters stare at us. Silent actors look at us. They gaze at their screens, and at the deepest corners of YouTube. Strange and colorful interfaces overlay their appearance until medium and message become one. Together with master cinematographer Remko Schnorr and electronic musician Kuedo, Metahaven in "The Sprawl" create a new visual world for the internet's geopolitical agitprop.

Nowadays, films live in a thousand and one forms on the internet. As short trailers, fragments, cloud-based copies of copies, endangered data, self-hosted vaults, and so on. Viewing cinema on a laptop screen is only possible when remembering that such an experience has little to do with cinema itself. As a hybrid, episodic documentary, "The Sprawl"'s story isn't linear. The film lends itself to be seen as a succession of impressions—a trailer, forever unfinished; the duration of each of those video pieces, or "shards," is attuned to an attention span that is less cinema, and more internet. sprawl.space is the online interface for The Sprawl, where the viewer can see the "shards" that make up the full version of the film. The website has been shaped by the interface design of Metahaven and the viewing algorithms of YouTube.

Metahaven, *The Sprawl*. Disponível em: <http://sprawl.space/#/shard/objectivity-is-a-myth>

[documento](http://www.tmagazine.blogs.nytimes.com/2014/09/22/design-golden-age/). Disponível em: www.tmagazine.blogs.nytimes.com/2014/09/22/design-golden-age/

Laranjo, Francisco. "Critical Everything". In *Modes of Criticism 1 – Critical, Uncritical, Post-critical*. Porto: 2015. Disponível em: <http://modesofcriticism.org/critical-everything/>

Leitura Opcional

Laranjo, Francisco. "Critical Graphic Design: Critical of What?". Disponível em: <https://designobserver.com/feature/critical-graphic-design-critical-of-what/38416/>

Aula#4_Passados recentes, próximos futuros I

04.03.2019

DESIGN AFIRMATIVO VS. DESIGN CRÍTICO

DESIGN RELACIONAL, CRÍTICO E ESPECULATIVO

Leitura Obrigatória

- Dunne, Anthony; Fiona Raby (2013). *Speculative Everything. Design Fiction and Social Dreaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Dunne, Anthony; Fiona Raby. "Designer as Author" In Ericson, Magnus e Mazé, Ramia (eds.). *Design Act: Socially and politically engaged design today – critical roles and emerging tactics*. Stockholm: Iaspis, 2011, pp.28-46
- "AutoReply: Modernism: A conversation with Experimental Jetset" Print, Outubro 2011. Disponível em: <http://bit.ly/oDuDwn>
- Metahaven. (2011). "10 Notes on Speculative Design" in Camuffo, Giorgio e Dalla Mura, Maddalena (eds.) *Graphic Design Worlds / Words*. Milano: Electa. pp. 257-271

Leitura Opcional

- Van der Velden, Daniel. (2006). "Research & Destroy – A Plea for Design as Research"

<http://www.metahaven.net/>



(a)

affirmative
 problem solving
 design as process
 provides answers
 in the service of industry
 for how the world is
 science fiction
 futures
 fictional functions
 change the world to suit us
 narratives of production
 anti-art
 research for design
 applications
 design for production
 fun
 concept design
 consumer
 user
 training
 makes us buy
 innovation
 ergonomics

(b)

critical
 problem finding
 design as medium
 asks questions
 in the service of society
 for how the world could be
 social fiction
 parallel worlds
 functional fictions
 change us to suit the world
 narratives of consumption
 applied art
 research through design
 implications
 design for debate
 satire
 conceptual design
 citizen
 person
 education
 makes us think
 provocation
 rhetoric

Metropolis M #2. Disponível em: <http://bit.ly/YLIRx1>

Aula prática

Aula prática em redor dos conceitos apresentados por Dunne & Raby no Manifesto A / B, de 2013. Disponível em: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/476/0>

POST#2

A propósito do trabalho teórico e prático de Anthony Dunne e Fiona Raby, há que preparar um Post (#2) sobre a seguinte pergunta principal:

—No contexto atual de crise do design enquanto atividade radicada nos preceitos do modernismo, como situar esta vertente especulativa no futuro?

AULA#5_Passados recentes, próximos futuros II

11.03.2019

ALL WATCHED OVER BY MACHINES OF LOVING GRACE, ADAM CURTIS

BLACK MIRROR, CHARLIE BROOKER



Tom Hodgkinson

Leitura/Visionamento Obrigatório

- All Watched Over By Machines of Loving Grace, Adam Curtis (3 episódios). Disponível em: <http://bit.ly/IUNyYn>
- Poynor, Rick. (2011, 26 Maio) "A Dream World Made by Machines" Disponível em Design observer <http://designobserver.com/feature/a-dream-world-made-by-machines/27488/>
- Hodgkinson, Tom. Adam Curtis: "Social media is a scam". Disponível em: <https://www.idler.co.uk/article/adam-curtis-social-media-is-a-scam/>

Leitura Opcional

- "Hans Ulrich Obrist In Conversation with Adam Curtis" — Part I + II e-flux journal, 27 Agosto 2012
 - <http://www.e-flux.com/journal/in-conversation-with-adam-curtis-part-i/>
 - <http://www.e-flux.com/journal/in-conversation-with-adam-curtis-part-ii/>
- Viner, Katharine. (2011, 6 Maio). "Adam Curtis: Have computers taken away our power?" The Guardian. Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2011/may/06/adam-curtis-computers-documentary>

AULA#6_Do Design Desenvolvimentista ao Design Neohumanista

18.03.2019

DESIGN E DEMOCRACIA

Com base no texto “Design and Democracy” (2005) Gui Bonsiepe revela que evoluiu de um design desenvolvimentista da década de 1970 para um design neohumanista, ou seja, um design de políticas públicas. Para trás ficara a expectativa de que o design pudesse contribuir para a diminuição das desigualdades nas sociedades periféricas.

Leitura Obrigatória

Patrocínio, Gabriel; Nunes, José Mauro (eds.). Design & Desenvolvimento. 40 anos depois. São Paulo: Blucher, 2016. Ler a entrevista a Gui Bonsiepe, a Introdução de Gabriel Patrocínio e o texto de Victor Margolin com o título de “Design para o desenvolvimento: mapeamento do contexto”

→ FREE PAPER

Apresentação das condicionantes para a preparação do FREE PAPER, um artigo de natureza académica sobre um assunto que o aluno considere importante para uma investigação futura (dissertação de mestrado).



Cartazes da campanha da democrata Alexandria Ocasio-Cortez para a Câmara dos Representantes dos EUA.

Aula#7_Avaliação Periódica

25.03.2019

LEITURA E COMENTÁRIO DOS POSTS

Apresentação e considerações sobre os dois Posts entregues e alojados no blog.

AULA#8_Agência e inscrição no design

01.04.2019

NOS NOSSOS “TEMPOS INTERESSANTES” de informação atomizada, notícias falsas e pós-verdade, como identificamos, revelamos e debatemos a agência e inscrição de designers na comunicação na política? Onde estão as e os designers que dão forma e voz a plataformas de cidadãos eleitas em cidades como Madrid, Barcelona ou Belo Horizonte, aos Spitzenkandidaten da União Europeia e às esperanças democráticas nos Esta-

dos Unidos? E por que é que a comunicação politico-partidária em Portugal é tão desinspirada?

Frederico Duarte (investigador e crítico de design) dará uma resposta a estas e outras questões que colocam o design na agenda política.

Leitura e visionamento obrigatórios

Escobar, Arturo (2018). Design for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Durham and London: Duke University Press. Ler a Introdução disponível em: https://www.dukeupress.edu/Assets/PubMaterials/978-0-8223-7105-2_601.pdf

Commemoration of the Victory of the "NO" Campaign in Opposition to Pinochet. Disponível em: https://youtu.be/XREfbl_9p-U

Aula#9_Entre a realidade e o impossível I

08.04.2019

ENTRE A REALIDADE E O IMPOSSÍVEL

Leitura Obrigatória

Dunne & Raby (2010), Between Reality and the Impossible. Essay for the catalogue of the St Etienne International Design Biennale, France, 2010.

Leitura Opcional

Candy, Stuart. The Futures of Every Day Life: Politics and the Design of Experimental Scenarios. Manoa: University of Hawai (Dissertação de Doutoramento), 2010. Consultar em [//cmudesignfiction.files.wordpress.com/2013/02/68901075-candy-2010-the-futures-of-everyday-life-copy.pdf](http://cmudesignfiction.files.wordpress.com/2013/02/68901075-candy-2010-the-futures-of-everyday-life-copy.pdf)

I Read Where I Am: exploring new information cultures. Compiled by Mieke Gerritzen, Geert Lovink, Minke Kampman, Graphic Design Museum, Amsterdam, 2011

<http://www.ireadwhereiam.com/readme.php>

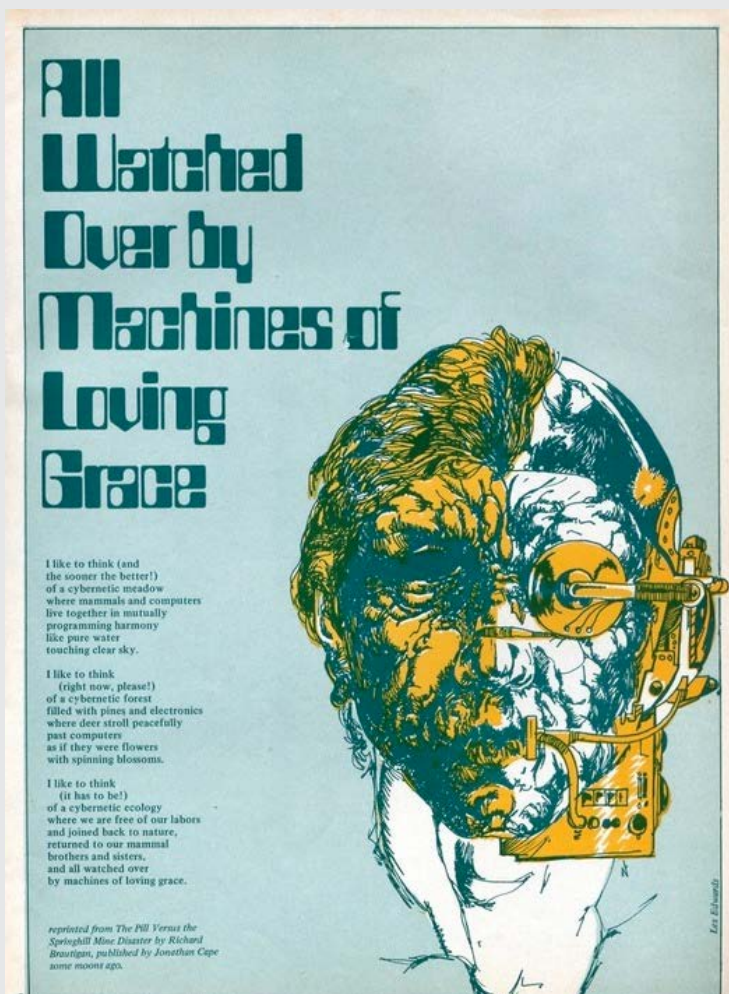
Entrega dos abstracts do **FREE PAPER**.

Aula#10_Passados recentes, próximos futuros II

15.04.2019

ALL WATCHED OVER BY MACHINES OF LOVING GRACE, ADAM CURTIS

BLACK MIRROR, CHARLIE BROOKER



Leitura/Visionamento Obrigatório

- All Watched Over By Machines of Loving Grace, Adam Curtis (3 episódios)
<http://bit.ly/lUNyYn>
- Poynor, Rick. (2011, 26 Maio) "A Dream World Made by Machines". Disponível em Design observer <http://designobserver.com/feature/a-dream-world-made-by-machines/27488/>

Leitura Opcional

- "Hans Ulrich Obrist In Conversation with Adam Curtis" — Part I + II e-flux journal, 27 Agosto 2012
- <http://www.e-flux.com/journal/in-conversation-with-adam-curtis-part-i/>
- <http://www.e-flux.com/journal/in-conversation-with-adam-curtis-part-ii/>
- Viner, Katharine. (2011, 6 Maio). "Adam Curtis: Have computers taken away our power?" The Guardian <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2011/may/06/adam-curtis-computers-documentary>

**Aula#11_Silicon Valley e Start-ups: discurso, estética, cultura e poder**

29.04.2019

OS DESEJOS E NECESSIDADES DOS PRODUTORES E CONSUMIDORES DE APPS

PARA QUE É QUE AS START-UPS PRECISAM DE DESIGN?

O QUE É QUE SILICON VALLEY QUER?

Leitura/Visionamento Obrigatórios

- Projectos SVA Interaction design MFA
<http://interactiondesign.sva.edu/tags/projects/thesis>

projects/thesis

- Morozov, Evgeny. (2013, 2 Março). "The Perils of Perfection" The New York Times.
<http://nyti.ms/1tdxbeV>

- NPR "Talk of The Nation", 4 de Março 2013 <http://n.pr/1vtqDfW>

Leitura/Visionamento Opcionais

- Lange, Alexandra (2013). The Dot-Com City: Silicon Valley Urbanism [eBook]. Moscow: Strelka Press
- Silicon Valley, HBO, 1ª Temporada

AULA#12_Política e Políticas com Design

06.05.2019

QUAIS OS CONTRIBUTOS DO DESIGNER NA DEFINIÇÃO DE POLÍTICAS COM DESIGN?

Objetivos da aula

- Debater a situação política na Europa sob a perspectiva da solidariedade e cooperação, assuntos importantes no contexto das práticas do design;
- Continuar a debater as políticas do design inseridas nas políticas de desenvolvimento de determinados países (e.g. América Latina e países em vias de desenvolvimento);
- Contribuir para a construção de um pensamento estruturado e crítico onde o design não é central mas sim uma disciplina entre outras que contribuem para o equilíbrio e desenvolvimento do Planeta.

Leitura Obrigatória

Innerarity, Daniel (2016). “Una Europa de la solidaridad”. El País. Disponível em: http://elpais.com/elpais/2016/05/10/opinion/1462904801_431164.html

Innerarity, Daniel (2015). “¿Una Europa alemana?”, El País.. Disponível em: http://elpais.com/elpais/2015/06/23/opinion/1435052585_341559.html

Habermas, Jürgen (2015). A escandalosa política grega da Europa, Punkto. Em www.revistapunkto.com/2015/07/a-escandalosa-politica-grega-da-europa.html

Leitura Opcional

Innerarity, Daniel (2016), A Política em Tempos de Indignação, Dom Quixote, 2016 (ler o Prólogo “A Política e os seus Inimigos”, de Josep Ramoneda)

→ Envio dos **FREE PAPERS** por email para revisão por pares.

AULA#13_A economia da atenção, o consumo colaborativo e a nossa e-reputação

13.05.2019

A ASCENSÃO DO CONSUMO COLABORATIVO

AS DORES DE CRESCIMENTO DE UMA INTERNET ADOLESCENTE

Leitura/Visionamento Obrigatório

- Turkle, Sherry. Palestra “Alone Together” (Tedxuiuc) <http://www.youtube.com/watch?v=MtLVCpZliNs>
- Botsman, Rachel. Palestra “The Rise of Collaborative Consumption” (RSA) Video: <http://bit.ly/iDQAWz>
- Carpanez, Juliana e Ferreira, Lilian (2014). “Compartilhe-se”, TAB <http://tab.uol.com.br/economia-compartilhada/>

- Morosov, Evgeny (2014, 28 Setembro). "Don't believe the hype, the 'sharing economy' masks a failing economy"
The Observer <http://gu.com/p/42vtb/tw>
- "Generation Like" Frontline, PBS <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/generation-like/>

Leitura/Visionamento/Audição Opcional

- Turkle, Sherry. Palestra "Alone Together" (RSA) Video <http://bit.ly/qeCuxN> + Audio (integral) <http://bit.ly/sZIOPU>
- Turkle, Sherry. "Conclusion: Necessary Conversations" In Alone Together New York: Basic Books, 2011 pp. 279-296
- Botsman, Rachel. Palestra "The Rise of Collaborative Consumption" (RSA) Audio (integral) <http://bit.ly/vFamtD>
- Entrevista com Bernard Stiegler, Danactu Resistance <http://bit.ly/QDE3Dd>
- <http://collaborativeconsumption.com/>



Envio dos **FREE PAPERS** corrigidos por email para serem lidos pelo docente.

Nota: O alojamento dos **Free Papers** só poderá ocorrer depois de serem lidos e corrigidos de acordo com as indicações do docente e dos colegas.

Quanto aos **Posts**, estes deverão ser alojados no Blog nas datas indicadas (ver CALENDARIZAÇÃO).

Aula#14_Apresentação final dos free papers

20.05.2019

PITCHS

Cada aluno dispõe de 5' para apresentar as ideias principais do seu *paper*.

CALENDARIZAÇÃO

POST#1

Alojamento no Blog até 04.03.2019 (aula#4)

POST#2

Alojamento no Blog até 18.03.2019 (aula#6)

FREE PAPER

Entrega em papel e alojamento no Blog dos **abstracts** em 01.04.2019

Envio por e-mail do **draft** aos colegas para revisão até 06.05.2019

Devolução das **correções** até 13.05.2019

Alojamento no Blog do **Free Paper final** até 20.05.2019

AVALIAÇÃO

- a) A avaliação contínua baseia-se na assiduidade, participação, empenho e evolução do aluno. Cada uma das aulas desta UC pretende ser mais uma sessão de discussão do que uma palestra. A participação nas aulas é por esse motivo altamente recomendada.
- b) A avaliação periódica consiste em dois exercícios teórico-práticos: um de grupo e outro individual.
- c) A avaliação final é quantitativa, contemplando os resultados das anteriores.

Elementos de avaliação:

1. Assiduidade e participação (A&P) na aula
20%
2. Componente de investigação e comunicação (I&C)
 - . Post#1 20%
 - . Post#2 30%
 - . Free Paper 50%

O cálculo da **Nota Final** (NF) é obtido da seguinte forma:

$$(A\&P\ 20\%) + (I\&C\ 80\%) = NF$$

Informa-se que de acordo com o RACC o aluno poderá ver a sua nota final valorizada (na Avaliação Final) até 20% na componente I&C se proceder a reformulações posteriores dos trabalhos. Tal acarreta uma informação prévia enviada por e-mail ao docente.

Victor M Almeida
<v.almeida@belasartes.ulisboa.pt>

11 fevereiro 2019

/

All Watched Over By Machines of Loving Grace, Adam Curtis



Anexos

- . A Golden Age of Design, Rob Walker
- . Como fazer um POST?
- . Meta-artigo auto-esplicativo

A Golden Age of Design

Rob Walker

T MAGAZINE SET. 28, 2014

Thanks to a convergence of creativity, technology and big money, the Golden Age of Design may finally be upon us.

The golden age of design has been heralded many times over the past couple of decades — four, by my count. Now, this previous momentum paired with technology, community and big business has fueled something new: an unprecedented belief in the power of design to not only elevate an idea, but be the idea.

First, at the turn of the 21st century, it became a democratic affair. Everyday objects were made more beautiful and more readily accessible, and suddenly it was no longer acceptable for things to be unnecessarily unattractive. Moment two arrived soon after, by way of products such as the iPod, which exemplified the possibility of form as actual function. “Design,” Steve Jobs told me in 2003, is “not just what it looks like and feels like. Design is how it works.” And the business world took note of what design could do for profits.

As the aughts advanced, it occurred to people that if design could make products work better, it might also be able to make the world work better. Design was heralded as a creator of social change: Magazines like *Good* spread the word about its impact on humanity and politics; the Cooper Hewitt museum staged a show in 2007 called “Design for the Other 90%,” and a popular T-shirt from the period read: “Design Will Save the World.” Finally, a fourth moment: The advent of social media made clear that the masses not only responded to design; they cared about it enough to speak up. A new Gap logo was attacked by online mobs, and Tropicana scrapped a redesign of its orange-juice packaging after a public rebuke.

These days, engineering-centric Silicon Valley sees design as something that no longer just adds value, but actually creates it. Last year, Nest Labs, maker of the sleekly styled smart thermostat, was purchased by Google for \$3.2 billion. This was not just a staggering amount of money for a company that specializes in household objects; it was Google’s second most expensive acquisition ever. The industrial designer Yves Béhar, who is behind the elegant Jawbone Up fitness tracker, sometimes takes equity stakes in startups he works with rather than payment. Instead of thinking of himself as an outside consultant, Béhar invests in companies that invest in design, banking on their future growth.

The idea that design can generate profit is now being embraced by venture capitalists, too — that rarefied class known for its relentless focus on the marketplace as the ultimate arbiter of value. The well-regarded Silicon Valley venture firm Kleiner Perkins Caufield & Byers raised eyebrows last year by bringing in John Maeda, the former president of the Rhode Island School of Design, as a partner. The firm has noticed more designers starting companies with the help of engineers, rather than the other way around.

Kleiner’s Mike Abbott points to the Twitter co-founder Jack Dorsey, who moved from software to hardware when he founded Square, the seamlessly designed product that lets anyone take credit-card payments through a smartphone. Similarly, the home-sharing firm Airbnb’s systematic thinking and simple user interface have made it immensely popular — and earned it a \$10 billion valuation. (Two of its founders are RISD graduates.) Smart

design is intrinsic to its success.

“People who make things generally have not been in the seat of power,” Maeda argues, “because they’re busy making things.” But he believes that’s starting to change, and that eventually people like Airbnb’s co-founders will bring design-based thinking to mainstream business practices.

This design moment is also about a different marketplace — that of ideas.

The influential MoMA senior architecture and design curator Paola Antonelli believes that one of design’s most important functions is “to help people deal with change.” Her exhibitions have featured projects such as the EyeWriter, a pair of glasses outfitted with eye-tracking technology that lets a user “draw” with his eyes. Created for a paralyzed artist, the product is a collaboration between technologists and designers, and relies on open-source software. It has no commercial ambitions. It’s simply a sharp example of an expressive designed object.

We’re living in a time of “acknowledged urgency,” Antonelli says, and pragmatic fields from science to politics to business are looking to design for “inspiration, alternative processes, metaphor and a bit of uplift.” (“Delight” has become a buzzword in Silicon Valley.) As a result, design has become incredibly multifaceted in recent years, encompassing subfields such as interaction design, critical design, environmental design, social design, biodesign and service design, to name just a few. It’s become a medium for expressing ideas, raising provocative questions and addressing social and individual anxieties.

So is design a business builder or idea spreader? Both, often at the same time.

In earlier moments, the democratization of design was about what we could buy. Now it’s about what we can make and how we can sell. The online marketplace Etsy has redefined how small-scale makers can earn a living, or at least subsidize a creative hobby. Last year, the site hosted more than a million active shops. According to a 2012 survey, nearly a fifth of Etsy sellers considered running their creative businesses their full-time job. Crowdfunding services like Kickstarter also enable aspiring design entrepreneurs to find support for their projects. One breakaway success was an early-stage “smart watch” called Pebble, which could connect to smartphones, display emails and text messages and even run apps. Two years ago, without the backing of an established company — let alone venture capitalists — its founders raised more than half a million dollars in a matter of hours, eventually bringing in \$10 million to develop the watch. As Maeda observed, today’s design student may be less interested in building a portfolio than in simply crowdfunding an idea.

Allan Chochinov, head of the Products of Design graduate program at the School of Visual Arts, talks about how design has moved “from the aesthetic, to the strategic, to the participatory.” In his thinking, the “open source”

ideology we normally associate with certain corners of tech culture has made its way into design. Engineering and design are melding; code-y enterprises are making objects; and object makers are hardwiring all kinds of things with code. Young designers need to be conversant in tools like the Arduino platform (inexpensive hardware for programming interactive objects) and customizable Raspberry Pi computers (credit card-sized circuit boards that can plug into monitors and keyboards). Style, functionality and engineering are now one and the same, and even mundane objects are virtuously designed.

—

What is certain is that all these combined elements — style, function, social impact, creativity and profit motive — have yielded an original vision of what design is and why it matters. Design has fundamentally changed the way we experience the world, from the way we interact with objects to our expectations about how organizations are structured. It's a new and exciting moment for design — that is, until the next one comes along.

Como fazer um POST?

CONTEÚDO

Deve estar organizado como uma notícia: introdução, desenvolvimento e conclusão. A introdução expõe o problema que é desenvolvido de seguida. A conclusão responde assertivamente ao problema que em termos académicos tem muitas vezes a forma de uma pergunta.

POST

Os POSTs são documentos online cuja informação está hipertextualizada para ampliar o seu significado. Estes deverão ser objetivos na exposição dos assuntos. Em relação a conceitos é relevante que exponham as ideias de forma simples, ou seja, organizada, lembrando que a economia de recursos pode ser um requisito fundamental na compreensão dos assuntos abordados. A informação dos POSTs deve ser variada na forma e no conteúdo (texto e imagem).

Existe uma dieta que deve ser prescrita para todos os POSTs: simplicidade, clareza de ideias, texto Q/B, organização dos conteúdos de forma esclarecida, assim como, *hyperlinks* úteis e variados. Estabeleçam regras próprias, e.g. não exceder determinado número de palavras e número de *hyperlinks*. Não se esqueçam que são designers e, como tal, estas questões são matriciais.

O POST é um documento público e o autor é responsável social e criminalmente por aquilo que apresenta. Os excertos de textos, de imagens e de sons utilizados devem ser acompanhados das respectivas fontes. Devem verificar se a autorias atribuídas são verdadeiras (desconfiar da wiki!).

Em suma, os POSTs regem-se pelos seguintes princípios de usabilidade utilizados no design da *web* tanto para os blogs como para os sites: **make it easy to read** e **make it easy to find stuff**.

Os melhores exemplos de Posts jornalísticos são os dos jornais online como o *The Guardian* e o *The New York Times*. Os Posts académicos, como os que peço, deverão ser rigorosos em todos os aspetos, nomeadamente, na redação de um pensamento estruturado, na utilização das referências e das normas bibliográficas.

What is a hypertext?

Autor

Theodor H. Nelson's definition of his neologism, "a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could not conveniently be presented or represented on paper" [1], predates any actual software that could embody it. In those early days of hypertext theory, the hypertext was always a thing, a collection of consequential writing. Two decades later, as the computer industry caught up with these ideas in the mid- 1980s, hypertext transformed from a thing to a technology. ~en Jeff Conklin set out to introduce and survey hypertext, he defined his terms by describing software features: hypertext is "machine-supported links" [2] with or without multiple windows in which to display link content. In addition to Hypertext the Thing and Hypertext the Technology, the third meaning of the term to evolve is Hypertext the System. Hypertext systems were programs that used hypertext technology to create hypertext collections.

Palavras-chave

Notas

NOTAS

Devem estar relacionadas com o texto e apresentadas de forma simplificada seguindo uma das normas bibliográficas adotadas internacionalmente.

AUTORIA

A autoria do POST deve estar bem identificada. *Nicknames* prestam-se a más interpretações sobre a validade do documento.

TÍTULO

Um bom título desperta a curiosidade.

HYPERLINKS

Devem ser úteis e fundamentais para a compreensão do texto. Devem ser concisos. Não cair no tentação de pôr tudo sobre o assunto. Para tal cria novos *hyperlinks* ou novos Posts.

HYPERLINKS VARIADOS

Procurar, sempre que seja pertinente, variar a abrangência dos temas. Associa exemplos de objectos multimédia, com som e imagem. Os *hyperlinks* de sites generalistas podem criar problemas de navegação. O mesmo se passa com documentos extensos, e.g. PDFs de livros. Remetam estes casos para a bibliografia ou notas do POST.

OS NOMES

É uma tentação 'linkar' um nome. Faça-o só se for pertinente. Aspetos biográficos coloque-os no texto de forma concisa, bem como as referências bibliográficas que deverão vir na base do texto.

PALAVRAS-CHAVE

As palavras-chave são fundamentais. Sejam objetivos na sua inclusão. Não queiram pôr tudo.

CONCLUSÃO

Um bom POST académico é aquele que permite saber mais sobre um determinado assunto. Devem fazê-lo de forma organizada e esclarecida. Um Post confuso é sinónimo de dificuldades do investigador em situar e organizar a informação. Antes de publicarem o Post leiam-no várias vezes para detetarem incongruências e erros de linguagem.

Meta-artigo auto exemplificativo [título] *Self explaining meta-paper*

Artigo completo submetido a [dia] de [mês] de [ano]

Resumo:

O resumo apresenta um sumário conciso do tema, do contexto, do objetivo, da abordagem (metodologia), dos resultados, e das conclusões, não excedendo 6 linhas: assim o objetivo deste artigo é apresentar conteúdos relevantes sobre Design de Comunicação no contexto de uma comunicação académica. Para isso apresenta-se uma sequência sistemática de sugestões de composição textual. Como resultado exemplifica-se este artigo auto-explicativo.

Palavras chave: meta-artigo, conferência, normas de citação.

Introdução

De modo a conseguir-se reunir, um conjunto consistente de artigos com a qualidade desejada, solicita-se aos alunos de Estudos Contemporâneos em Design (ECD) do mestrado em Design de Comunicação que seja seguida a formatação do artigo tal como este documento foi composto. O modo mais fácil de o fazer é aproveitar este mesmo ficheiro e substituir o seu conteúdo.

Nesta secção de introdução apresenta-se o tema e o propósito do artigo em termos claros e sucintos. No que respeita ao tema, ele compreenderá uma análise fundamentada de um assunto inscrito no Anexo ao Programa de ECD e abordado nas aulas do 2º semestre de 2018-2019. Aconselha-se que o tema se inscreva nas preferências de investigação futura dos alunos (dissertação) de modo a constituir-se como o primeiro registo de abordagem teórica dedicada no contexto do mestrado.

Nesta secção pode também enunciar-se a estrutura ou a metodologia de abordagem que se vai seguir no desenvolvimento.

1. Modelo da página [este é o título do primeiro capítulo do corpo do artigo; caso existam subcapítulos deverão ser numerados, por exemplo 1.1 ou 1.1.1]

Utiliza-se a fonte “Times New Roman” do Word para Windows (apenas “Times” se estiver a converter do Mac, não usar a “Times New Roman” do Mac). O espaçamento normal é de 1,5 exceto na zona dos resumos, ao início, blocos citados e na zona das referências bibliográficas, onde passa a um espaço. Todos os parágrafos têm espaçamento zero, antes e depois. Não se usa auto-texto exceto na numeração das páginas (à direita em baixo). As aspas, do tipo vertical, terminam após os sinais de pontuação, como por exemplo “fecho de aspas duplas.”

2. Citações

Observam-se como normas de citação as do sistema ‘autor, data,’ ou ‘Harvard,’ ou APA, sem o uso de notas de rodapé. Recordam-se alguns tipos de citações:

- Citação curta, incluída no correr do texto (com aspas verticais);
- Citação longa, em bloco destacado (itálico, sem aspas).
- Citação conceptual (não há importação de texto *ipsis verbis*, e pode referir-se ao texto exterior de modo localizado ou em termos gerais).

Como exemplo da citação curta (menos de duas linhas) recorda-se que “quanto mais se restringe o campo, melhor se trabalha e com maior segurança” (Eco, 2004: 39).

Como exemplo da citação longa, em bloco destacado, apontam-se os perigos de uma abordagem menos focada, referidos a propósito da escolha de um tema de tese:

Se ele [o autor] se interessa por literatura, o seu primeiro impulso é fazer uma tese do género A Literatura Hoje, tendo de restringir o tema, quererá escolher A literatura italiana desde o pós-guerra até aos anos 60. Estas teses são perigosíssimas (Eco, 2004: 35).

[Itálico, Times 11, um espaço, referência ‘autor, data’ no final, fora da zona itálico]

Como exemplo da citação conceptual localizada exemplifica-se apontando que a escolha do assunto de um trabalho académico tem algumas regras recomendáveis (Eco, 2004: 33).

Como exemplo de uma citação conceptual geral aponta-se a metodologia global quanto à redação de trabalhos académicos (Eco, 2004).

3. Figuras ou Quadros

No texto do artigo, os extra-textos podem ser apenas de dois tipos: Figuras ou Quadros.

Na categoria Figura inclui-se todo o tipo de imagem, desenho, fotografia, gráfico, e é legendada por baixo. Apresenta-se uma Figura a título meramente ilustrativo quanto à apresentação, legendagem e ancoragem. A Figura tem sempre a ‘âncora’ no correr do texto, como se faz nesta mesma frase (Figura 1).



Figura 1. Amadeo de Souza-Cardoso, *Entrada*, 1917. Óleo e colagem sobre tela (espelho, madeira, cola e areia). Coleção Centro de Arte Moderna, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa. Fonte: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Portugal#mediaviewer/File:Cardoso01.jpg>

Na categoria ‘Quadro’ estão as tabelas que, ao invés, são legendadas por cima. Também têm sempre a sua âncora no texto, como se faz nesta mesma frase (Quadro 1).

Quadro 1. Exemplo de um Quadro. Fonte: autor.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

4. Sobre as referências

O capítulo ‘Referências’ apresenta as fontes citadas no correr do texto, e apenas essas. O capítulo ‘Referências’ é único e não é dividido em subcapítulos.

Conclusão

A Conclusão, a exemplo da Introdução e das Referências, não é uma secção numerada e apresenta uma síntese que resume e torna mais claro o corpo e argumento do artigo, apresentando os pontos de vista com concisão.

O presente artigo poderá contribuir para estabelecer uma norma de redação de comunicações aplicável às publicações Estúdio, Gama e Croma, promovendo ao mesmo tempo o conhecimento produzido por artistas e comunicado por outros artistas: trata-se

de estabelecer patamares eficazes de comunicação entre criadores dentro de uma orientação descentrada e atenta aos novos discursos sobre arte.

Referências

Barachini, Teresinha (2014). “José Resende: gestos que estruturam espaços.” *Revista Gama, Estudos Artísticos*. ISSN 2182-8539 e-ISSN2182-8725. Vol. 2 (4): 145-153.

Mendoza, Barrio de & Radulescu, Mihaela (2014). “Arte e historia: El ‘Artículo 6’ de Lucia Cuba.” *Revista Croma, Estudos Artísticos*. ISSN 2182-8547, e-ISSN 21828717. Vol. 2 (3): 77-86.

Eco, Umberto (2007). *Como se Faz uma Tese em Ciências Humanas*. Lisboa: Presença. ISBN: 978-972-23-1351-3

Nascimento, Cinthya Marques do & Maneschy, Orlando Franco (2014). “Sinval Garcia e os fluxos incessantes em Samsara.” *Revista :Estúdio*. ISSN: 1647-6158 eISSN: 1647-7316. Vol. 5 (10): 90-96.

Queiroz, João Paulo (Ed.) (2014). *Arte Contemporânea: o V Congresso CSO'2014*. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa & Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes. 1009 pp. ISBN: 978-989-8300-93-5 [Consult. 2015-02-18] Disponível em URL: <http://cso.fba.ul.pt/atas.htm>