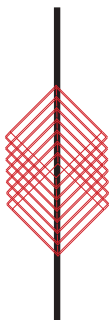


# OP EN.D- AY

'12



COMUNICAR  
A  
COMUNIDADE :

ELES VIVEM



MESTRADO DE  
DESIGN DE  
COMUNICAÇÃO  
E NOVOS MEDIA



## Indice

# OPEN DAY '12

COMUNICAR A COMUNIDADE: ELES VIVEM\*



O **OPEN DAY '12** é uma jornada de reflexão sobre a actividade desenvolvida no ano lectivo de 2011-2012 no âmbito do mestrado de Design de Comunicação e Novos Media [**DCNM**] a realizar no auditório Lagoa Henriques da Faculdade de Belas Artes.

Neste contexto académico procura-se devolver a toda a comunidade o estado da arte em matéria de produção científica e projectual encetada pelos mestrandos do 1º e 2º anos num evento que, tal como sucedeu no ano transacto, faz apelo ao diálogo e à participação de todos. Durante a manhã do dia 9 de Julho, um grupo de mestrandos do 2º ano apresentarão uma síntese dos projectos de investigação em curso (dissertação). Paralelamente, o grupo do projecto Open Room instalará um dispositivo interactivo em espaço contíguo ao auditório Lagoa Henriques. A seguir à apresentação dos alunos do 2º ano os docentes do mestrado farão

alusão a algumas características fundamentais das respectivas unidades curriculares, procurando, dessa forma, esclarecer os futuros interessados em inscrever-se no mestrado. À tarde, os mestrandos do 1º ano apresentarão individualmente o rescaldo da actividade desenvolvida nas unidades curriculares de *Projecto II* e de *Laboratório dos Novos Media II* no âmbito do projecto **MUNDANEUM**. Paralelamente decorrerá uma mostra de trabalhos do 1º ano em espaços contíguos ao auditório.

A mostra paralela de trabalhos é um registo abreviado e conceptual de um conjunto de instalações/exposições a decorrer de 28 de Junho a 14 de Agosto nos seguintes espaços públicos da cidade de Lisboa: *Museu da Cidade* (Campo Grande), *Fábrica Features Lisboa* (Chiado), *Pickpocket Gallery* (Sta. Apolónia), *Lx Factory* (Alcântara) e *Faculdade de Belas Artes*.

---

## Informações em\_

[dcnm.fba.ul.pt](http://dcnm.fba.ul.pt)

[www.facebook.com/OpenDay12](http://www.facebook.com/OpenDay12)





**Fischinger, Oskar.** *Allegretto*, 1936



*O MESTRADO*



## PROJECTO

---


As unidades curriculares de Projecto (Projecto I e II) constituem-se como o espaço de incubação dos propósitos individuais e/ou colectivos definidos pelas linhas de pesquisa de uma praxis específica — projecto orientado para a investigação. A prática e a investigação em design de comunicação na emergência da cultura digital e da alteração paradigmática dos modelos de desenvolvimento sociais e culturais que se operaram a partir da década de 1960, propiciaram o aparecimento de novas relações metodológicas e conceptuais associadas à produção material e imaterial de artefactos. À matéria química foi adicionada a matéria algorítmica numa simbiose cujos contornos procuramos analisar e problematizar nas unidades projectuais do mestrado de DCNM.

A cultura digital é transversal a toda a produção em design de comunicação. No entanto, a disseminação de princípios basilares da sua permanência—interacção, participação, colaboração—quer na construção de uma democracia do digital, quer na definição dos seus contornos projectuais e processuais, estão, ainda, por consensualizar.

Devolver estas expectativas configurou-se como o objectivo primordial das unidades curriculares de Projecto que, no contexto do mestrado de design de comunicação e novos media, se apresentam como as suas pontas de lança. Enquanto em 2010-2011 a problemática específica rondou o impacto da cultura digital nas lógicas de edição e de produção da página e do livro, em 2011-2012, procurou-se alastrar esse impacto à descoberta de comunidades especiais que se desenvolvem em estruturas identitárias e sociais compagináveis com a democracia digital atrás referida.

Em suma, as repercussões da cultura digital não se operacionalizam exclusivamente através da utilização de recursos de hard-ware e de software digitais, mas sobretudo através do esforço de todos aqueles que na investigação ou na prática do design de comunicação possibilitarem o efectivo envolvimento social universal com o que produzem.





*It is the framework  
which changes  
with each new  
technology and  
not just the picture  
within the frame.*

Marshall McLuhan, 1955

Cronin, Erik. *Tv Static*, 2002

## LABORATÓRIO DOS NOVOS MEDIA

---

*GoogleMaps*, *Facebook*, *Blog*, *Twitter*, geo-localização, *smartphones*, *RT*, realidade aumentada, *bits* e *bytes* cohabitam no mundo real. A novidade dos media é o facto que não se trata de uma nova estética. É apenas a realidade que estamos a viver. Podemos alegar ignorância às especificidades técnicas, mas não aos efeitos produzidos pelos interfaces e dispositivos que invadem as nossas vidas<sup>1</sup>.

O design revela-se obrigatoriamente transversal a todas as disciplinas. Designers interagem com as mais variadas áreas da cultura e sociedade<sup>2</sup> em múltiplas interpretações do mundo, suas dimensões e escalas, e reclamam para si a utilização das tecnologias. Os “novos” media não são apenas umas variações de voltagem de um dispositivo electrónico<sup>3</sup>, nem uma *techné* acessória que constitui um artefacto híbrido, ou algo que unifica os media fragmentados do Século passado<sup>4</sup> numa optimização produtiva. Na potencia dos media procuramos antes as suas relações com um vasto legado cultural e estético. Nas notas de rodapé de um livro

encontramos referências da hiper-narrativa de Ted Nelson. Encontramos a biblioteca de Borges e máquinas imaginadas de Vannevar Bush<sup>5</sup> e Turing<sup>6</sup>. Um *googleMap Tile* desenha-se sobre os grafos de Euler<sup>7</sup>, e mapeia Mercator e as psicogeografias Situacionistas. Nos jogos de Duchamp com Cage<sup>8</sup>, os indeterminismos ontológicos de Heisenberg e os autómatos de Conway. Os *cut-up* de Tristan Tzara relêm-se na Beat Generation e nas partituras dos *Fluxus*. Evocamos as filosofias de Flusser<sup>9</sup> e Harman, estudamos as matemáticas de Lewis Carroll e contemplamos os mundos de Tarkovski.

A disciplina de Laboratório propõe uma *poiesis* do design: num território interdisciplinar constrói um espaço de reflexão e experimentação com fim a uma prática consciente e um discurso crítico relativamente aos meios e processos que caracterizam o design.

<sup>1</sup> Chaika, Kyle (2012) *The new Aesthetic, Going Native* em [www.thecreatorsproject.com/blog/in-response-to-bruce-sterlingsessay-on-the-new-aesthetic](http://www.thecreatorsproject.com/blog/in-response-to-bruce-sterlingsessay-on-the-new-aesthetic)

<sup>2</sup> Antoneli, Paola (2008) em [www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/](http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/)

<sup>3</sup> McWilliams, Chandler (2009). *The Other Software*. Digital Arts and Culture

<sup>4</sup> Manovich, Lev (2005) *Understanding Meta-Media*, em [www.ctheory.net/articles.aspx?id=493](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=493)

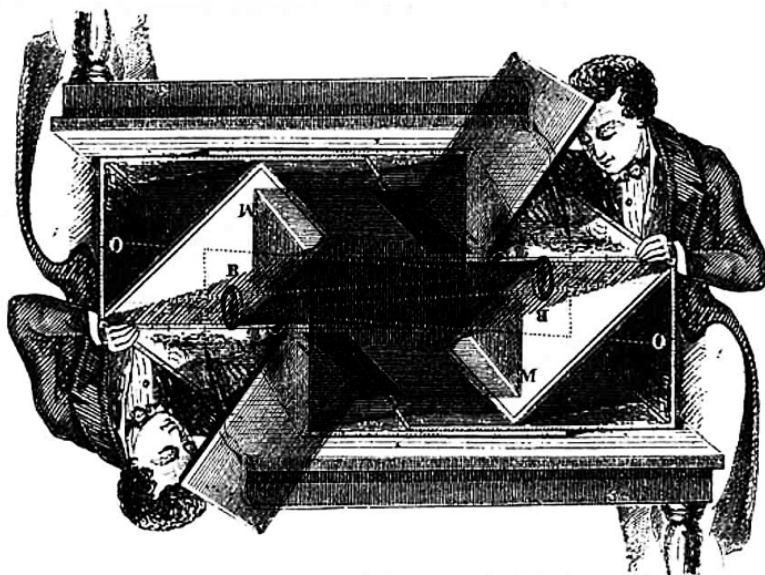
<sup>5</sup> Memex (1945), um hipotético sistema de hipertexto

<sup>6</sup> Máquina de Turing

<sup>7</sup> Diestel, Reinhard (2005) *Graph Theory*, Springer-Verlag

<sup>8</sup> Leal, Miguel (2009) *A imaginação cega: Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea*

<sup>9</sup> Flusser, Vilém (2011) *Does Writing have a Future*, University of Minnesota Press




## TEORIA DOS MEDIA

---

Um dos fenómenos mais marcantes da contemporaneidade é a convergência da cultura e da técnica.

De modo crescente, muitos sectores da experiência contemporânea estão a ser substituídos, complementados e articulados pelas tecnologias digitais, ao mesmo tempo que surgem novos domínios, já inteiramente técnicos, como é o caso da Internet, da imagem digital, etc. É certo que este fenómeno entrou em curso na segunda metade século XIX, com a invenção da fotografia, do gramofone, do cinema bem como de outras tecnologias de registo analógico.

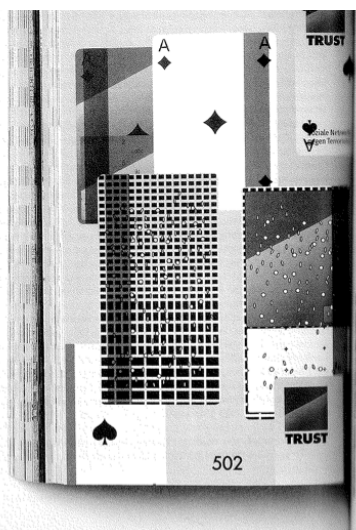
Mas nova é a possibilidade de traduzir o analógico em digital e a criação de interfaces que liguem a experiência do *real* e o *digital*. O sentido desta disciplina é por isso histórica e teoricamente os meios e dar conta da procura das estruturas compreensivas do agir humano, um agir que já não se consegue escapar às mediações técnicas, nem consegue elidir a tecnologia como lugar onde o acto criativo humano tem lugar.



***Designers  
shouldn't design  
for museums  
any more than  
mummies should  
die for them.***

Ralph Caplan

**Moholy-Nagy, László.** *Light Display: Black-White-Grey*, 1930



## METAHAVEN

### 1. Definition

Speculative design is design that uses a variety of methods, from form making to writing, to formulate, illustrate, and embody a hypothesis.

### 2. Design's Recent Fear of Imagination

Speculative design is a playful antidote to contemporary design's anxious state of mind. The new global imperative to embrace austerity, reduce our climate footprint, safeguard our reputation, quit smoking, be obedient, invite only trusted friends and trust only those invited, gets its inspiration from a set of data from the past and present, and an anticipation of the near future. But that imperative often translates into design projects paralyzed by good intentions, and devoid of ideas. As opposed to the structural innovation of production processes and organizational forms,<sup>1</sup> many social design projects rebrand public life into some sort of participatory model—an "I'm good" sticker printed over the forehead. Yet under their attractive Anglo-Saxon veneer lurks a lack of imagination—or even, a fear of it. The current design climate, in spite of its favorite word, "change," is thoroughly conservative. Especially when and where it protests.

1. A good example of this much more structural approach is Agneta Jaworska's *Made in Transit*, a supply chain concept in which the production of fresh portable food happens "on the way to the supermarket, shifting the paradigm of packaging from preserving freshness to enabling growth, a shift from 'best before' to 'ready by.'" It does not need the word "change" to make its point. See [www.foodproductiondaily.com/Supply-Chain/Made-in-Transit-The-out-of-the-factory](http://www.foodproductiondaily.com/Supply-Chain/Made-in-Transit-The-out-of-the-factory), retrieved November 29, 2010.

## ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS EM DESIGN PRODUÇÃO EM NOVOS MEDIA

O que é que o Facebook tem a ver com o fim da carnalidade e um berbequim a ver a nossa reputação *online*? Por que é tanta gente usa um *e-reader* para ler romances eróticos em público? A "edição independente" é independente do quê? Como é que mais de 20% dos telemóveis vendidos em África passam por um único prédio em Hong Kong? Que cor se tornou maldita na Tunísia a partir de 14 de Janeiro de 2011? Porque é que a baixa-chiado *PT Bluestation* representa uma fria vingança sobre a teimosia de Álvaro Siza? Que tinta suja as mãos dos outros 99%? Como mostrar numa exposição ou museu "de design" estas e outras questões que a todos devem importar, e importunar? E já agora, será que o Shepard Fairey mereceu o ensaio de porrada que levou em Copenhaga?

Num mundo onde pessoas, valores e ideias circulam mais e mais depressa que nunca, urge questionar o papel do design nas fusões e colisões culturais resultantes destes fluxos, mas também discutir as intenções e consequências do trabalho dos designers enquanto agentes activos na formatação e edição de conteúdos através de vários *media* – e não como meros geradores de exosqueletos de estilo. Como tal, assumiremos o designer enquanto um cidadão – cidadão do mundo – catalisador de situações de poder, ruído, conflito e exclusão, para reflectir sobre as suas acções nas actuais paisagens dos *media* – e da política, da ideologia, da economia, etc. Faremo-lo com, para parafrasear o filósofo político italiano Antonio Gramsci, um *pessimismo do intelecto* e um *optimismo da vontade*.







“ACTUALLY PAPER AND PIXEL  
SEEM TO BE COMPLEMENTARY.  
PRINT IS BECOMING  
THE QUINTESSENTIAL OF THE WEB.  
THE PRINTED EDITOR IS THE CURATOR,  
THE HUMAN FILTER, THE ONE  
WHO DECIDES WHAT TO PUT  
ON A STABLE MEDIUM AND WHAT TO LEAVE  
AS A MESSAGE IN A BOTTLE  
THROWN INTO THE SEA OF THE NET.”

Alessandro Ludovico, 2006

## DESIGN EDITORIAL E NOVOS MEDIA

---

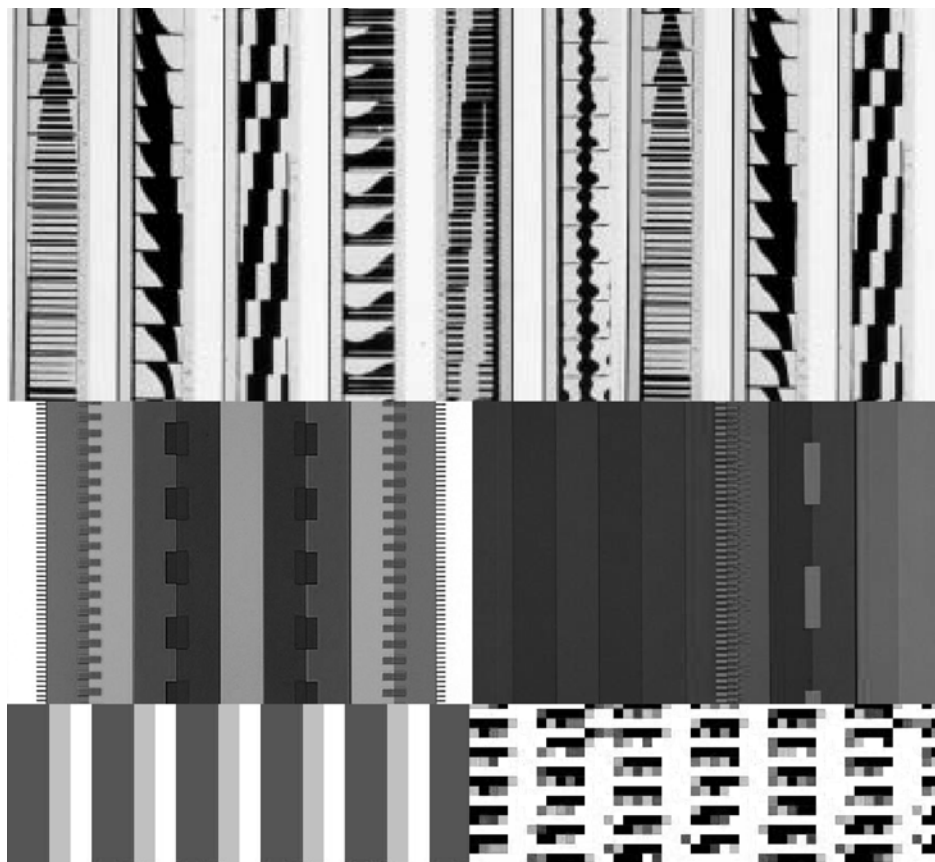
Abertura a novos paradigmas de edição que emergem do cruzamento de meios de produção, e da complementaridade de estratégias e contextos de edição e publicação. Explora-se o alargamento da criação editorial como produção cultural, desde a democratização do *desktop publishing* ao uso de ferramentas e recursos de natureza *livre e aberta*, enquanto caminhos para o design editorial.

Propõe-se explorar do diálogo entre o papel e *pixel*, e entre o objecto físico (remetendo para arquivo e preservação) e o objecto on-line (remetendo para uma estrutura actualizável e permeável à expansão, como sistema aberto). Aborda-se diferentes estratégias para coligir, estruturar e formatar conteúdos visando a formalização de um objecto editorial múltiplo.

OBJECTO E PROCESSO - CÓDEX / ÍNDEX  
CÓDEX - Volume (...) organizado em cadernos, solidários entre si (por cosedura e encadernação).

ÍNDEX - Lista metódica ou alfabética de assuntos ou “rubricas” e seus “localizadores”, incluindo conceitos considerados relevantes e de interesse para um possível leitor.

O conceito de indexação assume-se como estratégia operativa para a exploração de ligações, redes semânticas e navegação entre tópicos — seus padrões de classificação, segmentação, categorização, agrupamento e estruturas de conexão. O conceito de códex orienta a elaboração do projecto editorial, centrado na dualidade entre o finito/fixo (que visa coligir conteúdos), e o ilimitado/aberto que visa a sua actualização e expansão.



**Fischinger**, Oskar. *Sound Ornaments*. 1932; **McLaren**, Norman. *Synchromy*. 1971; **Arcangel**, Cory. *Data Diaries*. 2002.

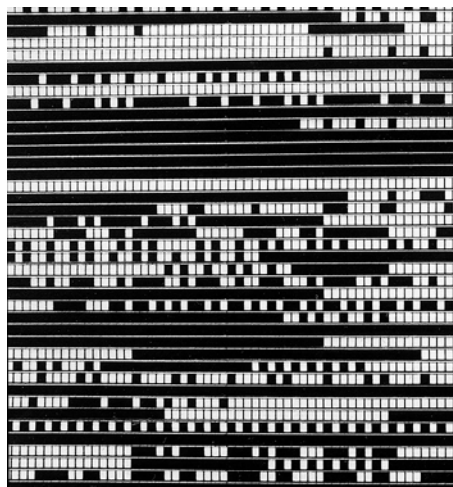
“TO REMOVE THE BARRIERS  
BETWEEN SIGHT AND SOUND,  
BETWEEN THE SEEN WORLD AND THE HEARDWORLD!  
TO BRING ABOUT A UNITY  
AND A HARMONIOUS RELATIONSHIP  
BETWEEN THESE TWO OPPOSITE SPHERES.  
WHAT AN ABSORBING TASK!”

Sergei Eisenstein, 1975



*"THE KIND  
OF SOUND-IMAGE COUPLING  
THAT MEDIA TECHNOLOGY  
MAKES POSSIBLE  
IS NOT SIMPLY AN OFFSHOOT  
OF THE LOGIC OF THE  
APPARATUSES,  
BUT A PRIMAL NEED FOR  
SYNAESTHESIA THAT  
IS FIRMLY ANCHORED  
IN HUMAN CULTURE."*

Dieter Daniels & Inke Arns, 2005



Kubelka, Peter. *Arnulf Rainer*. 1958-60.

## SOM E IMAGEM

---

*Som e imagem*, nas suas diferentes articulações, definem um vasto campo de exploração criativa cuja abordagem implica um confronto de vertentes de análise complementares. Por um lado a procura de correspondência, ou de um denominador comum, entre som e imagem como matéria estética e a sua estruturação orientada para a abstracção. Por outro lado, os princípios da audio-visão, a influência mútua e efeitos na construção do tempo e espaço em media audiovisuais.

Abordam-se relações entre som e imagem traçando os seus antecedentes na intersecção entre formas de expressão artística e tecnologias dos media, desde a as ideias de síntese entre artes visuais e sonoras à audiovisualidade digital.

Definem-se momentos históricos e conceitos essenciais ao entendimento das estratégias actuais de articulação audiovisual nos domínios da arte e design.

Ilustram-se aproximações experimentais e críticas em formas de expressão e comunicação que relacionam ou integram som e imagem, articulando preocupações com a sua experiência estética e funcionalidade comunicativa. Propõe-se assim um reconhecimento de princípios e estratégias para a articulação criativa de som e imagem.

# PROJECTO MUNDANEUM



O projecto **MUNDANEUM (1910)** de Paul Otlet (1868-1944) serviu de metáfora conceptual para a actividade deste semestre das unidades de *Projecto II* e de *Laboratório dos Novos Media II* do mestrado de Design de Comunicação e Novos Media (FBAUL) e que poderá ser analisada como um exórdio daquilo que seria uma tentativa de configuração de um espaço exemplar de memória colectiva na cultura digital.

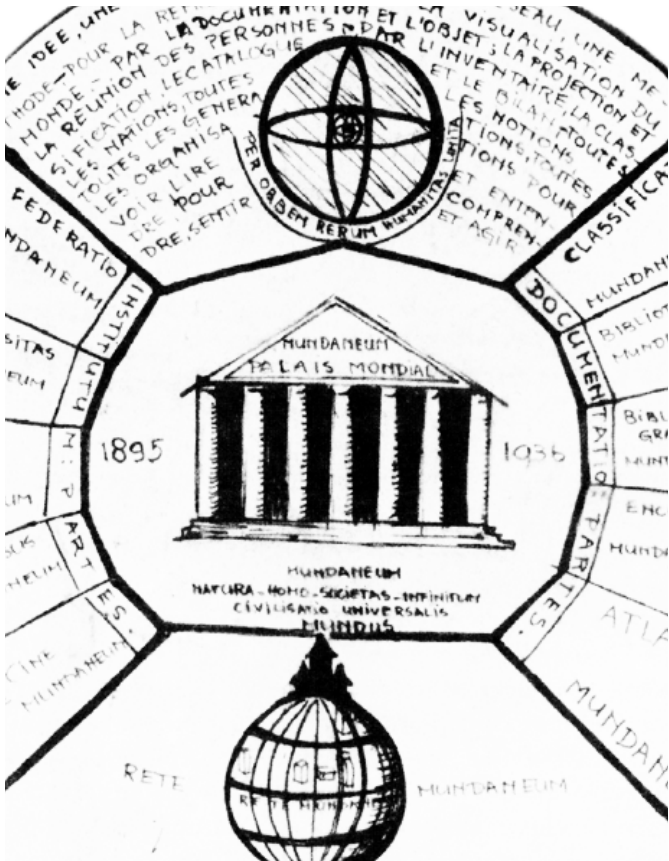
A memória como forma distintiva da espécie humana tornou-se a sua característica primordial. Não existimos sem essa capacidade de processamento — de retenção, de criação, de esquecimento, de substituição, de exaltação, de partilha — da informação. Do individual ao colectivo, a memória é o que permite criar e perpetuar as características de sociabilização e, desse modo, constrói a civilização.

Vilém Flusser diferencia a memória humana da dos outros animais deste modo: *“Animals store their acquired information in gametes. These are practically eternal memories — they last as long as life on earth. Humans, on the other hand, utilize artificial memories to transmit acquired information — books, buildings and pictures, for example.”*<sup>1</sup>

Neste contexto, a actividade projectual que culmina na apresentação de um conjunto de instalações individuais em diversos espaços de Lisboa serviu de lançamento de pistas para um mapeamento do imaginário social determinado por vivências e por relações individuais/colectivas que se estabelecem na contemporaneidade e na coetaneidade através de histórias e de personagens que se situam nos planos da divergência com a cultura massificada. Esta cisura com a normalidade conduziu os projectos para orientações e para análises centradas na crítica dos modelos de construção dos paradigmas sociais e culturais modernos e, sobretudo, para a verificação de que o advento da cultura digital também opera em camadas sublimes da informação, da interacção e da participação.

<sup>1</sup> “Vampyroteuthis infernalis: A treatise along with a report from the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste” (da versão alemã), “Seine Kunst,” in: “Vampyroteuthis infernalis: Eine Abhandlung samt Befund des Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste”, ed. von Andreas Müller-Pohle, Göttingen, European Photography, 2002, p. 52-58, traduzido por Anne Popiel.

*1*<sup>o</sup>  
ANO



*Mundaneum* in Encyclopedia Mundialis Mundaneum, 1910





---

Ana Filipa Leite  
- LISBOA MINHA -



Instalação Audiovisual  
[lisboa-minha.tumblr.com](http://lisboa-minha.tumblr.com)



A cidade, para lá do espaço físico que representa, é um campo crítico essencial na descrição dos seus habitantes. Somos marcados por ela e responsáveis pela sua construção. Estando em constante mutação, cresce sobre si mesmo, evoluindo de forma dinâmica e imprevisível, tanto em novas edificações como em novas sociedades. A vivência de um local possibilita olhares distintos, múltiplas perspectivas e análises subjectivas. E a Cidade é expressão viva destas vertentes. Para o projecto que aqui se apresenta, escolheu-se Lisboa enquanto base material e imaterial, explorando diferentes dimensões.

LISBOA **MINHA** surge assim da interligação de 6 narrativas pessoais que se constituem num discurso colectivo sobre este universo urbano ao longo dos tempos. A cidade que julgamos conhecer, coloca “incertezas” e tem, de certo, muito mais para oferecer e para interpretar: O primeiro encontro com Lisboa centra-se no espaço, com a cidade na sua multiplicidade: o tecido urbano, as cenografias, as densidades, as arquitecturas, as ruas, as praças, os ritmos, as culturas, as vivências, as pessoas. O segundo encontro (em simultâneo com o primeiro) relaciona-se com a História e o passado do sítio; é o encontro com um conjunto de memórias que convivem com a contemporaneidade.





---

Ana Raquel Bispo  
- TAGLINE -  
Jogo Digital  
[tagline-dcnm.tumblr.com](http://tagline-dcnm.tumblr.com)





Na actualidade, a sociedade acaba por se habituar às demonstrações de vandal-ismo que os writers e os graffitis apresentam com tanto orgulho, em paredes alheias.

Passar por Lisboa não é o mesmo.

As paredes estão cheias de mensagens, marcas, palavras de ódio. Os prédios são todos iguais: tristes pelo aspecto que apresentam.

Pedro está empenhado em trazer uma nova alegria à cidade, ao mesmo tempo que dignifica os graffitis. Embora também ele seja um graffiter, abomina aquilo que a cidade se tornou. Para ele, ser graffiter, não é escrever tags ou mensagens na parede. É algo muito mais nobre e gratificante. É fazer as paredes falarem, contarem uma história. O aquário Vasco da Gama deve poder brincar com os seus próprios peixes, O CCB devia dançar

com os seus espectáculos ou tornar-se mais sério com as suas palestras. Tantos edifícios que ganhariam com esta forma de arte nas suas paredes.

Tudo começa quando Pedro dá uma conferência, sobre o graffiti. A ideia era poder limpar a cidade, devolvendo-lhe as suas cores, e ao mesmo tempo criar uma base de dados com os trabalhos dos artistas que pretendessem criar obras de arte urbana. Cristina, que fora lá parar por insistência dos seus colegas, começou a perceber a dimensão daquele projecto ambicioso. Só faltaria um investidor.



---

Ana Sofia Martins  
**- NINGUÉM SABE O QUE SE PASSOU,  
TIRANDO AQUELES QUE LÁ ESTIVERAM -**  
Instalação Audiovisual  
[anasofiamrs.wordpress.com](http://anasofiamrs.wordpress.com)



Este projecto aborda três gerações portuguesas. Três gerações que nos falam no feminino. Primeiro um mundo feminino que quase já desapareceu, de tempos já longínquos, de onde chegam ecos de uma vida madrasta disfarçada por cânticos protectores. Em segundo uma geração que nos fala do inferno, da guerra e revolução. Em terceiro uma geração desencantada, perseguida por uma moral que não segue, questionando que memória há hoje dessas gerações passadas, como se pensam e o que se guarda dessas

mesmo? É apartir destes 3 cenários que se constrói uma narrativa que parte de um mundo próprio do documental e embarca na ficção que reflecte a influência do passado no presente. Sendo o passado algo que nunca poderemos experienciar, só o podendo representar, como contar essa história que faz parte da construção da nossa identidade? Afinal só aqueles que lá estiveram sabem o que se passou.



---

Carolina Henriques

**- COMUNIDADE FICTÍCIA -**

Objecto Editorial + Video-reportagem  
[comunidade-ficticia.tumblr.com](http://comunidade-ficticia.tumblr.com)



Estamos a vivenciar uma época singular da história humana social, em que ninguém está imune às tecnologias. Penso que a nossa geração ficará marcada pelas transformações causadas pela internet, mais do que isso, das redes sociais. Fato é, que as redes sociais estão cada vez mais presentes no nosso dia a dia. A temática de todo o meu projeto, consistiu na criação de personagens, em que o seu papel teve como base infiltrarem-se nas redes sociais, nomeadamente o facebook. Desenvolvi vários objetos fictícios com a finalidade de mostrar que as redes sociais não são muito fidedignas, podendo ser facilmente deturpadas, e também demonstrar como se podem tornar num vício obsessivo.

A necessidade das redes sociais para o homem pós moderno é evidente e crucial para que se cumpram as exigências do tempo. Perante esta realidade, desenvolvi a instalação com base nos objetos desenvolvidos no meu projeto.

As redes sociais, permitem uma nova maneira de participação da sociedade, com intensa e diversificada participação de todos, num curto espaço de tempo, tudo muito rápido, em um clique apenas. Mas, afinal, até onde elas podem influenciar a sociedade? A maneira como são usadas interfere diretamente na sociedade devido a acessibilidade, cabe ao utilizador, como ser humano, definir a veracidade daquilo com que se deparam.



---

Catarina Carvalho

**- REDE MEMÓRIA / THE GAP SOCIETY -**

Objecto Editorial + Video-reportagem

[cargocollective.com/thegapsociety](http://cargocollective.com/thegapsociety)

[thegapsociety.wordpress.com](http://thegapsociety.wordpress.com)





**THE GAP SOCIETY** foi criada para o projecto Mundaneum e constitui-se como uma sociedade construída por níveis que representam diversas épocas. Nesta sociedade personagens do Séc. XXI cruzam-se com outras de outros séculos que existem em tempos e espaços diferentes para juntos iniciar uma discussão-reflexão sobre a cidade como espaço comunitário que pressupõe hierarquia e união mas cujas novas configurações digitais transportam essas relações para a transparência, anonimato e isolamento. As personagens debatem-se sobre como criar a memória colectiva numa sociedade maioritariamente virtual que não possui matéria palpável para guardar.

Foi neste ambiente narrativo que se desenvolveu a actividade projectual que culminou no filme [Rede-Memória], como representação visual e materialização das ligações dentro do nosso cérebro quando despertamos para a consciência de um outro eu. O subconsciente irá despertar para memórias guardadas, das quais não tem noção, e associá-las a datas, nomes, lugares, construindo uma narrativa através dessas ligações.



.....

Catarina Lee  
- **VENERÁLIA** -  
Instalação Audiovisual  
[cargocollective.com/ingaandlornahavemet](http://cargocollective.com/ingaandlornahavemet)

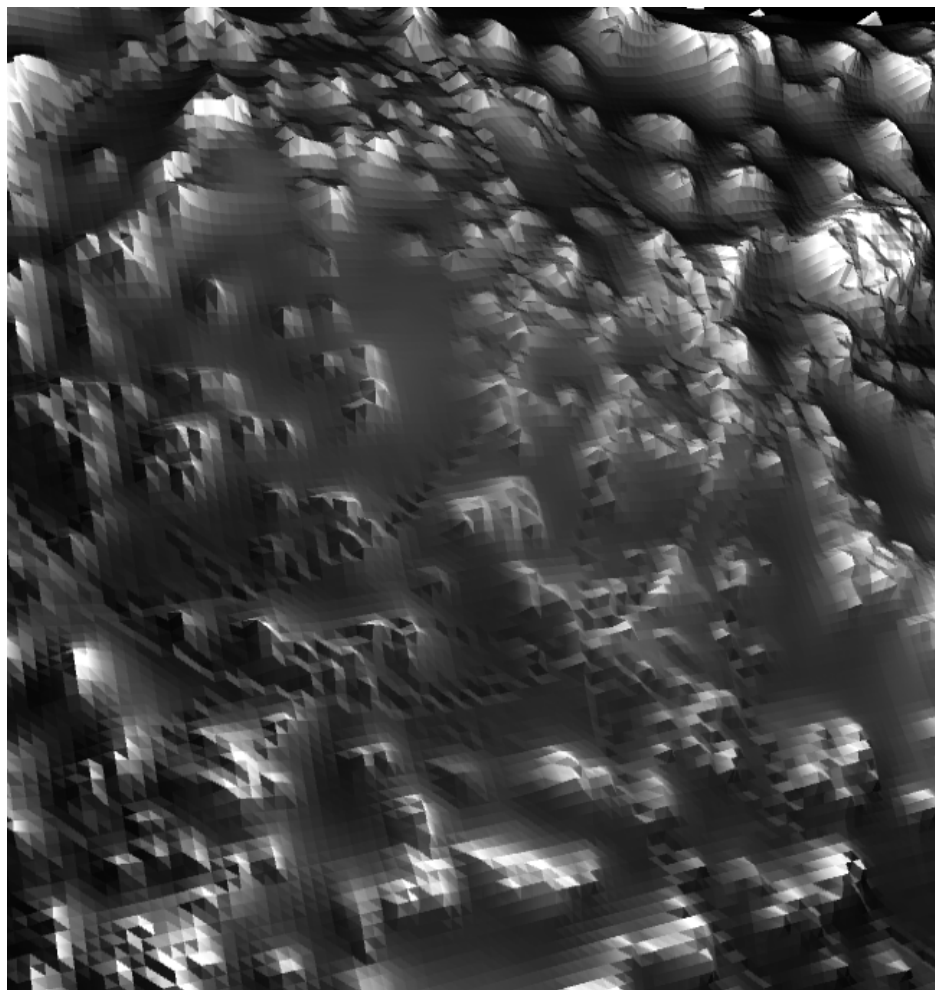




**VENERÁLIA** é uma instalação-vídeo que explora o jogo perverso de interdependência entre gêneros, enfatizado por uma linha mútua de sensualidade e agressão. É um exercício de exploração visual cuja intensidade física reforça uma certa violência.

Um excerto d'*Os Fastos*, de Ovídio, onde se conta a história do festival Venerália, acompanha a instalação e dá o mote para a narrativa. A estátua da deusa Vénus era trazida aos banhos públicos dos homens, despida e lavada pelas mulheres. Também elas tomavam banho e pediam ajuda em assuntos do coração. Mas aqui os pressupostos do ritual são subvertidos: a mulher personifica a deusa e o homem as que lhe fazem culto.

Uma pedra de gelo liga os vários momentos, simbolizando perpetuação, mas também risco físico, numa visão de paraíso distorcida. Primeiro surge a imagem da mulher no gelo, tal como a deusa surge na espuma do mar. O homem dá-lhe banho. A água que escorre pelo vestido branco vai deixando ver os seus seios, numa sedução apática e provocadora. O homem tenta a reconciliação sexual. Carrega até ela o gelo, que o molha enquanto derrete.

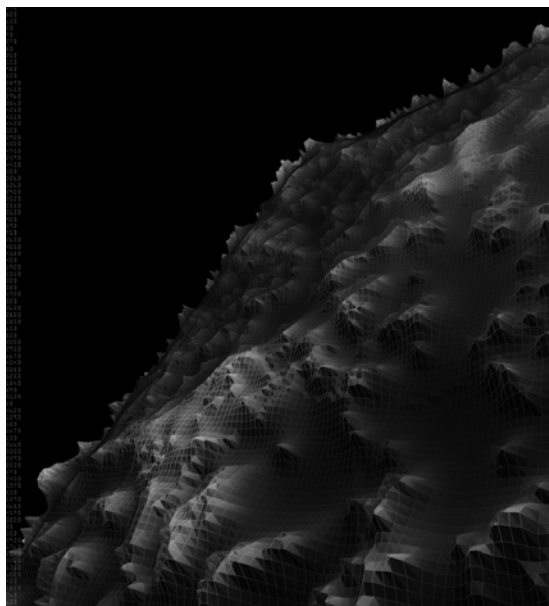


---

Márcio Domingues  
- **WANDER AGENTS MAPPING** -  
Instalação Audiovisual  
[md.okno.be/Arquivo](http://md.okno.be/Arquivo)

“THE ARTIST  
IS A POSITIVE  
FORCE IN  
PERCEIVING HOW  
TECHNOLOGY CAN  
BE TRANSLATED  
TO NEW  
ENVIRONMENTS  
TO SERVE  
NEEDS  
AND PROVIDE  
VARIETY AND  
ENRICHMENT OF  
LIFE.”

Billy Klüver



**WANDER AGENTS MAPPING** é uma instalação audiovisual onde se procura explorar os padrões de um comportamento social primitivo através da mimese das estruturas e processos biológicos. Procura o que é essencial para tornar um conjunto de processos numa entidade, o aleatório no comportamental. Recorrendo a modelos computacionais e algoritmos que simulam sistemas de acção/reacção simples, que equipam indivíduos artificiais posteriormente lançados num tabuleiro digital onde se espera

que emergja algo... agrupamento social, comportamento simbiótico, territorialidade. Qualquer coisa, uma consistência de forma, uma simetria indicadora do Algo em vez do Nada, explorando as dicotomias na procura das assíntotas entre o real e o simulacro e o natural e o virtual, a arte e a ciência.

Alise reuniu forças e com um gesto resolutivo espetou o arranca-corações no peito de Partre. Ficou a olhar para ela. Morria muito depressa mas fazia um último olhar de espanto ao verificar que o seu coração tinha a forma de um tetraedro. Alise ficou muito pálida. Jean-Sol já estava morto, e o chá arrefecia. Agarrou no manuscrito da Enciclopédia e rasgou-o. Um dos criados veio limpar o sangue e todas as porcarias que a caneta tinha feito na pequena mesa rectangular. Alise pagou, abriu os dois braços do arranca-corações e o coração de Partre caiu em cima da mesa; voltou a fechar o instrumento brilhante, meteu-o na carteira e saiu.

*Borlas Vian, L'Écume des Jours*

---

Maria Inês Chambel

- M M R Y -

Aplicação Digital  
[mkmrmr.tumblr.com](https://mkmrmr.tumblr.com)



E se um dia ao acordar “confundisse a mulher com o chapéu”?

**MMRY** é um projecto que teve como ponto de partida a ocorrência de lapsos na memória semântica de uma comunidade.

O projecto constitui-se numa aplicação interactiva demonstrativa dessas falhas na associação de conceitos. Partindo de um texto, retirado de “L’Écume des Jours”, de Boris Vian, o participante tem a oportunidade de construir uma narrativa, escolhendo associações dentro das unidades de memória de cada uma das personagens da comunidade - X,Y,Z- correspondentes às unidades de memória de José Lucas, Mariana Keil e Simone ou Sara.

A cada conceito está associada uma memória (codificada e correspondente a uma imagem). No entanto, perante um “lapso de memória”, algumas associações de conceitos são permutadas; “confunde-se a mulher com o chapéu”, utilizando o episódio descrito por Oliver Sacks. Algo que pode ser facilmente dado como adquirido - a linguagem - é demonstrado como um sistema vulnerável e susceptível a alterações.

TERRA NULLIUS

**ARQUIVO\_** #47 (1967-)

**NOME\_**  
TERRANULLIUS

**ASSUNTO\_**  
Mapeamento de possibilidades de acontecimentos  
e de Lugares que aconteceram no tempo.

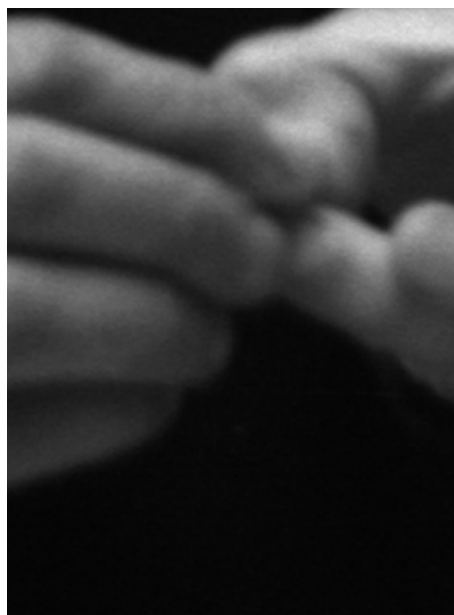
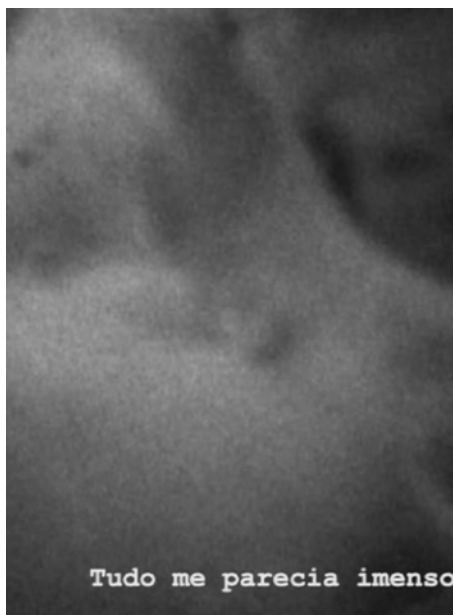
**MATERIAL\_**  
Possíveis provas de ocorrências e ocorrências  
que existem a partir das possíveis provas.

**INDEFINIDO\_**  
Eventual possibilidade do mapa se sobrepôr ao  
território cartografado.  
Necessidade de voltar aos Lugares para comprovar  
a sua existência.

/ ARQUIVO /

---

Maria Inês Fortunato  
- TERRANULLIUS -  
Aplicação Digital  
[inesfortunato.wordpress.com](http://inesfortunato.wordpress.com)



***TERRANULLIUS*** é um romance expandido da autoria de Meursault (Mondovi, 1942-) iniciado em 1967 que arquiva, preserva e produz registos multimedia sobre Lugares que se pensa que aconteceram no tempo, na tentativa de cartografar esses lugares temporal e espacialmente, com recurso a linguagens que se adequem à sua (possível) existência.

Meursault tem-se dedicado ao estudo da memória, da certeza e irreversibilidade do passado. Tem vindo a construir um arquivo, uma biografia de Lugares situados no tempo e aos quais regressa para estudo. Mas nunca se volta aos Lugares; nunca são os mesmos.

Nem os registos. O que nos garante então que o que se passou se passou realmente? Em que recursos, artefactos ou registos confiamos para registarem e confirmarem aquilo que percebemos? Como percebemos? E qual o lapso entre o que percebemos e o que foi? O que é alterado no nosso presente se o acesso ao passado revelar sempre uma outra história?

Fala-se de Lugares.



What  
are you  
looking  
at?

---

Sara Pires

- WHAT ARE YOU LOOKING AT? -

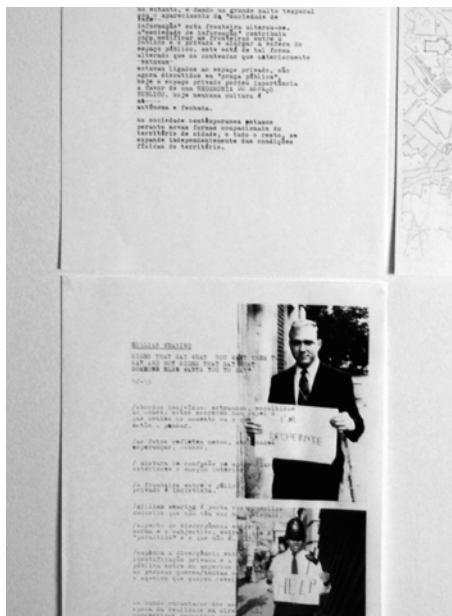
Instalação Audiovisual

[w-a-y-l-a.tumblr.com](http://w-a-y-l-a.tumblr.com)

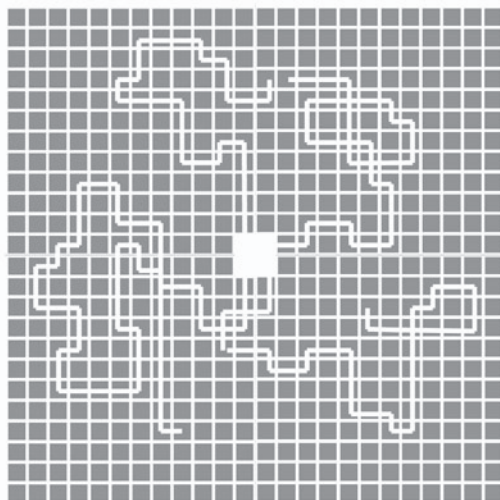
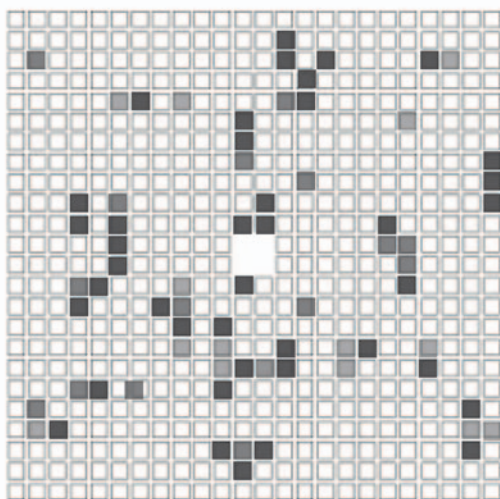




O meio é um INTRUSO é um VíRUS.  
O que me permite observar, espiar, controlar tudo e todos até aos aspectos mais íntimos e privados. Tento perceber o que sou analisando os movimentos, reacções, “pensamentos” dos outros. Na sociedade contemporânea os indivíduos são controlados pela força penetrante do olhar. Estamos na era da sociedade do controle.



A problemática do projecto assenta na ideia do panóptico de Foucault mais propriamente na ideia de vigilância . O indivíduo como “máquina” principal de controlo aliado à tecnologia.  
O sujeito hoje passa pelo papel de “ser observado como pelo de “ser” que é observado. Tornando-se quase um Voyeur.



---

Susana Sanches  
**- CIDADE HIPERTEXTO -**  
Instalação  
[cidadehipertexto.tumblr.com](http://cidadehipertexto.tumblr.com)

# DRAW A ~~STRAIGHT~~ PATH LINE AND FOLLOW IT

A pólis, biblioteca do saber cultural, é composta por um número indefinido de formas sociais e urbanas que permitem ao Homem viver, crescer e formar-se enquanto indivíduo. Uma cidade de superfícies polidas, formatada para duplicar e multiplicar as aparências, cumpre assim, a promessa de um infinito metafísico, de uma “metapólis”. Assente nas teorias situacionistas, exploradores de situações, a cidade é apresentada enquanto produtora de experiências. A vida/jogo começa num ponto comum, (o dado), mas desenvolve-se em torno desse mesmo ponto de forma autómata (o realizado), regendo-se pelo esforço/jogo no qual o Homo Faber (o Homem que faz dá lugar ao Homo Ludens

(o Homem que joga). Este projecto pretende construir memórias sobre as relações entre o movimento da vida quotidiana e o sujeito e produzir espaços através da abstracção e da narrativa. Por outras palavras escrever uma história ao mesmo passo que se constrói uma cidade, uma que cresce perante os nossos olhos à medida que vamos traçando o nosso percurso e nos deixamos envolver por ela - uma cidade hipertexto.



---

Tatiana Alves

**- THE MEN INSIDE OF ME -**

Instalação

[themeninsideofmebackstage.wordpress.com](http://themeninsideofmebackstage.wordpress.com)



“WE ARE  
A TRADING  
COMMUNITY, A  
COMMERCIAL  
PEOPLE. MURDER  
IS DOUBTLESS A  
VERY SHOCKING  
OFFENCE,  
NEVERTHELESS  
AS WHAT IS DONE  
IS NOT TO BE  
UNDONE, LET US  
MAKE OUR MONEY  
OUT OF IT.”

Punch, 1841

“**THE MEN INSIDE OF ME**” é um projecto, inspirado na época victoriana e no romantismo, sobre a morte nos meios de comunicação da altura. No século XIX o homicídio era inexistente, mesmo assim, as pessoas procuravam o grotesco e amavam a noção da morte como modo de entretenimento.

O projecto é uma instalação de objectos ou um módulo expositivo composto por múltiplos objectos gráficos exibido sobre uma parede em forma de instalação, sendo que cada objecto é o mais autêntico e fiel da época. A instalação expõe a história ficcional de Dr. *Charles Addams* e a sua luta contra a esquizofrenia devolvida

através de outras três personagens: Sir. *Edward Cream*, Dr. *Bedlam*, Insp. *Byrnes*.

As personagens manifestam-se em objectos - cartas, sons, fotografias, vídeos, livros - e usam-nos para comunicarem entre si, ou seja, cada personagem explora uma forma de comunicar a sua personalidade e de manifestar-se no mundo. O propósito da instalação é interagir com o público de modo a que este consiga identificar as várias personalidades e aglutiná-las numa só.



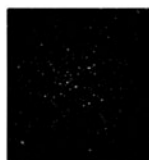
---

Tomás Gouveia  
- **232761697889** -  
Plataforma Editorial  
[www.232761697889.org](http://www.232761697889.org)

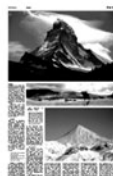
23.27.61.6978.89



— Ó FILHA DO  
MERCADOR,  
QUANTAS  
FLORES TEM  
O TEU JARDIM?  
\*  
— Ó SENHOR  
PRÍNCIPE,  
QUANTAS  
ESTRELAS TEM  
O CÉU?



> Por: Andrew Brancamp  
\* F I X E S:  
Future from the past.



mal

**232761697889** é um projecto multimédia que procura abordar as regras e os limites editoriais impostos pelos *media* impressos, questionados pelos *media* digitais. Pretende-se uma exploração de potencialidades narrativas que estes novos meios vieram permitir. Não se trata da rejeição de um meio pelo outro, mas de uma combinação de ambos, retirando mais valias de cada um na sua união. Como objecto criativo, procura-se aqui o interesse e participação do leitor. Uma exploração de narrativas não lineares, interactivas.

Narrativas que serão desencadeadas pelos personagens da comunidade. Uma narrativa de narrativas, um encontro de fragmentos de histórias nas histórias. Em suma, será explorada uma construção de objectos híbridos, aproximando o meio impresso ao meio digital.

## 2<sup>o</sup> ANO

Os mestrandos do 2º ano seleccionados para esta publicação inscrevem-se num núcleo de projectos de investigação em torno de problemáticas que se situam na órbita da publicação/edição como projecto, como processo, como curadoria e como negociação. Esta estrutura poligonal é operada pelas lógicas internas do mestrado de design de comunicação e novos media que, nestes contextos, procuram reflectir a remediação da história e da crítica do design pela cultura digital em ambientes de desconstrução das anteriores relações entre as pessoas e os artefactos de comunicação.





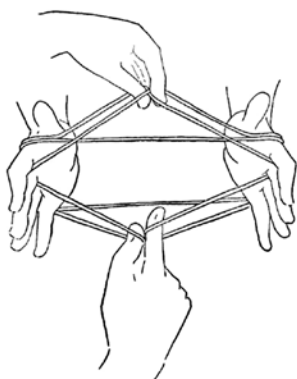


FIG. 742.

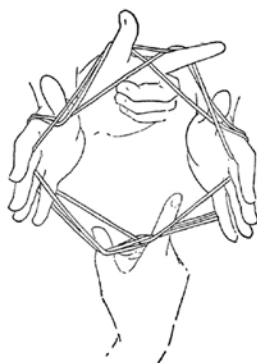


FIG. 743.

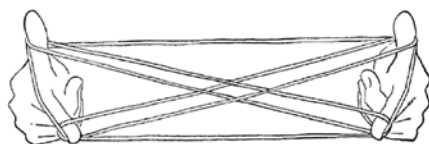


FIG. 744.

---

Andreia Almeida

- NEGOCIAÇÃO COMO PROCESSO DE (CO)LABORAÇÃO -



O trabalho desenvolvido no âmbito do design de comunicação é, não raras vezes, o resultado de negociações entre os designers e os seus interlocutores, ainda que essa relação de interdependência não seja conscientemente estabelecida pelas partes envolvidas.

Neste projecto de investigação, a negociação será abordada enquanto parte estruturante do processo de (co)laboração entre designer e curador, aquando do design de um catálogo de exposição de arte. O objectivo será mapear a interacção para se compreenderem as bases de negociação de cada interlocutor, quais

os seus limites de cedência e que influência têm outros agentes na tomada de decisões e na modelação do acordo. Serão também definidos os níveis conceptual, processual e relacional em que se opera a negociação, para que fiquem claros os diferentes critérios a observar em cada caso.

O contexto do catálogo de exposição de arte será aqui visto como palco privilegiado para o desenrolar da negociação, por se entender que a evolução deste objecto – do *Recueil Crozat*, aos actuais *híbridos* – tem aberto ao designer um espaço mais alargado de exploração da sua capacidade de intérprete de conteúdos, conferindo-lhe uma maior margem de negociação.

*A literary work consists, entirely or essentially, of a text, defined (very minimally) as a more or less long sequence of verbal statements that are more or less endowed with significance. But this text is rarely presented in an unadorned state, unreinforced and unaccompanied by a certain number of verbal or other productions, such as an author's name, a title, a preface, illustrations. And although we do not always know whether these productions are to be regarded as belonging to the text, in any case they surround it and extend it, precisely in order to present it, in the usual sense of this verb but also in the strongest sense: to make present, to ensure the text's presence in the world, its "reception" and consumption in the form (nowadays, at least) of a book.*

GENETTE, Gérard (1997). Paratexts: thresholds of Interpretation. Cambridge: Press Syndicate of the University of Cambridge, pag. 1.

---

Célia Castelo  
- PARATEXTOS -  
[cargocollective.com/celiacastelo](http://cargocollective.com/celiacastelo)



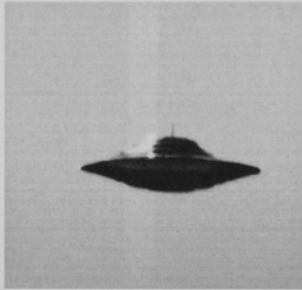
TITLE

*Publicação Independente*

*Design de Ramaya Tegegne, Geneva*

*Medalha de prata Best Book Design from all over the World.*

*Vencedor na competição anual The Most Beautiful Swiss Books 2010.*



OBJET TROUVÉ 1 - UFO.jpg \ - 19\*\*

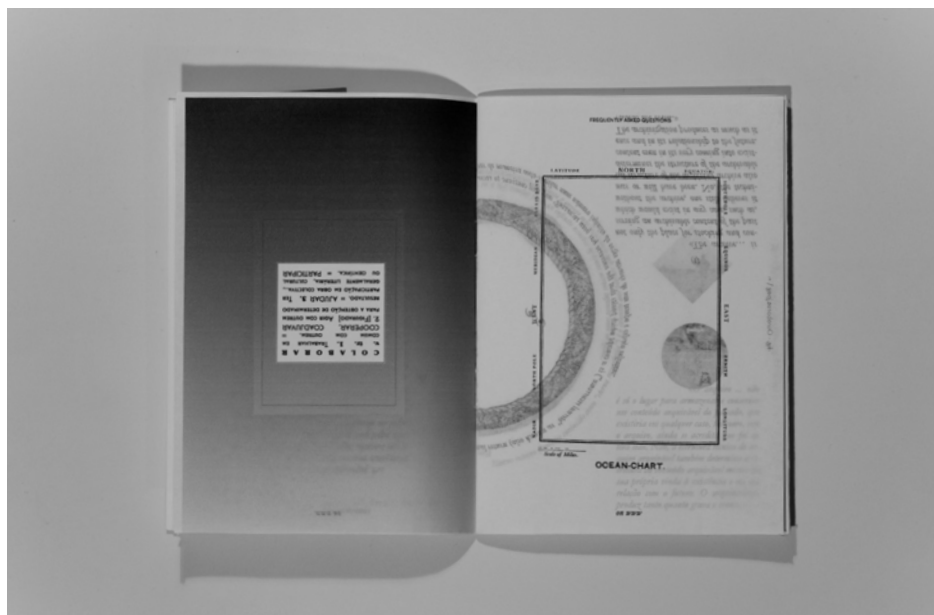
on exalait

.....

Ana Malheiro, Diogo Ramalho, Madalena Boavida, Renato Amaral

**- FREQUENTLY ASKED QUESTIONS  
ON OPEN WORK -**

faqonespionage.wordpress.com  
cargocollective.com/lookmomnohead



O Design, como uma actividade cultural, assume-se cada vez mais como catalisador para o reconhecimento de novos processos de comunicação. No enquadramento do Design no domínio da cultura digital, estão a emergir novas formas de publicação, edição, distribuição e arquivo, intrinsecamente ligadas ao conceito de network e, consequentemente, ao trabalho colaborativo.

Propomos o Design como projecto colectivo experimental que, no domínio da cultura digital, revisita a *Obra Aberta* de Umberto Eco.

O projecto **OPEN WORK** é um lugar colaborativo e interdisciplinar, de experiências e de experimentação. Este é um laboratório de produção contínua de objectos e cultura, um Gabinete de Curiosidades dos tempos de hoje. O **LABORATÓRIO** é sala de ensaio, onde o trabalho colaborativo despoleta a adição recursiva de matéria que ao questionar o cenário anterior cria novas hipóteses para a produção cultural. Ideias dão lugar a objectos que dão lugar a ideias que são objectos.

**OFERTA**



**MAFALDA SEQUEIRA**

**Recent Photo of the Author**

---

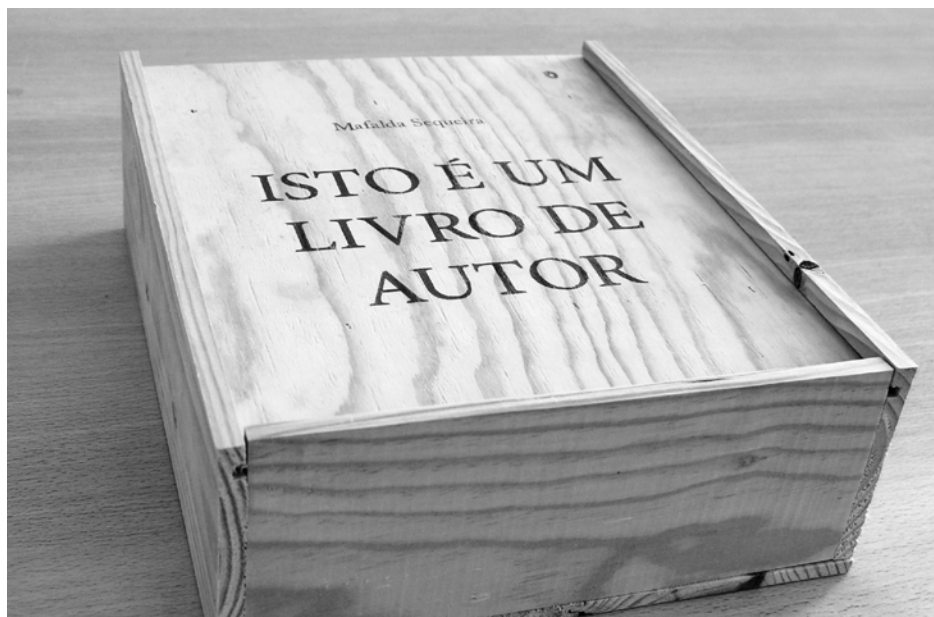
Mafalda Sequeira

**- RELAÇÃO ENTRE DESIGN VISUAL  
E CREDIBILIDADE PERCEPCIONADA -**

[thisisanauthorsblog.wordpress.com](http://thisisanauthorsblog.wordpress.com)

[www.facebook.com/m.sssequeira](https://www.facebook.com/m.sssequeira)





### **Relação entre design visual de websites e credibilidade percebida aplicada à informação de saúde na web**

A quantidade de informação disponibilizada online provocou uma mudança de paradigma no modo de avaliar a sua credibilidade. Tendo em conta que qualquer um consegue produzir conteúdos para a web, sendo o processo de publicação simplificado, contrariamente ao que se verifica no impresso, o autor deixa de ser uma marca de fiabilidade. Estudos recentes indicam que os utilizadores prestam mais atenção aos chamados “*aspectos superficiais*” de uma página, como as suas características formais, do que ao conteúdo (Fogg et al. 2002; Flanagan, Metzger 2007; Robin, Holmes 2008; Alsudani, Casey 2009).

Assim, o estudo debruça-se sobre a relação entre o design visual de websites e a credibilidade percebida. Tendo em conta que o território é vasto, e que a avaliação do site varia consoante o conteúdo, o estudo debruça-se sobre os sites com informação de saúde online. Sendo a credibilidade da informação de saúde considerada fundamental, assumindo-se como um assunto com contornos mais sérios, afigura-se pertinente a compreensão das características associadas à aparência visual, em particular no contexto do design de comunicação.

Open Day'12

Comunicar a Comunidade: Eles vivem

Mestrado de Design de Comunicação e Novos Media - FBAUL

9 de Julho 2012

**Coordenação de Área Científica**\_Emílio Vilar

**Coordenação do Mestrado**\_Victor M Almeida

**Edição e publicação**\_Victor M Almeida

**Projecto gráfico**\_Ana Filipa Leite

**Produção**\_Sílvia Matias

## **Professores\_**

Emílio Vilar

(*Projecto e Dissertação*),

Frederico Duarte

(*Estudos Contemporâneos em Design*  
+ *Produção em Novos Media*),

José Gomes Pinto

(*Téoria dos Media*),

Luísa Ribas

(*Design Editorial*  
+ *Som e Imagem*),

Maria Teresa Cruz

(*Estudo e Crítica dos*  
*Novos Media*),

Miguel Cardoso

(*Laboratório I + II*)

Pedro Almeida

(*Design de informação Interactivo*)

Victor M Almeida

(*Projecto I + II*)

## **Alunos\_**

### 1º Ano

Ana Filipa Leite

Ana Raquel Bispo

Ana Sofia Martins

Carolina Henriques

Catarina Carvalho

Catarina Lee

Márcio Domingues

Maria Inês Chambel

Maria Inês Fortunato

Sara Pires

Susana Sanches

Tatiana Alves

Tomás Gouveia.

### 2º Ano

Andreia Almeida

Célia Castelo

Ana Malheiro

Diogo Ramalho

Madalena Boavida

Mafalda Sequeira

Renato Amaral

Ano lectivo\_2011\12

# MUNDANEUM

14 JUL



14 AGO

PROJECTOS MUNDANEUM  
Mestrado em Design de Comunicação  
e Novos Media da Faculdade de Belas-Artes  
da Universidade de Lisboa

Coordenação  
Miguel Cardoso + Victor M Almeida

F A B R I C A F E A T U R E S

Rua Garrett n.83 4º andar / 4th floor, Lisboa, PT

+ informações em [dcm.fba.ul.pt](http://dcm.fba.ul.pt)

Apoio



Faculdade de Belas-Artes  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

