

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA:  
A Transdisciplinaridade como Metametodologia  
no Design de Comunicação

Ana Filipa Candeias de Castro Malheiro  
6122

MESTRADO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO  
E NOVOS MEDIA



UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA:  
A Transdisciplinaridade como Metametodologia  
no Design de Comunicação

Ana Filipa Candeias de Castro Malheiro  
6122

MESTRADO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO  
E NOVOS MEDIA

Dissertação orientada pelo Prof. Doutor Victor Almeida

Co-orientada pelos Assistentes Convidados  
Miguel Cardoso e António Silveira Gomes



## RESUMO

Com base na proposta de um laboratório de investigação crítica em design de comunicação, propõe-se um modelo teórico e projectual que actua nas diversas extensões do design no contexto da cultura de *network*.

Partindo da premissa de que a cultura de *network* é o expoente da comunicação contemporânea, a presente dissertação procura analisar em que medida a transdisciplinaridade tem contribuído para o alargamento do campo de acção e de investigação do design de comunicação.

**PALAVRAS-CHAVE:** *design de comunicação, investigação crítica, laboratório, modelo, Obra Aberta*

§

## ABSTRACT

Based on the proposal for a critical research laboratory in communication design, we propose a theoretical and projectual model acting in the various extensions of design in the context of the network culture.

Assuming that the network culture is the exponent of contemporary communication, this paper seeks to examine the extent in which transdisciplinarity contributes to the widening of the field of action and research of communication design.

**KEYWORDS:** *communication design, critical research, laboratory, model, Open Work*



## **AGRADECIMENTOS**

O projecto Geometria de uma Obra Aberta nasceu de um percurso de dois anos com o colectivo Look Mom No Head! a quem agradeço ter partilhado esta experiência. Obrigada: Diogo Ramalho, Madalena Guerra, Renato Amaral. O ambiente não poderia ter sido o mesmo sem o apoio da comunidade académica na FBAUL. Obrigada: Prof. Doutor Victor Almeida, Prof. Miguel Cardoso, Prof. António Silveira Gomes, Prof. Sofia Gonçalves. Obrigada, ainda, a todos os que no meu trajecto acompanham os meus passos: Anabela Malheiro, Afonso Malheiro, Pedro Silva, Afonso A. Malheiro, Pedro Malheiro, Luísa Malheiro.



INTRODUÇÃO	9
------------	---

## TOMO I

### I CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1.1 O impacto da cultura digital na sociedade contemporânea	15
1.2 O design de comunicação e a cultura de <i>network</i>	19
1.3 Preâmbulo: Apresentação do modelo <i>Geometria de uma Obra Aberta</i>	25

## TOMO II

(*Preâmbulo*)

### II PROBLEMATIZAÇÃO INDIVIDUAL

#### B Geometria de Uma Obra Aberta: Transdisciplinaridade como Metametodologia do Design de Comunicação

INTRODUÇÃO	35
------------	----

#### B1. A TRANSDISCIPLINARIDADE E A *NETWORK*: NOVOS CIRCUITOS DE COOPERAÇÃO PARA O DESIGN DE COMUNICAÇÃO

B1.1 O que é afinal a transdisciplinaridade? Entre, através e além das disciplinas.	41
B1.2 Porquê design de comunicação transdisciplinar?	44
B1.3 Transdisciplinaridade: novos contextos para o design	47

#### B2. METODOLOGIAS COLABORATIVAS DO DESIGN DE COMUNICAÇÃO

B2.1 Do Design ao design colaborativo	51
B2.2 A obra aberta como metodologia participativa	55
B2.3 Caso de Estudo <i>Åbåke</i> : Designers-Instigadores	57
B2.4 Caso de Estudo – Forms of Inquiry	60

(*nota de saída 1*)

#### B3. A TRANSDISCIPLINARIDADE COMO INVESTIGAÇÃO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO

B3.1 Investigação como ferramenta crítica ou investigação como produção ou as duas?	65
B3.1.1 Nova geração de designers: “designers-researchers”	69
B3.2 Ensino do design de comunicação: novos percursos pedagógicos	70
B3.2.1 Do legado da Bauhaus à caixa de ferramentas da Serving Library – dois casos de estudo	71

(*nota de saída 2*)

## **B4. METAMETODOLOGIA PARA UM DESIGN CRÍTICO**

<b>B4.1</b> Modelo teórico de uma Metametodologia do Design de Comunicação	77
<b>B4.2</b> Critical Design: Pensar=Fazer	80

<b>CONCLUSÃO</b>	85
------------------	----

## **TOMO III**

*(Apresentação do laboratório)*

### **III GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA - MODELO E LABORATÓRIO**

<b>3.1</b> Definição/Síntese do modelo <i>Geometria de uma Obra Aberta</i>	91
<b>3.1.1</b> Modelo projectual – esquema técnico e operativo	92
<b>3.2</b> Aplicação do modelo no laboratório <i>Frequently Asked Questions</i>	93
<b>3.2.1</b> Apresentação do laboratório: Publicação-zero & <i>Open Call</i>	93
<b>3.2.2</b> <i>Briefing</i> – da antecâmara à distribuição	95
<b>3.2.3</b> <i>Wonder Room</i> e <i>Reading Room</i>	98
<b>3.2.4</b> <i>Work Sessions</i> e processos de edição	100
<b>3.2.5</b> Publicação e distribuição	101
<b>3.2.6</b> Da Catalogação ao arquivo, da curadoria à <i>rehyphothesis</i>	102
<b>3.3</b> Colaboração piloto – Pedro Lagoa	
<b>3.3.1</b> Processo	105
<b>3.3.2</b> Apresentação de resultados / (conclusões I)	105
<b>3.4</b> Desenvolvimento/expansão do laboratório	
<b>3.4.1</b> Esquema colaborativo da <i>network</i>	108
<b>3.4.2</b> Continuidade e projecção para o futuro – (conclusões II)	111

<b>IV CONCLUSÃO</b>	117
---------------------	-----

<b>V REFERÊNCIAS</b>	121
----------------------	-----

### **VI APÊNDICES EM SUPORTE DIGITAL**

APÊNDICE I: Intersecções	127
APÊNDICE II: Publicação-Parasita	127
APÊNDICE III: Geometria de Uma Obra Aberta	127





Geometria de Uma Obra Aberta – Práticas projectuais de investigação crítica em design de comunicação enquadradas no ambiente da cultura de *network*.

§

## INTRODUÇÃO

*Observação:* Este documento constitui-se como uma parte integrante de um projecto-dissertação colectivo que é o resultado do trabalho de investigação do laboratório *Frequently Asked Questions*. Entende-se como o desenvolvimento teórico do projecto, configurado segundo as normas académicas. A síntese do discurso criado no laboratório materializa-se numa publicação que segue uma linha editorial apropriada. A publicação é apresentada em apêndice por não se enquadrar nas normas previamente estabelecidas para as dissertações de mestrado na FBAUL. Por conseguinte, o objecto é agora apresentado em formato digital e, no momento da sua defesa pública, será entregue uma versão final sem restrições formais.

A presente dissertação assume-se como uma investigação teórica orientada para a prática. A temática geral enquadra-se no âmbito das práticas projectuais de investigação crítica em design de comunicação, guiadas pelas lógicas da cultura de *network*.

A cultura de *network* tem sido estímulo para a diversificação da produção cultural, especificamente no âmbito que concerne o design de comunicação. Através de uma investigação teórica destes fenómenos, esta dissertação responde à necessidade de criar um modelo projectual que sistematize uma actividade de investigação crítica do ponto de vista da *práxis*.

No enquadramento da temática geral, a questão metodológica surge com particular relevância; as metodologias da prática em design de comunicação confrontam-se com novas possibilidades, funções e problemas. Factores como a função crítica, a transdisciplinaridade, o trabalho em *network* e *multi-tasking* ou a auto-reflexão devem ser considerados na criação de uma metodologia capaz de compreender novas extensões do campo disciplinar do design de comunicação.

Que género de metodologia projectual pode ser concebida, tendo em conta estas alterações? O que potencia? O que torna obsoleto? O que recupera? Quais as consequências quando levada ao limite?<sup>(1)</sup> Neste sentido, como orientar a investigação por forma a sistematizar as perguntas e, simultaneamente, torná-las operativas?

A dissertação procura responder à questão central através de uma estruturação em três fases - contextualização, exposição e aplicação - que visam analisar sob vários pontos de vista as práticas projectuais críticas em design de comunicação. A contextualização efectua, por um lado, o estudo horizontal sobre o ambiente destas práticas e, por outro, a sua análise crítica segundo a *Obra Aberta* (ECO, 1962). A enunciação destas premissas conceptuais constrói o território que suporta o modelo conceptual - *Geometria de uma Obra Aberta* - proposto na dissertação. A criação do laboratório *Frequently Asked Questions*<sup>(2)</sup> orienta a investigação teórica na direcção da sua aplicação prática.

Procedemos à exposição do modelo proposto através de uma problematização individual e localizada. A análise vertical e o desenvolvimento das problemáticas em questão caracterizam-se pelo cruzamento dos aspectos e exemplos (casos de estudo) mais significativos da contextualização, com a definição de um posicionamento deontológico e filosófico.

Tratando-se de uma dissertação colectiva, a intersecção das quatro problemáticas é fundamental para a operacionalidade do modelo. Deste modo, retornamos a um espaço de diálogo colectivo, por forma a tecer as considerações e intenções finais sobre o modelo e a conduzir à sua aplicação.

Finalmente, é através do laboratório *Frequently Asked Questions* que é testada a aplicabilidade prática do modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*. Com a colaboração-piloto, primeiro caso de estudo deste laboratório, torna-se possível verificar as premissas conceptuais e operativas do modelo proposto.

(1) Baseado no modelo proposto por McLuhan (1988) para análise dos media.

(2) Laboratório que se constitui como caso prático da presente dissertação.

O modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* propõe-se a:

- 1) Desenvolver uma articulação metódica entre âmbito teórico e prático;
- 2) Iniciar um discurso crítico utilizando o pensamento característico do design de comunicação;
- 3) Promover o pensamento auto-reflexivo sobre design de comunicação, enquadrando-o no panorama da cultura de *network – design thinking*;
- 4) Contribuir para a produção cultural e crítica e, conseqüentemente, alargar o entendimento do design de comunicação a um público mais vasto;
- 5) Contribuir para o currículo do Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media, através da criação do laboratório *Frequently Asked Questions*.



# **TOMO I**



## I CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

### §

#### 1.1 O IMPACTO DA CULTURA DIGITAL NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Esta contextualização, mais do que se assumir como uma descrição exaustiva de todos os fenómenos da cultura digital nas últimas décadas, tem como objectivo estabelecer um conjunto de premissas observáveis no contexto contemporâneo que decorrem do impacto desta.

Neste sentido, assume-se à partida que este discurso não pretende ser enquadrado de um ponto de vista histórico, mas sim, realçar os aspectos que resultaram do impacto da cultura digital na sociedade e que são transpostos, no contexto actual, para o contexto da produção cultural. Este primeiro momento de contextualização defende que o aparecimento e desenvolvimento de certos fenómenos, decorrentes da era digital, criaram uma nova condição na sociedade, com repercussões nas mais diversas áreas de produção de cultura e conhecimento. Assim, pode-se afirmar que a cultura da sociedade actual está numa fase de transição entre uma cultura digital e o que poderia ser denominado por cultura de *network*. Parte-se de um contexto mais geral para depois especificar e decorrer sobre o papel desta cultura de *network* no discurso e disciplina do design.

### §

O aparecimento dos *media* digitais provocou mudanças estruturais na sociedade contemporânea, questionando os paradigmas cultural, científico, social e político. A esta mudança associam-se termos como *digital*, *computacional* ou *era da informação*, para descrever um período de revolução que exerceu um forte impacto nas mais diversas áreas. A segunda revolução tecnológica, iniciada nos anos 80 do século XX, e a consequente massificação do *computador pessoal*, veio alterar profundamente os meios de produção e distribuição, os modos de consumo e acesso aos bens e à informação.

Enfatizado pelo surgimento da *world wide web*, este novo cenário cultural teve grandes repercussões na forma como comunicamos. O que se assistiu foi a uma sucessiva abstracção, a uma redução contínua de tudo ao seu

componente mais básico e elementar – o algoritmo<sup>(3)</sup>. Isto permitiu uma maior fluidez e rapidez na produção, distribuição e acesso à informação. Em simultâneo, este aspecto levou a uma consequente acumulação e sobreposição de vários sistemas, de formas e modos de comunicação e representação num mesmo espaço, que deixa de estar dependente de uma localização específica ou concreta. As implicações deste fenómeno na reformulação do discurso cultural são descritas por Jenkins (2008) como *cultura de convergência*<sup>(4)</sup> na qual «coexistem vários sistemas de media, através dos quais os seus conteúdos circulam com fluidez». Neste contexto, assiste-se a uma crescente complexidade dos sistemas de comunicação, assente num território volátil e permeável, onde o uso e forma pré-estabelecida dos *media* são desmantelados. Este fenómeno de desmaterialização confere uma maior autonomia à comunicação, libertando-a de constrangimentos tecnológicos.

«(...) the projection of the ontology of a computer onto culture itself. If in physics the world is made of atoms and in genetics it is made of genes, computer programming encapsulates the world according to its own logic. The world is reduced to two kinds of software objects which are complementary to each other: data structures and algorithms (...). The computerization of culture involves the projection of these two fundamental parts of computer software – and of the computer's unique ontology – onto the cultural sphere.» (MANOVICH, 2001: 5)

A revolução digital das últimas décadas foi marcada sobretudo pelo desenvolvimento tecnológico, característica que marcou e influenciou o que foi classificado de cultura digital. No entanto, a sucessiva desmaterialização dessa mesma cultura colocou em evidência uma rede de interligações entre indivíduos, entre máquinas, e entre o indivíduo e a máquina<sup>(5)</sup>.

(3) Este processo aparece descrito com pormenor em Manovich (2001).

(4) Tradução livre do autor: «Convergence: A word that describes technological, industrial, cultural and social changes in the ways media circulates within our culture. Some common ideas referenced by the term include the flow content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, the search for new structures of media financing that fall at the interstices between old and new media, and the migratory behavior of media audiences who would go almost anywhere in search of the kind of entertainment experiences they want. Perhaps most broadly, media convergence refers to a situation in which multiple media systems coexist and where media content flows fluidly across them. Convergence is understood here as an ongoing process or series of intersections between different media systems, not a fixed relationship.» (JENKINS, 2008: 282)

(5) Varnelis defende que actualmente se assiste à transição entre a cultura digital, que marcou o período entre 1980-90, para uma cultura da *network*, também defendido por Castells (2003), cada vez mais interconectada através das inúmeras ligações criadas em rede. «In Digital Culture, his incisive historical survey of the first computational era and the developments that led up to it, Charlie Gere describes the digital as a socioeconomic phenomenon instead of merely as a technology. The digital, he observes, is fundamentally a process of abstraction, reducing complex wholes into more elementary units (...) But the digital culture that Gere describes is rapidly being supplanted by network culture. Today, networked connection replaces abstraction. Information is less the product of discrete processing units than the outcome of the networked relations between them, links between people, between machines, and between machines and people.» (VARNELIS, 2008)

§

«Jameson suggests, a widespread reaction to the elitism of the modern movement and the new closeness between capital and culture led to the rise of aesthetic populism. Network culture exacerbates this condition as well, dismissing the populist projection of the audience's desires onto art for the production of art by the audience and the blurring of boundaries between media and public. If appropriation was a key aspect of postmodernism, network culture almost absent-mindedly uses remix as its dominant form.» (VARNELIS, 2008)

O Pós-modernismo, em oposição ao Movimento Moderno, quebrou a procura de uma sociedade homogênea, ideologicamente funcional e orgânica, para sobrepor uma noção de sociedade assente no capital e bens de consumo (intensificação do modelo capitalista). Segundo Varnelis (2008), este aspecto teve ramificações nas várias vertentes de produção cultural, aliando a uma maior fragmentação uma heterogeneidade<sup>(6)</sup>. É nesta fase, de proclamação da cultura digital, que se começam a diluir as fronteiras dos media e se dá o início da enfatização da rede, tendo como base o progresso tecnológico.

Paradoxalmente e mais do que nunca, o acesso a todo o tipo de conteúdos e informação generalizou-se. A informação tornou-se progressivamente portátil e a sua circulação mais livre<sup>(7)</sup>. As fronteiras no campo de produção tornam-se menos definidas, criando-se o que é entendido como um processo de constante *remix* e reinterpretação<sup>(8)</sup>.

§

(6) «(...) postmodernism was an acknowledgment of the triumph of capitalism, in which the last enclaves of resistance or autonomy succumbed to commodification, and that these particular conditions have produced a number of cultural symptoms, including a concentration on the autonomy and freeplay of the signifier, the use of the 'randomly heterogenous and fragmentary and the aleatory', the 'schizophrenic' experience of language and the world, and the flattening of space. It is possible to observe these cultural symptoms across a number of fields and to connect their appearance explicitly with the development of digital technology, in music, design, art and literature, as well as in philosophy.» (GERE, 2004: 152)

(7) Plataformas online, como é o exemplo da *Wikipedia*, tornaram o acesso a todo o tipo de informação cada vez mais rápido e eficaz. Motores de busca e redes sociais estabelecem a mediação necessária para o indivíduo manter o contacto e poder deslocar-se no universo que é o ciberespaço. Neste sentido, nas várias vertentes de produção cultural, tudo está ligado através de networks, interpessoais no caso das redes sociais, de arquivo e disseminação de conhecimento no caso do *wikipedia*. Interessa salientar que não só o acesso e distribuição da informação é mais rápido e eficaz, mas também foi provocado no indivíduo uma necessidade recorrente de registo e arquivo de todos os acontecimentos e artefactos, que se destinam à disponibilização e partilha.

(8) Os conceitos de *remix* e reinterpretação, aplicados a este contexto, encontram-se desenvolvidos com pormenor em MANOVICH (2005).

Actualmente o foco da produção cultural não se suporta tanto no peso dessa mesma tecnologia, mas sim, no conjunto de relações, cada vez mais complexificadas, que se desenham dentro da *network*, dentro de um espaço cada vez mais desligado de uma realidade física e materializada. A este conceito de cultura de *network* deve estar associado o de uma globalização crescente, espelhada nas mais diversas áreas da sociedade. Estamos portanto numa época de charneira entre uma cultura digital, marcadamente tecnológica, e uma cultura da *network*, que a realidade anterior permitiu e efectivou.

«Although other ages have been networked, ours is the first modern age in which the network is the dominant organizational paradigm, supplanting centralized hierarchies. The ensuing condition, as Manuel Castells suggests in *The Rise of the Network Society*, is the product of a series of changes: the change in capital in which transnational corporations turn to networks for flexibility and global management, production, and trade; the change in individual behavior, in which networks have become a prime tool, individuals seeking freedom and communication with others who share their interests, desires, and hopes (...).» (VARNELIS, 2008)

Esta mudança de paradigma, que se estendeu aos contextos social e cultural, veio sobretudo trazer alterações nos modos e processos de produção, diluindo os limites de configuração da realidade, tal como estavam definidos anteriormente. Tais alterações conduziram ao apogeu de uma sociedade que, cada vez mais, tem o seu suporte no conhecimento e método científico. Neste sentido, a *network* enquanto dominante cultural, funciona também como metáfora para uma sociedade que recorre ao paradigma científico como modelo a importar para a produção cultural. Estamos presente uma época na qual o rigor de ensaio e a pertinência da observação adquirem contornos mais nítidos noutras áreas do conhecimento, nomeadamente nas práticas artísticas. Ao mesmo tempo, este período caracteriza-se por uma necessidade iminente de reformulação das estruturas de organização da sociedade.

O modelo capitalista ocidental, suporte da sociedade nas últimas décadas, atingiu agora, no início do século XXI, um ponto de ruptura no qual se torna necessária a sua reformulação, tendo em conta todas as vertentes a que se estende e repercussões que origina. Este período crítico tem conduzido as disciplinas, nomeadamente o design, a alguma inquietação, forçando um questionamento sobre novas necessidades do mercado, questões de

ética, atitude e limites da disciplina. Este problema coloca em causa, por um lado, os mercados existentes e, por outro, os currículos académicos de formação profissional. Estas temáticas são recorrentes e enquadram-se no(s) discurso(s) do design, estando a ser desenvolvidas no contexto actual.

«Daniel van der Velden’s provocative 2006 missive “Research and Destroy: Design as Investigation” provides a more recent historical snapshot of design practice in the wake of larger shifts in notions of labor and value in the new global economy (...) while Andrew Blauvelt’s essay “Tool (Or, Postproduction for the Graphic Designer)” explores ways that traditional notions about labor, craft, and authorship are being challenged by the contemporary cultural climate of the remix and the reissue, in which designer don’t simply use tools anymore, but make and share them.» (BLAUVELT e LUTON, 2011: 10)

Assiste-se portanto a uma ultra-especialização do indivíduo onde, desde o percurso de formação até à prática profissional, este segue um trajecto tendencialmente mais fechado relativamente às disciplinas a que recorre. Por conseguinte, torna-se indispensável um reposicionamento do designer e da própria disciplina do design face a estas problemáticas contemporâneas, de modo a introduzir o diálogo como forma de produção crítica no seu trabalho. O designer torna-se cada vez mais um agente activo neste processo de reformas sociais, políticas e culturais. As suas ferramentas, funções e responsabilidades são exponencialmente maiores, fazendo-o adquirir um papel fundamental na construção crítica desta *cultura de convergência*.

## §

### 1.2 O DESIGN DE COMUNICAÇÃO E A CULTURA DE NETWORK

Este capítulo pretende situar o discurso contemporâneo do design de comunicação como reflexo e *metáfora epistemológica*<sup>(9)</sup> contemporânea. Se por um lado, a ciência e a tecnologia têm impacto no nosso entendimento da cultura, por outro, a própria produção cultural tem tido implicações no

<sup>(9)</sup> «All this explains how contemporary art can be seen as an epistemological metaphor. The discontinuity of phenomena has called into question the possibility of a unified, definitive image of our universe; art suggests a way for us to see the world in which we live, and, by seeing it, to accept it and integrate it into our sensibility. The open work assumes the task of giving us an image of discontinuity. It does not narrate it; it is it. It takes on a mediating role between the abstract categories of science and the living matter of our sensibility; it almost becomes a sort of transcendental scheme that allows us to comprehend new aspects of the world.» (ECO, 1962: 90)

discurso científico e tecnológico. É pois, o fenómeno da *network* enunciado anteriormente, que tem mediado a dialéctica da ciência e cultura e, por isso, sido fulcral na (re)formulação do discurso do design.

No sentido de estabelecer uma sistematização do discurso do design, a presente dissertação colectiva pretende continuar e contribuir para a discussão sobre os novos limites da disciplina. Parte-se do princípio que o discurso do design não está desligado de uma continuidade histórica que o permitiu afirmar-se como disciplina. Irá ser efectuada também a enumeração dos fenómenos contemporâneos, intra e extra disciplina, que têm conduzido a reformulações no discurso do design, ou pelo menos, a uma auto-crítica ao nível de processos, de produção e de pós-produção.

## §

O discurso do design contemporâneo pode ser visto, numa primeira instância, sob o legado do modernismo, tendo em conta que é a «herança do modernismo que nos permite falar de “linguagem visual” em Design»<sup>(10)</sup> (BLAUVELT, 2008). Numa primeira instância, a Bauhaus firmou o design como disciplina passível de ser ensinada; a fórmula “forma igual a função” estabelece os cânones de um design altamente racionalista, explícitos também em movimentos como o Estilo Internacional. No entanto, este aspecto normativo de homogeneização da sociedade, reflecte-se no pós-modernismo de forma antagónica. O elogio do indivíduo torna-se a norma, exaltando uma multiplicidade de manifestações estéticas, como por exemplo o *movimento punk* ou o *psicadelismo*. O paradigma pós-moderno do design culmina na exaltação do *designer como autor*.

«Poynor acredita que, embora seja uma das ideias mais importantes do design gráfico do período pós-moderno, o “Designer como Autor” é também um dos seus conceitos mais problemáticos. Os problemas começaram com a aplicação das ideias pós-estruturalistas sobre a “Morte do Autor” ao design. Se a ideia original de Barthes era criticar o Autor enquanto figura de autoridade, substituindo-o pela figura mais democrática do Leitor, no design esta estratégia acabava por, conscientemente, ter os resultados opostos – muitos dos designers que invocavam as teorias de Barthes chamavam a atenção para si mesmos no processo, colocando-se assim na ribalta.

(10) Tradução livre do autor: «Indeed, it is this inheritance of modernism that allows us to speak of a “visual language” of design at all.» (BLAUVELT, 2008)

Aquilo que na teoria literária parecia um apelo à neutralidade e mesmo ao anonimato, transformava-se numa receita para a fama.» (MOURA, 2011: 46)

De uma maneira geral, o pós-modernismo abriu o espectro do design à experimentação, possibilidade que até então estava presa a standards modernistas. Tal como Wild (2011) descreve, o *boom* de filosofias sobre semiótica e sintaxe, desenvolvidas pelas correntes estruturalista (e pós-estruturalista), começam também a informar o discurso do design<sup>(11)</sup>. Por outro lado, o designer enquanto produtor de conteúdo autoral, envolve o público - consumidores, utilizadores, intérpretes, leitores - no acto criativo da interpretação.

## §

O design contemporâneo já não se define por uma «cristalização do progresso» (BAZZICHELLI, 2011: 23) modernista como princípio globalizante de uma sociedade melhor, através da afirmação da disciplina como solucionadora de problemas.

«Many designers still use the term ‘problem-solving’ as a non-defined description of their task. But what is in fact the problem? Is it scientific? Is it social? Is it aesthetic? Is the problem the list of prerequisites? Or is the problem the fact that there is no problem?» (VELDEN, 2006: 17)

Verifica-se, sim, que a realidade actual do design é mais complexa, no sentido (I) dos agentes que nele intervêm, (II) das possibilidades de produção (III) e da pluralidade de contextos e soluções formais. Assim, o discurso actual do design deve prever «um múltiplo e alternante conjunto de polaridades com indivíduos e instituições altamente influentes que actuam como centros de gravidade»<sup>(12)</sup> (GIAMPIETRO, 2011: 218). Subjacente a este espírito de polivalência, está uma estrutura dinâmica e aberta que compreende, naturalmente, a cultura de *network*.

(11) «It is critical to note that these experiments had their beginnings largely in academic settings, informed by contemporary semiotic and structuralist theory. Those experiments were a critical step in broadening the visual possibilities and being more responsive to the instability and subtlety of actual communication (something ignored by standard modernist typography).» (WILD, 2011: 20-21)

(12) «Rather than seeing design as a single paradigm practiced in a uniform way by canonical figures, this “universal” model of design (...) sees a multiple, shifting set of polarities with highly influential individuals and institutions acting as centres of gravity.» (GIAMPIETRO, 2011: 218)

«To network means to create relationship networks, in order to share experiences and ideas in the context of a communicative exchange, and an artistic experimentation in which the sender and the receiver, the artist and the public, act on the same plane.» (BAZZICHELLI, 2006: 18)

## §

O discurso contemporâneo, despoletado pela massificação do *computador pessoal* e pelo acesso a ferramentas de edição de imagem/texto por parte da generalidade dos utilizadores, pôs em causa o lugar do designer enquanto entidade única e especializada na criação de mensagens visuais. Além disso, com o aparecimento da *world wide web*, o campo alargado da publicação impressa, assistiu ao nascimento do documento digital, em oposição ao objecto impresso, mais facilmente distribuído e potencialmente gratuito.

Da emergência da cultura de *network*, surgiram fenómenos como o *desktop-publishing* e o *peer-to-peer*, ferramentas que pela sua flexibilidade e simplicidade começaram a confrontar o design de comunicação com novos modos de produção. Por outro lado, novas formas de distribuição, tais como blogs especializados ou plataformas de *print-on-demand*, atribuem aos designers um novo papel como potenciais editores do discurso cultural.

## §

«While desktop publishing changed the journey from initial concept to printed page, recent innovations have transformed the means of manufacture and circulation. Mobile devices, print-on-demand systems, low-cost digital printing equipment, rapid prototyping, and web-based distribution networks have created new opportunities for designers, writers, artists and anyone else – from doctors and lawyers to school kids and housewives – to take up the tools of creative production. Recent design practice has taken a pragmatic turn, emphasizing process, situation, and social interaction over a fixed and final outcome. Design is a process that anyone can use as well as a specialized discourse whose language is open to exploration and expansion.» (BLAUVELT e LUPTON, 2011: 9)

Com a ascensão de uma sociedade especializada, em que a portabilidade da informação e dos objectos se torna um requisito para todos, os conceitos

de propriedade, autoria e partilha tornam-se alvo de discussão no ambiente do design. Partindo da cultura de *network* assistimos a declinações para uma cultura do *remix*, do *mash-up* e da colagem, por exemplo. Associados a uma febre de partilha e de circulação de informação, a *network* conduz o designer a actos de experimentação, de autonomia, de crítica e até de contracultura.

O espaço de intervenção do design começou a alargar-se sucessivamente para outros territórios, nomeadamente o espaço expositivo como espaço de produção em design. Mais ainda, organizações como a Creative Commons permitiram a gestão livre do conhecimento, disponibilizando direitos e ferramentas de partilha e contribuindo para a criatividade e inovação. Finalmente, iniciativas tais como o Open Source vieram trazer novas abordagens colaborativas, nas quais o design de comunicação também se começa a enquadrar. Reinfurt (2001), no artigo “Um possível cenário para um futuro colectivo”<sup>(13)</sup> defende um modelo do design de comunicação integrado em práticas open source e *peer-to-peer*. Com a constatação de que a sociedade se tem especializado cada vez mais e que a procura de trabalho técnico começa a escassear, tornou-se necessário para a disciplina do design reflectir sobre cenários futuros. Além disso, e como enunciado anteriormente, as lógicas da cultura de *network* vieram abrir todo um leque de novas aplicações para o design, exigindo dele a responsabilidade de um espírito mais crítico.

Se por um lado existe o empenho no desenvolvimento de uma teorização da prática em design, por outro, podemos considerar como hipótese o desenvolvimento de uma investigação orientada para a prática. Sendo esta última produtora simultaneamente de conhecimento e de forma. Tendo em conta estes factores de transformação no design de comunicação, surge então a necessidade de provocar um discurso crítico no pensamento em design. Assim, a vontade e necessidade de recontextualização do design é contemplada por via (I) da reformulação de currículos académicos; (II) de um investimento na Investigação para e por design<sup>(14)</sup>; (III) da procura de modelos, simultaneamente práticos e críticos – *design thinking*;

(13) «No longer will the designer be the sole author of a unique solution for a discrete problem, but instead we will be free to explicitly adopt other designers' works to fit our own needs. (...)The Open Source Software movement provides a solid model for a future practice of graphic design. Open Source Software preaches a gospel of open collaboration and sharing for the collective good.» (REINFURT, 2001)

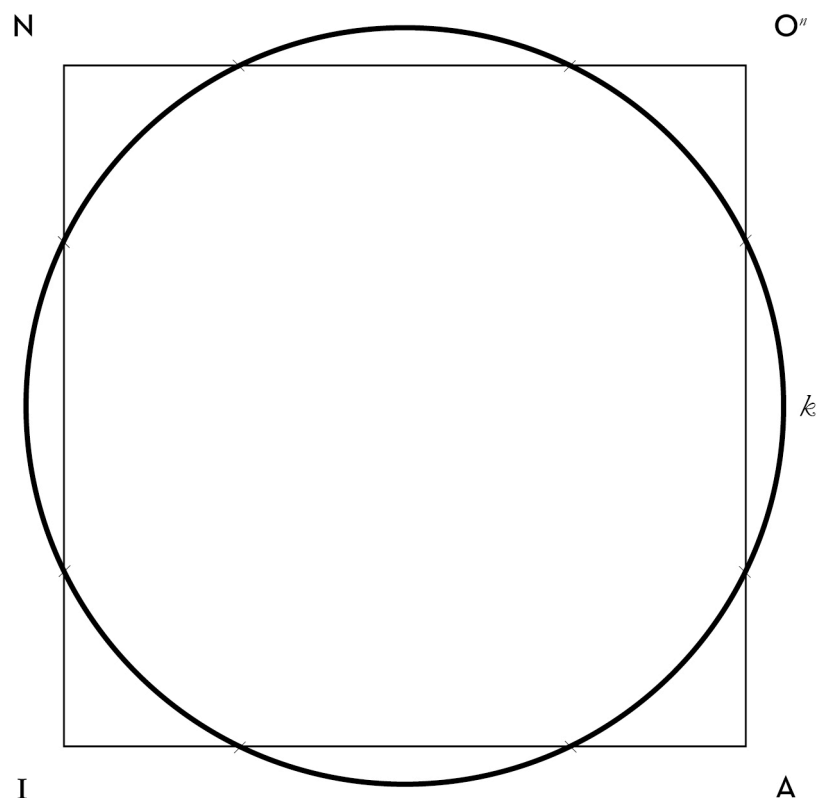
(14) «'Research' could mean different things. It could mean research 'for' design and research 'by' design. If you are looking for a more effective way to have research inform your actions, then it is the investigation adjacent to designing. Research 'by' design means that process itself is a type of research; if the way you work is committed to getting outcomes which appear different then research needs not to just inform but also form the work.» (METAHAVEN, 2009: 241)

«Increasingly Design will be used to formulate potential scenarios and to speculate about the future; design as a tool for prototyping rather than implementing stable solutions.» (METAHAVEN, 2009: 251)

É a partir desta compreensão da condição cultural do designer, que o laboratório *Frequently Asked Questions* encontra a sua norma, a sua filosofia de acção:

«(...) here is a culture that upholds the value of discontinuity against that of a more conventional continuity; here is a culture that allows for different methods of research not because they may come up with identical results but because they contradict and complement each other in a dialectic opposition that will generate new perspectives and a greater quantity of information.» (ECO, 1962: 83)

### 1.3 PREÂMBULO – APRESENTAÇÃO DO MODELO GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA



*fig.1 – Modelo Geometria de Uma Obra Aberta,  
laboratório Frequently Asked Questions (2012).*

O discurso, estabelecido no capítulo anterior, age em concordância com o princípio estrutural a partir do qual Umberto Eco constrói a Obra Aberta isto é; que o discurso cultural, no qual o design também se enquadra, bem como a «(...) concepção de obra nasce em concomitância ou em explícita relação com determinadas impositações das metodologias científicas, da psicologia ou da lógica contemporâneas» (ECO, 1962: 23). Neste sentido, é exposta a relação histórica do ponto de vista contemporâneo do discurso do design com a ciência, a tecnologia e as noções epistemológicas que lhes estão subjacentes.

### **A quadratura do círculo:**

A quadratura do círculo é um problema proposto por antigos geómetras. Consiste no desafio de construir um quadrado com a mesma área de um dado círculo. A expressão surge na estrutura do modelo como acto consciente da intenção de construção do logicamente ou intuitivamente impossível — a impossibilidade de uma compreensão total e unívoca, representada por (k) no modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* (fig.1), e a tentativa de o fazer, representada pela quadratura e pelos seus quatro eixos.

Representa, também, a *metáfora epistemológica*<sup>(15)</sup> dum certo discurso ou poética do design que «(...) mais do que conhecer o mundo, produz complementos do mundo, formas autónomas que se acrescentam às existentes, exibindo leis próprias e vida pessoal» (ECO, 1962: 155).

### §

### **Geometria de uma obra aberta:**

Por outro lado, como a «noção de “obra aberta” não é apresentada por Eco como categoria crítica, mas representa um modelo hipotético» (Idem: 26), de compreensão da produção artística de vanguarda do seu tempo, é-nos permitido teorizar e actualizar com alguma liberdade e desvio sobre a mesma. Se, por um lado, o modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* é uma abordagem teórica (entre as várias possíveis) de leitura das práticas críticas em design de comunicação, por outro, é também um modelo que conceptualiza uma metodologia de produção para essa mesma área. É tanto uma proposta de leitura dessas práticas, como um modelo para a construção e produção dentro das mesmas. Não obstante aos princípios de qualquer teorização sobre a *Obra Aberta*:

«This hypothesis of an oriented production of open possibility of an incitement to experience choice, of a constant questioning of any established grammar, is the basis of any theory of the “open work,” in music as well as in every other artistic genre. The theory of the open work is none other than a poetics of serial thought.» (ECO, 1962: 218)

<sup>(15)</sup> «trata-se de estruturas que se apresentam como metáforas epistemológicas, como resoluções estruturais de uma consciência teórica difundida (não de uma teoria determinada, mas de uma convicção cultural assimilada)» A noção de metáfora e, dentro deste contexto, encontra-se desenvolvida com maior profundidade em Eco (1962: 154-162)

### Eixos da geometria de uma obra aberta:

A proximidade na poética das obras (ECO, 1962: 24) com o tipo de produção cultural que é feita hoje em design, permite-nos delinear pontos de contacto teóricos, conceptuais e formais com a ideia original de *abertura*. Pontos que serão expostos, de modo particular, nas problemáticas individuais e que estão subordinados aos eixos do modelo conceptual proposto.

Este modelo conceptual propõe a construção de um discurso que parte de um conjunto de variáveis que, através da observação e questionamento das mesmas, é encaminhado para uma hipótese e se formula na *(I)deia*. Este questionamento e observação são conduzidos pela noção de colectividade – *(N)etwork*, enquanto condicionante processual. O laboratório *Frequently Asked Questions* apresenta-se assim como um espaço de produção e disseminação de *(O)bjecto*", primeira configuração física da hipótese. Daqui surge um *(A)rquivo* crítico e inacabado, legado colectivo daqueles que nele participam. O objectivo ultimo é o de que se continue o esforço e o processo continuado da interpretação. Compreendendo que a única definição possível é feita por aproximação: a partir dessa continuidade, da rede de interpretações e relações conotativas que se vão estabelecendo a cada leitura.

«Trata-se portanto da tentativa de estatuir uma nova ordem de valores que extraia os seus próprios elementos de juízo e os seus próprios parâmetros da análise do contexto no qual a obra de arte se coloca, movendo-se em suas indagações para antes e depois dela, a fim de individuar aquilo que na verdade interessa: não a obra-definição, mas o mundo de relações de que esta se origina; não a obra-resultado, mas o processo que preside a sua formação; não a obra-evento, mas as características do campo de probabilidades que a compreende. Este, segundo Eco, é um dos aspectos fundamentais do discurso aberto, que é típico da arte, e da arte de vanguarda em particular.» (CUTOLO apud ECO, 1962: 9-10)



## **TOMO II**



(Preâmbulo)

O TOMO II estrutura-se através do encadeamento de quatro ensaios críticos, cujas temáticas decorrem da problemática geral da dissertação. Constrói-se, deste modo, um discurso crítico que expõe teoricamente o modelo conceptual do laboratório *Frequently Asked Questions*. A sua leitura integrada e extensiva, permite criar pontos de partida e intersecção com a actividade laboratorial.

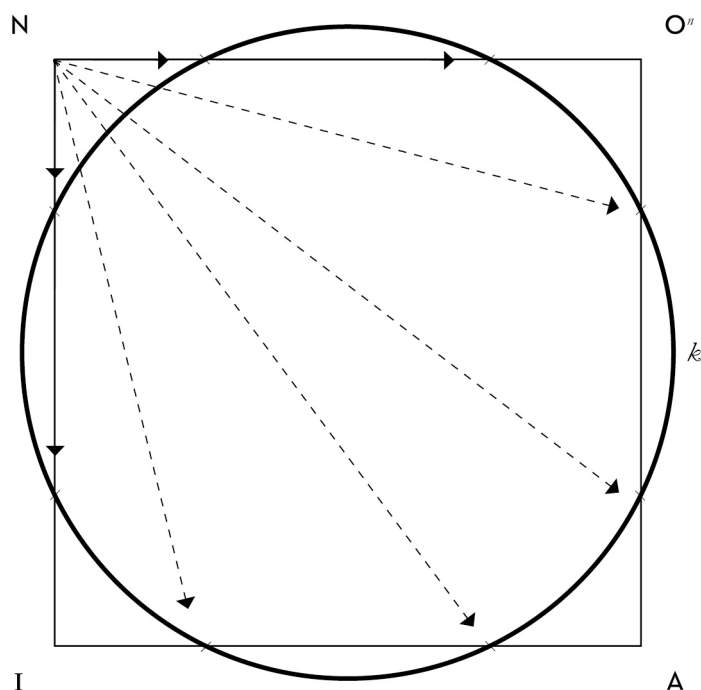
À semelhança do modelo conceptual, as exposições individuais seguem uma mesma lógica de leitura. Assim, da *(I)deia* à *rehypothesis*, estabelece-se um percurso dividido em quatro instâncias:

- A.** Alienação como método de construção crítica  
no design de comunicação (Madalena Guerra);
- B.** A Transdisciplinaridade como Metametodologia  
no design de comunicação (Ana Malheiro);
- C.** Distribuição como crítica  
no design de comunicação (Renato Amaral);
- D.** O arquivo como modelo de interpretação e (re)apresentação  
no design de comunicação (Diogo Ramalho).

§

No presente documento é feita a exposição da problematização (B) Transdisciplinaridade como Metametodologia no Design de Comunicação.

No sentido de dar forma a mais um dos pilares que suportam o modelo conceptual do Laboratório Frequently Asked Questions, a seguinte dissertação parte do eixo (N)etwork, como função da sociedade actual, e cujo potencial dinâmico poderá levar a sistemas horizontais de organização social, que se espelham no modo como entendemos a comunicação e o conhecimento. Nesse sentido, design e transdisciplinaridade criam uma linha filosófica que pretende alargar o espectro de acção do design sob o ponto de vista da experimentação, das formas de pensar, produzir, investigar, e do ponto de vista da produção cultural como resposta crítica a uma sociedade em que todos são actores.



*fig.2 – modelo Geometria de Uma Obra Aberta  
(perspectiva expansiva da Network)*





## INTRODUÇÃO

«Form must not be a vehicle for thought; it must be a way of thinking.»  
(ECO, 1962: 142)

No contexto da cultura contemporânea, esta dissertação procura compreender fenómenos decorrentes de práticas transdisciplinares associadas à disciplina do Design de Comunicação como agente auto-reflexivo, simultaneamente crítico e produtor de cultura.

O entendimento do design de comunicação como área interdisciplinar por natureza, garante-lhe abertura para práticas colaborativas. Com a massificação do medium comum que é a *world wide web* e subsequente possibilidade de criação de redes de trabalho, emerge a necessidade de repensar modelos e metodologias projectuais para o Design. É, pois, na formalização da *network* que se espelham múltiplas possibilidades de transfusão de campos do conhecimento, cuja característica de *multiplicidade* Italo Calvino viria a incluir nas suas palestras *Six Memos for the Next Millenium* (1985). A *Network* reserva em si o Arquivo de uma memória colectiva que alicerça um projecto colectivo, constituindo o modelo abstracto do Design (que se pretende) Relacional.

O modelo transdisciplinar, não sendo um novo fenómeno, tem motivado uma discussão sobre o design de comunicação e atribuindo ao designer novos papéis, tais como, editor, curador, distribuidor, etc.<sup>(16)</sup> A reconfiguração dos limites do design e a afirmação de um discurso cada vez mais aberto e plural, afasta-o do seu lugar tradicional de solucionador de problemas ou fornecedor de serviços, motivando *self-initiated projects*. Admitindo que a questão autoral ainda é uma forma de afirmação de designers, hoje em dia o designer-autor encontra na *network* a motivação para uma atitude participativa e cooperativa na produção de cultura.

O debate dos novos campos de acção do design está a ganhar dimensão tanto no eixo académico como profissional, da escola ao estúdio, configurando-se como uma manifestação crítica ligada à prática “Design Thinking” e/ou “Critical Design”. Assim, o design na actualidade enfatiza determina-

<sup>(16)</sup> «(...) they signal a shift to a consolidated role of the designer/publisher who creates, edits, curates distributes and, most importantly, participates. As a dynamic, critical response to the traditional service-based dialogic, client/designer position in favor of establishing new modes of production that are simultaneously more flexible, more open and more complex.» (KYES, 2009: 341)

das características através da procura de uma atitude pendente social e político, da prática modos de produção, edição, distribuição, e ainda da desconstrução enquanto análise crítica.<sup>(17)</sup>

Desde a Bauhaus aos contemporâneos Dexter Sinister, contempla-se um esforço de questionar a disciplina através da prática, ou especificamente do workshop, valorizando o processo e a experimentação como vias para o design crítico e auto-reflexivo. Este ambiente visa a criação de um discurso especulativo que projecte o design para o futuro colocando hipóteses para metodologias mais adequadas ao contexto contemporâneo, num intercâmbio entre os discursos académico e profissional:

«If the boundaries between disciplines are no longer watertight, with attitude, practice and deconstruction as the bedrock of our field, we need to reconsider the nature of the primary tools and skills offered to new students.» (BAILEY, 2007: 7)

Deste modo, torna-se evidente uma autonomia do design de comunicação que decorre de um fenómeno de Autopoiesis do design como prática integrada num sistema transdisciplinar.

## §

Da *Teoria Matemática da Comunicação* (SHANNON, 1948) à *Teoria dos Sistemas* (WIENER, 1948) esta dissertação pretende identificar os fenómenos tecnológicos que tenham implicações na actividade projectual do design. Inevitável será pensar numa metodologia para o design transferível de uma nova linguagem e imaginário que advêm da cultura de network: *open source*, *desktop publishing* ou *print-on-demand*, *portable document format*, entre outros. Todos estes conceitos estão intricados na noção de comunicação e, por isso, podem e devem ter repercussões na prática e na teoria que define o design de comunicação contemporâneo.

<sup>(17)</sup> «The CONTEMPORARY describes the prevailing condition which, although underlying the art/design world as a paradigm different to those described above, has yet to yield a widespread collective change in the way its schools are constructed. In short, while these ideas are poured into the existing Bauhaus container, they no longer fit. A reasonable comparison with the above models, then, would suggest an underlying notion of the student possessing general attitude, which spans disciplines. It is taught through the education of a practice through which this attitude is articulated.

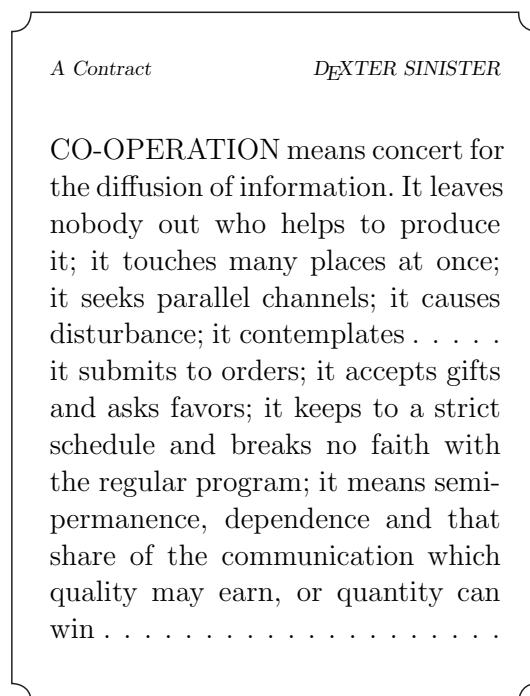
Its method of teaching is by deconstruction, involving the analysis of a work's constituent parts [...] emphasizing that his "deconstruction" refers to intellectually unpacking, dismantling, and reading work.» (BAILEY, 2007: 4)

Os fenómenos acima apresentados representam um possível paradigma para o design de comunicação, que enfatiza o seu papel activo na produção cultural enquanto projecto colectivo. Nesta investigação serão dissecadas propostas projectuais com a finalidade de compreender e de especular sobre o futuro do design de comunicação e o seu compromisso perante a cultura.

#### §

«(...) nas Belas-Artes todas estas ciências e domínios da investigação encontram um espaço de confluência que as arrasta para o que chamamos uma tendência holística. Se escolhermos esta expressão, é porque consideramos que se trata mais do que inter ou pluridisciplinaridade, mas de um sincretismo transdisciplinar que formula especificidades dos docentes e investigadores das Ciências da Arte nas Belas Artes, com tendência a fusões ou simultâneas consciências (...) com saberes extensíveis e articuláveis por tendência, além das referidas aproximações à prática que participam nesse sincretismo afinal, uma relevante e peculiar compensação em função de um comedimento da especialização.» (PEREIRA e DIAS, 2011: 227)

Em suma, a presente dissertação visa o estudo da transdisciplinaridade enquanto metametodologia do design de comunicação. Para esse efeito, é necessário compreender a ubiquidade do conceito de *network*, cujas sinergias têm contribuído para projectos colaborativos e inovadores. A reconfiguração dos limites do design e a afirmação de um discurso simultaneamente autónomo, aberto e plural, afasta o design do seu lugar tradicional como serviço, conduzindo o designer ao desempenho de novos papéis. Além do impacto no panorama profissional, esta dissertação vai abordar o novo panorama da investigação e da crítica em design, bem como compreender a importância da prática e da transdisciplinaridade no contexto académico de ensino da disciplina. Este trabalho pretende também 1) identificar os fenómenos tecnológicos que têm implicações na actividade projectual do design de comunicação; 2) compreender as repercussões destes fenómenos na prática e teoria que define o design de comunicação contemporâneo; 3) compreender o contributo das práticas transdisciplinares no âmbito específico do laboratório *Frequently Asked Question* sem desenvolvimento como caso de estudo prático.



*fig. 3 - Monument to Co-operation, Dexter Sinister, 2009*





## **B1. A TRANSDISCIPLINARIDADE E A NETWORK: NOVOS CIRCUITOS DE COOPERAÇÃO PARA O DESIGN DE COMUNICAÇÃO**

Neste capítulo, iremos debruçar-nos sobre o conceito de *transdisciplinaridade*, tentando compreender o que representa no contexto contemporâneo, quer numa macro escala do conhecimento humano quer ao nível da evolução disciplinar. Mais ainda, iremos enumerar as suas características, bem como, avaliar qual o impacto das práticas que advêm das lógicas transdisciplinares adoptadas pelo design de comunicação e que visam, naturalmente, a criação de novos contextos para a produção e crítica da disciplina.



### **B1.1 O QUE É AFINAL A TRANSDISCIPLINARIDADE? ENTRE, ATRAVÉS E ALÉM DAS DISCIPLINAS**

«101.01 Sinergia significa comportamento de sistemas inteiros não previstos pelo comportamento das suas partes tomadas isoladamente.» Buckminster Fuller, 1975<sup>(18)</sup>

Buckminster Fuller, Norbert Wiener ou Gilles Deleuze, foram pensadores cuja visão da sociedade e do conhecimento se construía sobre a noção de sistema. O universo rizomático<sup>(19)</sup> de relações dinâmicas, pensado por Deleuze e Guattari (1980: 21), corresponde ao que actualmente chamamos *network*, onde se espelham múltiplas possibilidades de transfusão de campos do conhecimento cuja característica de multiplicidade Italo Calvino viria a enunciar nas suas palestras *Six Memos for the Next Millenium* (1985).

«Who are we, who is each one of us, if not a combinatoria of experiences, information, books we have read, things imagined? Each life is an encyclopedia, a library, an inventory of objects, a series of styles, and everything can be constantly shuffled and reordered in every way conceivable.» (CALVINO, 1985: 124)

<sup>(18)</sup> Tradução livre do autor: «101.01 Synergy means behavior of whole systems unpredicted by the behavior of their parts taken separately.» (FULLER, 1975); Etimologicamente, o termo sinergia vem do grego *sunergia* e significa cooperação: *sýn*, juntamente com, e *érgon*, trabalho.

<sup>(19)</sup> «The rhizome is an acentered, nonhierarchical, nonsignifying system without a General and without an organizing memory or central automation, defined solely by a circulation of states.» (DELEUZE e GUATTARI, 1980: 21)

A partir do século XVIII, o conhecimento humano ficou marcado pela explosão disciplinar em que a especialização se tornou síndrome de uma cultura altamente fragmentada e até estratificada, onde o sonho de outrora do *Homem Renascentista* parece ter ficado esquecido. A sociedade contemporânea confrontou-se com uma nova noção epistemológica do conhecimento em particular pelo aparecimento da *cibernética* durante a Segunda Guerra Mundial. Apesar do aparecimento do computador ter conduzido à multiplicação e desdobramento disciplinar, da mesma forma começaram a surgir correntes filosóficas e artísticas que procuraram compreender, de forma sistematizada, o conhecimento humano.

Entre 1946 e 1953, com a realização das *Macy Conferences* em Nova Iorque foi possível reunir uma diversidade de especialistas cujo objectivo comum era a compreensão dos processos de comunicação biológicos e sociais em confrontação com os mecanismos da cibernética. Da matemática à antropologia, estas conferências levaram à coalescência de áreas do saber que se julgavam separadas, possibilitando um discurso comum em prol de uma melhor compreensão dos mecanismos da comunicação humana. Para Wiener, também presente nesse encontro, «não existem respostas, apenas referências cruzadas»<sup>(20)</sup>. Foi esta consciência que, com o aparecimento da cibernética e da teoria dos sistemas, confirmou a relevância das filosofias estruturalistas como paradigma fundamental da comunicação e da cultura humanas. Esta nova abordagem da comunicação apoiava-se na premissa de que os constituintes da cultura deviam ser entendidos pelas suas *interrelações*, enquadrando-se num sistema e/ou estrutura. A partir dos anos 1960, o pensamento pós-estruturalista de Deleuze e Guattari sugere a noção de *rizoma* como sistema «descentrado, não-hierárquico, [...] não-significante, sem um General e sem uma memória organizativa ou automação central, definido somente pela circulação de estados»<sup>(21)</sup>, apresentada em 1980 na obra colaborativa *Capitalismo e Esquizofrenia*. O seu pensamento compreende que as estruturas sociais estão dependentes de um *contexto* e que, por conseguinte, são mutáveis e dinâmicas, sendo impossível uma noção actualizada da condição e cultura humanas (DELEUZE e GUATTARI, 1980: 21).

(20) Tradução livre do autor: «There are no answers, only cross references.» (WIENER apud MASANI, 1989)

(21) Tradução livre do autor: «The rhizome is an acentered, nonhierarchical, nonsignifying system without a General and without an organizing memory or central automation, defined solely by a circulation of states.» (DELEUZE e GUATTARI, 1980: 21)

De acordo com Genosko, Guattari avança com uma proposta de análise social que incide numa *metametodologia* que segue o compasso das metamorfoses a que a sociedade está sujeita, referindo-se a uma metodologia *transdisciplinar*.<sup>(22)</sup>

Num momento da história em que, mais do que nunca, estamos em contacto directo com o mundo e com a informação, coloca-se a seguinte questão: «Como é que um físico de partículas pode dialogar como um neurofisiologista, um matemático com um poeta, um biólogo com um economista, um político com um programador de computadores, além de dizer generalidades mais ou menos triviais?»<sup>(23)</sup>. No seu livro *Manifest of Transdisciplinarity* (2002), Nicolescu alerta para o cenário dramático de uma torre de Babel contemporânea, onde o diálogo se torna impossível para alguém que não conheça os códigos de uma disciplina sobre a qual é leigo. (NICOLESCU, 2002: 41)

A unidade do conhecimento para uma visão ontológica do mundo é a grande premissa da transdisciplinaridade. Não negando a inevitabilidade da disciplinaridade como ponto de partida para a construção do discurso, Guattari considera que a organização da cultura humana por disciplinas é uma *coisa* obsoleta<sup>(24)</sup>. No entanto, «o método transdisciplinar não substitui a metodologia de cada disciplina, que permanece como é. Ao invés, o método transdisciplinar enriquece cada uma destas disciplinas, trazendo-lhes novas e indispensáveis perspectivas.»<sup>(25)</sup>. Assim, o discurso transdisciplinar caracteriza-se pelo seu sentido holístico<sup>(26)</sup> do conhecimento, situando-se *entre* as disciplinas, *através* delas e *além*, sugerindo uma configuração em *network*. Mais ainda, a transdisciplinaridade pressupõe um constante diálogo entre os agentes que coexistem na rede, visto que o seu carácter dinâmico implica uma acção de *networking*.

(22) «Guattari's preferred term of transdisciplinary research was a call to rethink relations between science, society, politics, ethics and aesthetics through the development of a metamethodology adequate to this new field of relations.» (GENOSKO, 2003: 24)

(23) Tradução livre do autor: «How can a theoretical particle physicist truly dialogue with a neurophysiologist, a mathematician with a poet, a biologist with an economist, a politician with a computer programmer, beyond mouthing more or less trivial generalities? Yet, a true decision-maker must be able to dialogue with all of them at once. Disciplinary language is an apparently insurmountable barrier for a neophyte, and each of us is a neophyte in some area. Is a modern tower of Babel inevitable?» (NICOLESCU, 2002: 41)

(24) «the organization of human culture by disciplines belongs to the past, although to a certain degree it is a necessary point of departure in the advance towards domains of knowledge that involve new practices and changing styles of individual and collective life» (GUATTARI apud GENOSKO, 2003)

(25) Tradução livre do autor: «The transdisciplinary method does not replace the methodology of each discipline, which remains as it is. Instead the transdisciplinary method enriches each of these disciplines, by bringing them new and indispensable insights, which cannot be produced by disciplinary methods.» (NICOLESCU, 2002)

(26) "Holismo" (do grego *hólos*, -e, todo + -ismo) é uma «concepção, nas ciências humanas e sociais, que defende a importância da compreensão integral dos fenómenos. e não a análise isolada dos seus constituintes» (<http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=holismo>)

Enquanto estratégia de investigação, o objectivo último da transdisciplinaridade compreende uma abordagem holística através do cruzamento de várias disciplinas. Apesar da aparente falta de clareza entre outros conceitos da mesma família, como por exemplo, a interdisciplinaridade ou a multidisciplinaridade, a transdisciplinaridade refere-se a uma *metametodologia projectual* ou de investigação em que duas ou mais disciplinas se cruzam dando origem a um projecto colaborativo. Enquanto a interdisciplinaridade existe como metodologia cujo fim é a melhoria da própria disciplina, a transdisciplinaridade procura a compreensão de um âmbito mais alargado, oferecendo contributos para a comunidade em geral. Se a transdisciplinaridade existe, como já referido, *através, entre e além* das disciplinas, logo resulta que o todo seja maior que a soma das partes, ao contrário da multidisciplinaridade que é um mero somatório de respostas técnicas e especializadas a dado problema.

Para um entendimento da realidade em que o design de comunicação opera, não nos podemos abstrair de todo panorama sociológico em que as interações dos agentes e o seu contexto cultural determinam os seus resultados.



## **B1.2 PORQUÊ O DESIGN DE COMUNICAÇÃO TRANSDISCIPLINAR?**

«We are in open circuits.» Nam June Paik, 1966

Partindo do argumento de Deleuze e Guattari de que a sociedade comunica através de estrutura rizomática, podemos estabelecer uma comparação com o design contemporâneo, através do seu percurso evolutivo. No artigo *Towards Relational Design* (2008), Blauvelt efectua a referida análise descrevendo três fases:

«The relational is synonymous with interdependence, connectedness, and openness. The relational design evokes today's networked culture, literally and metaphorically, where a web of associations, uses, constraints, and contexts determines design. Relational design is preoccupied with design's effects, extending beyond the form of the design object and its attendant meanings and cultural symbolism. This trajectory takes us through three distinct phases of modern design in this past century, moving from form to con-

tent to context, or in semiotic terms, from syntax to semantics to pragmatics.» (BLAUVELT, 2008)

Inicialmente, as preocupações do design estavam delimitadas por critérios que diziam respeito à *forma*, principalmente com o apogeu do racionalismo modernista; mais tarde, a partir dos anos sessenta e setenta, o *conteúdo*, isto é, a mensagem passou a ter o enfoque dos designers. Esta foi uma época de experimentalismo e de desconstrutivismo. Nesse sentido, os designers tentaram afirmar-se enquanto autores. A partir dos anos oitenta do século XX, com a massificação do *computador pessoal* e com o surgimento da *world wide web*, o design confrontou-se com novas possibilidades de produção e distribuição do seu trabalho. Deste modo, o alargamento do campo de acção do design despoletou uma ponderação mais cuidada dos *contextos* onde opera. Se antes as respostas do design se centravam na *sintaxe* e na *semântica*, agora revelam uma postura mais *pragmática*, na qual o contexto contamina o significado e o formato. Este argumento é coadonante com as premissas da transdisciplinaridade enquanto ontologia possível para a cultura humana.

«What is beyond any discipline? It is, of course, ourselves, the human being. In more sophisticated words, we can say that what is beyond is the Subject. The Subject cannot be captured through formalism. When you want to capture it, it's an ontological catastrophe, because the Subject is transformed in Object. Transdisciplinarity is coming back to knowledge of the Subject, more precisely of the interaction between the Subject and the Object.» (NICOLESCU, 2002: 45)

Fica a pergunta: o que é que está para além do design enquanto disciplina? Se tomarmos os pensamentos de Nicolescu, depreendemos que o *contexto* sobre o qual o design se sustenta estabelece precisamente o papel de mediador entre conteúdo e forma, sendo este o factor com mais peso na metodologia projectual. A subjectividade do contexto implica uma *metametodologia*, pois esta provocará mutações em si própria conforme a evolução projectual (a curto-prazo) ou contextual (a longo-prazo). É deste efeito recursivo e/ou circular da transdisciplinaridade que decorre a *auto-reflexividade* do design, isto é, a iminência de um design crítico.

Mais do que nunca, o design afirma-se como disciplina e *prática transfronteiriça*, isto é, que ultrapassa os seus limites. Por isso, o designer deve compreender o seu papel enquanto agente cultural e social, assumindo um

compromisso dialógico. Tal como Potter (1969) referiu, «o design é uma disciplina negociada socialmente»<sup>(27)</sup>, sendo que o seu papel político e ético se tornou numa premissa. Potter frisa ainda que o design deve ser contributivo<sup>(28)</sup> e não contido em si mesmo. Por outro lado, a confrontação do design com outras disciplinas, garante-lhe um novo espírito crítico sobre si mesmo, obrigando-o a um esforço pela autonomia disciplinar.

A transdisciplinaridade surge enquanto estratégia para questionar e reconfigurar os limites do design, clarificando o seu papel num contexto social e político. A hipótese colocada nesta dissertação é a de que o design, como disciplina aberta e acostumada a lógicas interdisciplinares, deve adoptar uma *metodologia transdisciplinar* na senda de uma atitude participativa e integrada no mundo<sup>(29)</sup>. Por outro lado, pretende-se que a transdisciplinaridade proporcione ao design um modelo operativo e, simultaneamente, crítico. Assim, depreendemos que uma estratégia transdisciplinar poderá incentivar a prática a par de um discurso teórico, o que nos conduz a uma metodologia projectual transdisciplinar que contribui para a investigação em design.

Por que é que a transdisciplinaridade se tem revelado uma característica cada vez mais importante do design [para o mundo] e [e do mundo] para o design? O design de comunicação é entendido como uma disciplina que estabelece pontes ao criar mensagens visuais. O momento actual da frenética circulação de informação, é talvez a maior oportunidade de intervenção do designer. O tempo em que o designer era um mero mediador de uma mensagem, ou seja, recorrendo a um código visual comunicava uma ideia, já vai longe. Hoje, o designer é um agente cultural e os seus papéis são multiplicam-se: autor, escritor, editor, distribuidor, crítico, investigador. A transdisciplinaridade promove o espírito crítico do design já que o coloca em perspectiva relativamente ao mundo. O questionamento surge então como processo criativo através da transdisciplinaridade. As lógicas transdisciplinares quando aplicadas a uma metodologia do design, trazem um sentido auto-reflexivo e contribuem para a autonomia da disciplina. O design contemporâneo deve assumir-se no seu sentido mais englobante – *gestalt*; a disciplina do design enquanto um todo organizado que é percebido como mais do que a soma das suas partes e não só enquanto produto, relegando o seu PROCESSO e CONTEXTO. Em suma, a transdis-

(27) Tradução livre do autor: «design is a social negotiated discipline.» (POTTER, 1969);

(28) «the root impulse and need of truly modern design, it is not self-contained; it is contributory.» (POTTER, 1969: 9)

(29) «the transdisciplinary is a call to rethink relations between science, society, politics, ethics. And aesthetics through a new meta-methodology.» (COLES, 2012: 17)

ciplinaridade dota o design de ferramentas críticas, i.e., de questionamento como parte do processo criativo.

A cultura do *conhecimento* surge como disciplina unificadora de todas as disciplinas, e como objectivo último de uma investigação científica, artística, ou filosófica. Tal como Albert Einstein disse em 1937, «Todas as religiões, artes e ciências são ramos da mesma árvore».

§

### **B1.3 TRANSDISCIPLINARIDADE: NOVOS CONTEXTOS PARA O DESIGN**

«You never change things by fighting the existing reality. To change something, build a new model that makes the existing model obsolete.» Buckminster Fuller, 1975

São inúmeros os factores que têm tido implicações na reformulação do discurso e da metodologia projectual do design. A observação das grandes mudanças trazidas pela cultura de *network* prova que a transdisciplinaridade é simultaneamente *método* e *finalidade* para o design. Se numa primeira instância, a transdisciplinaridade fornece ao designer novas ferramentas críticas, por outro, os resultados dessa experiência serão respostas mais contextualizadas e simultaneamente dirigidas a uma audiência mais alargada; neste ponto, compreendemos que a transdisciplinaridade, recorrendo a novas formas de publicação e distribuição, como por exemplo, o *print-on-demand* ou formatos portáteis como o *.pdf*, ganha terreno pela fluidez de utilização.

O modelo transdisciplinar, não sendo um novo fenómeno, tem motivado actualmente uma discussão sobre a disciplina. O entendimento do design de comunicação como disciplina inerentemente multi ou interdisciplinar<sup>(30)</sup>, permite o diálogo. O design é, por isso, um campo expansivo<sup>(31)</sup> e no contexto contemporâneo os seus limites estão a dilatar e a actividade do design

<sup>(30)</sup> «In recent years, the graphic designer has shown himself as – what has he not shown himself to be? Artist, editor, author, initiator, skillful rethorician, architect... The designer is his own client, who, like Narcissus, admires himself in the mirror of the design books and magazines, but he is also the designer who does things besides designing, and consequently further advances his profession.» (VELDEN, 2006: 17-18)

<sup>(31)</sup> «Graphic design operating beyond its usual assumed boundaries often provokes an art vs. design debate, but one should instead judge the idea of an inherently expansive design practice less as a renegotiation of design and art boundaries and more as an acceptance of graphic design as emphatically “graphic design”, with all the aforementioned scope, activities, and contexts the term encompasses. Indeed, we should embrace the idea that graphic design might happily operate as a paradoxically ubiquitous yet overlooked system.» GOGGIN, 2009: 55)

ner abrange cada vez mais papéis<sup>(32)</sup>. Assim, no contexto contemporâneo estão a formar-se novos campos de acção para o design de comunicação e o recurso a metodologias transdisciplinares tem sido um dos grandes impulsionadores desta oportunidade. Como consequência destas lógicas projectuais, o designer apresenta-se como agente activo na circulação da informação e tornou-se também num produtor e influenciador cultural na medida em que tem maior domínio dos conteúdos que são distribuídos. Muitas vezes, ele próprio é autor e editor dos próprios conteúdos.

No seguimento desta dissertação vão ser apresentados casos de estudo que têm determinado o envolvimento do designer com o colectivo, quer do ponto de vista de actividades colaborativas quer dos novos públicos (também estes produtores). O modelo transdisciplinar parece dar uma resposta mais eficaz às novas condições das instituições e das oportunidades do mercado. Por isso, confirma-se o crescente envolvimento político e social do design. A transdisciplinaridade é, em última instância, uma estratégia de investigação que permite ao designer o desenvolvimento de práticas críticas. Além disso, o recurso a lógicas transdisciplinares, bem como a *cultura de network*, tem permitido novas abordagens pedagógicas orientadas para a prática, crítica e escrita. A experimentação tem ganho importância no contexto da aprendizagem através do recurso a *workshops* e a residências.

São emergentes os estúdios que, actualmente, trabalham num circuito cooperativo, regulando-se numa *network* de colaborações transdisciplinares. A análise das metodologias que estão a ser aplicadas no ambiente profissional e o respectivo intercâmbio com o ambiente académico têm permitido reflectir sobre a disciplina e os modelos pedagógicos aplicados no contexto académico.

A experimentação enquanto método de investigação e produção tem vindo a representar grande importância no ambiente de trabalho do designer. Como tal, o laboratório Frequently Asked Questions surge como *metáfora* de uma metodologia de trabalho transdisciplinar e apresenta-se como «veículo operacional para a produção»<sup>(33)</sup>. Nesse sentido, o laboratório cria objectos transversais a várias disciplinas e aos seus discursos, permitindo o desenvolvimento de massa crítica para o design. Num ambiente transdisciplinar, o designer define-se «não pela sua disciplina mas pela fluidez com

(32) «[...] they signal a shift to a consolidated role of the designer/publisher who creates, edits, curates distributes and, most importantly, participates. As a dynamic, critical response to the traditional service-based dialogic, client/designer position in favor of establishing new modes of production that are simultaneously more flexible, more open and more complex.» (KYES, 2009: 341)

(33) Tradução livre do autor: “[...] the studio as an operational vehicle for production.» (COLES, 2012: 13)

que as suas práticas se movem entre os campos», por exemplo, «da arquitectura, arte e design»<sup>(34)</sup>. O modelo transdisciplinar movido pela consciência de que o contexto deve ser o cerne da problemática do design(er) tornou-se prioritário enquanto lógica criativa.

Os fenómenos e a linguagem da cultura *digital* e da *network* contaminam o vocabulário, as ferramentas e as práticas do design de comunicação como poderemos verificar nos capítulos seguintes. O conceito *peer-to-peer* surge com toda a pertinência quando estamos a falar de práticas transdisciplinares e de cooperação. De uma forma geral, este mecanismo de circulação de informação tem por base uma economia colaborativa e os seus princípios podem contribuir para o design enquanto disciplina colaborativa e aberta.

Transcrevendo as premissas da *Peer 2 Peer Foundation*<sup>(35)</sup>, sublinhamos o seguinte:

- (1) novas práticas colaborativas
- (2) empreendidas por um novo tipo de agentes “éticos” económicos
- (3) mutualismo das suas forças produtivas
- (4) modelos de negócio “abertos”
- (5) infraestruturas de cooperação, produção e distribuição.

#### §

«Autoria é então encarada não como o trabalho genial, isolado de um indivíduo, mas como valor imaterial que se propaga de um modo quase subliminar (em que genes culturais ou influências circulam sem que consigamos determinar com rigor as suas leis) e, que assim, pela migração orgânica das ideias, constrói uma comunidade, um contexto de partilha.» (GONÇALVES, 2012: 27)

É neste sentido que a componente colectiva desta dissertação enuncia e transfere para os dias de hoje a *Obra Aberta* de Umberto Eco, fixando-se nas mais-valias que o conceito de *abertura* pode trazer para a actividade projectual do design e como contributo para o colectivo.

(34) Tradução livre do autor: «Artists and designers are now defined not by their discipline but by the fluidity with which their practices move between the fields of architecture, art, and design.» (Idem)

(35) <http://p2pfoundation.net/>



## B2. METODOLOGIAS COLABORATIVAS DO DESIGN DE COMUNICAÇÃO

«Collaboration is the answer but what is the question?» (OBRIST  
apud FOSTER, 2007: 194)

As considerações deste capítulo têm por pressuposto que a metodologia do design de comunicação bem como a análise de projectos colaborativos têm tido implicações no *método* do design, tanto a nível profissional – estúdio ou «plataformas geradas colectivamente»<sup>(36)</sup> – como académico (ensino ou investigação). Num momento em que as *buzzwords* do design de comunicação são os seus LIMITES enquanto disciplina e o seu posicionamento enquanto FERRAMENTA crítica, parece pertinente abordar a sua METODOLOGIA. Os apontamentos históricos deste capítulo não pretendem alinhar uma cronologia, mas sim fazer uma construção não linear de alguns momentos ou heranças em que o fenómeno da transdisciplinaridade, ou do acto colaborativo, foram críticos para o paradigma cultural vigente. Em última instância, esses exemplos serão transferidos para a contemporaneidade no sentido da elaboração de um discurso em design.

### §

#### B2.1 DO DESIGN AO DESIGN COLABORATIVO

A Transdisciplinaridade manifestou-se esporadicamente em colectivos de artistas e designers durante o século XX. Foram casos mais ou menos isolados que consumaram a INTENÇÃO de realizar projectos colaborativos que extrapolassem áreas pré-estabelecidas do saber. O pendor quase utópico deste tipo de manifestações confere-lhes o atributo de modelos exactamente porque o praticam. O “The Independent Group”, nos anos cinquenta, foi particularmente revolucionário neste âmbito. A sua herança é fundamental para conservar um SENTIDO PRÁTICO do design e arte, não somente discursivo ou teórico, como refere Blauvelt no texto *Exhibit A: The Exhibitionary Apparatus*.<sup>(37)</sup>

(36) Designação usada por Coles na recensão elaborada sobre o coletivo Åbåke cuja noção de estúdio é composta por «uma série de plataformas geradas colectivamente, nas quais um ou mais membros do grupo trabalha em proximidade com colaboradores externos, abrindo mais ainda a sua premissa colaborativa.» (COLES, 2012: 79)

(37) «Their open-ended explorations also generated accompanying catalogs and newly commissioned artworks and essays. In this way, the Independent Group represents a touchstone for today's post-disciplinary art and

Colaborar significa que dois ou mais intervenientes em dado projecto comum se unem para a resolução e, no contexto de uma cultura de network, é um *leitmotif* do nosso tempo, como refere a curadora Lind<sup>(38)</sup>. Hoje, é muitas instituições assumem que a colaboração é um pré-requisito. Teoricamente, a intenção da colaboração existe, mas muitas vezes outros interesses, como a produtividade, a rapidez, enfim o mercado, acabam por se sobrepor. Não obstante, os resultados podem ser potencialmente melhores se o trabalho colaborativo for efectivo e sistematizado.

«And, more than anything, it is important not to lose sight of collaboration as a means to generate something that would otherwise not have been possible.» (LIND apud KYES, 2012: 34)

O entendimento do discurso contemporâneo do design comunicação, ao nível de uma metodologia colaborativa, deve compreender algumas premissas de base.

«It is critical to note that these experiments had their beginnings largely in academic settings, informed by contemporary semiotic and structuralist theory. Those experimentations were a critical step in broadening the visual possibilities and being more responsive to the instability and subtlety of actual communication (something ignored by standard modernist typography). [...] the new contexts that we worked in [...] would produce an environment in which graphic design could continue to operate as intelligent, culturally viable and communicative medium». (WILD apud BLAUVELT, 2011: 20)

Se a comunicação é instável tal como Wild refere, o design tem um papel fulcral ao mediar a comunicação. Por um lado, o design assegura a efectivação da comunicação e, por outro, participa na produção dos conteúdos. Nesse sentido, «a prática do design, hoje, requer o poder intelectual de um grupo de reflexão e da capacidade de resposta de uma rápida impressora».<sup>(39)</sup>

design practices, which, at heart, are more productive than merely theoretical and more practical than merely discursive: generating discourse and projects through a practice of publishing and exhibiting.» (BLAUVELT apud KYES, 2012: 226)

**(38)** «Collaboration is a leitmotif of our time. Traditionally, it implies that two parties formulate what is to be done jointly. Be it financial institutes, global corporations, national agencies, or local schools today they are all embedded in a rhetoric of collaboration, of working together, joining forces, and celebrating team spirit. If they actually do collaborate is another matter.» (LIND apud KYES, 2012: 33)

**(39)** Tradução livre do autor: «Design practice today requires the intellectual power of a think tank and the turnaround capacity of a quickie-printer.» (WILD apud BLAUVELT, 1998: 23)

Além disso, cultura de *network* em que nos inserimos tem exigido do designer uma atenção sociológica crescente. Numa primeira instância, esta nova condição surge como obstáculo devido à sua complexidade, mas acima de tudo como potenciadora da criatividade e de projectos colaborativos.

A epistemologia contemporânea da cultura de *network* tem sido sintomática de uma grande manifestação de projectos colaborativos que, por um lado, dinamizam a circulação e a produção cultural na *rede* e, por outro, fomentam práticas transdisciplinares. A *independência do medium* assinalada por esta cultura, também tem sido facilitadora de práticas transdisciplinares. Se, na forma mais simples, a comunicação se pode reduzir ao algoritmo, por princípio, o diálogo transdisciplinar está também ele exponencialmente mais simplificado.

No ambiente colaborativo, a acção do designer ganha novos contornos do ponto de vista metodológico pelo teor transdisciplinar e com consequências importantes no discurso da disciplina. De uma maneira geral, prevê-se que este tipo de actividade estabeleça um enfoque no PROCESSO criativo bem como nas expectativas dos resultados. A colaboração e a transdisciplinaridade potenciam a colocação de questões, ao invés de querer chegar a uma resposta definitiva. Nesse sentido, este tipo de prática em design está comprometida com um importante valor crítico.

«This shift is more profound than subtle – from a more typical practice of design that affirms expectations (a client’s, the profession’s, society’s) to a more critical disposing relative to the commissioning client – and envisions an expanded, perhaps even inverted, field of design practice.» (BLAUVELT apud KYES, 2012: 235)

A compreensão dos processos colaborativos deve passar por um entendimento de outros conceitos tais como *participação* ou *mutualismo*, cada um deles com a sua especificidade relativamente ao que se pretende definir como colaboração. A noção de participação que se pretende aqui explorar surge no sentido do teatro épico de Brecht em que os espectadores são participantes e não uma audiência passiva. Hoje, o design colaborativo deve considerar essa premissa como potenciadora do seu trabalho. Na secção que se segue – OBRA ABERTA COMO METODOLOGIA PARTICIPATIVA – exploraremos melhor esta premissa com particular predominância no *Design Relacional*.

O conceito de mutualismo, oriundo da biologia, relaciona-se com a interacção entre duas entidades que beneficiam entre si através de actos de reciprocidade. Entre nuances de cooperação e competição, têm surgido projectos a partir de lógicas mutualistas como por exemplo o *SAMIZDAT* de Sofia Gonçalves e Marco Balesteros (2010) ou o *Work for Work* dos Practise (2007). O primeiro expõe o fenómeno de *self-publishing* como um acto cooperativo entre várias espécies de publicações, i.e., nos seus vários formatos, que integradas num só objecto permitem multiplicar os canais de distribuição e as suas narrativas. O projecto colaborativo proposto pelos Practise consiste num sistema aberto e multidisciplinar no qual um *colaborador A* dispensa uma quantidade de tempo em trabalho a um *colaborador B*, em que o último terá de devolver em tempo de trabalho ao *A*, e assim continuamente (PRACTISE apud KYES, 2009: 17). O resultado foi um *meta-workshop*, «um workshop [*em progresso*] sobre todos os workshops, neutralizando a natureza aberta do projecto através da edição de todos os resultados numa publicação» (Idem). Neste sentido, a *forma* surge como um “by-product” do processo.

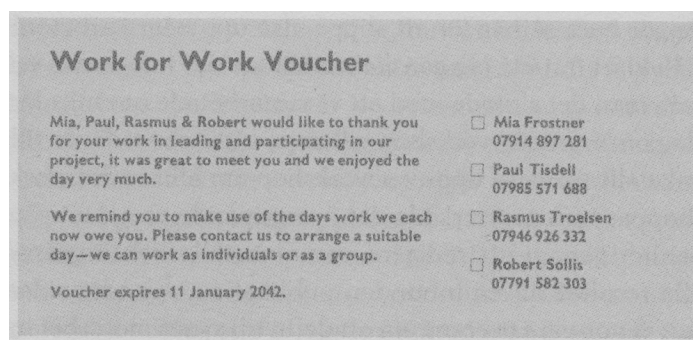


fig. 4 – *Work for Work Voucher*, Practise (2007).

O laboratório *Frequently Asked Questions* procura de maneira sistemática aliar um processo aberto de colaboração, potencialmente performativo, ao registo e publicação dos processos.

## §

Colaborar implica (1) a participação numa *obra colectiva* seja ela literária, cultural ou científica e (2) abertura ao diálogo. São estas características processuais que, no panorama actual do design de comunicação, têm gerado novos modelos de *estúdio* e *exposição* que permitem uma criatividade

sistemática. Os dois casos de estudo apresentados no seguimento deste capítulo – *Åbåke* (colectivo/estúdio) e *Forms of Inquiry* (projecto-exposição) – irão ilustrar este paradigma do processo colaborativo. Além disso, a valorização do design pelo enfoque no seu processo permite também uma ponderação mais crítica dos objectivos e dos resultados que, por isso, contribuem de maneira efectiva para a formulação de um discurso. Em última análise, o processo colaborativo define-se pelo DIÁLOGO enquanto acto que define o discurso colectivo.

Na entrevista com Coles para o seu livro *The Transdisciplinary Studio* (2012), o designer Stuart Bailey defende que a tendência para os actos colaborativos advém de dois interesses comuns: (1) a empatia pelas formas visuais e (2) a vontade de *partilhar coisas*<sup>(40)</sup>. Mais ainda, refere que este tipo de metodologia colaborativa enfatiza o contexto e o modo de trabalhar, contrariando modelos de trabalho existentes ou pre-estabelecidos. De acordo com Bailey, estas formas de colaboração permitem novas estruturas de produção através da criação de um sistema de partilha. Ao enfatizar-se o processo e o sistema de interrelações colaborativas, observamos numa macro-escala a intersecção das *networks* social, cultural e política, onde o espaço de trabalho se torna o *ex-libris* da transdisciplinaridade. Tal como verificamos no *workshop Work for Work*, o espaço de trabalho, simultaneamente expositivo, foi evoluindo em função dos projectos realizados. Essa *atualização* temática, contextual e visual traduz o modelo transdisciplinar defendido nesta dissertação e no Laboratório *Frequently Asked Questions*.

## §

### B2.2 A OBRA ABERTA COMO METODOLOGIA PARTICIPATIVA

Como vimos, uma metodologia colaborativa provoca um efeito bidireccional na prática design de comunicação: 1) une matérias e áreas de especialidade, promovendo um modelo aberto e transdisciplinar; 2) promove processos de design dialógicos, abrindo o campo de acção do design.

(40) «I suspect that the collective aspect common to the practices you mention is something to do with why each of the members of those groups became involved with graphic design in the first place: not only to do with an interest in visual forms, but equally with sharing things. When you work against an existing model, this sense of drawing attention to the context and the way you're working often goes hand in hand with collaboration. Because you're all thinking and talking about the new structure being invented as you go along, it tends to get underlined in the work that is produced.» (COLES, 2012: 285-287);

Partindo da premissa de que o território transdisciplinar é um «campo de possibilidades» (ECO: 1962: 14-15) e que, por conseguinte, há um «completo dinamismo da estrutura» (Idem), logo estamos no domínio de uma *obra aberta*, ou melhor, de uma *obra-em-movimento* (Idem). O *pluralismo* do design de comunicação relaciona-se com a sua abertura à PARTICIPAÇÃO, concretamente, como prática reveladora de um processo social<sup>(41)</sup>. Se por um lado, a colaboração se efectiva com outros profissionais, cada vez mais a abertura ao público – enquanto entidade activa no processo de contrução semântica – determina o potencial da *obra*.

O computador permite ao designer conceber *novas* ferramentas para serem utilizadas por outros e, nesse sentido, «é uma meta-ferramenta: ele produz outras ferramentas»<sup>(42)</sup>. Esta particularidade da computação contém em si um sentido cooperativo que não era visível noutros adventos tecnológicos que promoviam, ao invés, a especialização e a individualização das tarefas. Em 1968 já se profetizava algo semelhante com a publicação do *Whole Earth Catalogue*, editado por Stewart Brand que utilizou o *slogan* «acesso a ferramentas» com o objectivo de actuar no contexto tecnológico, social e político da época.

Deste modo, se falamos em ferramentas além da ferramenta, fará sentido falar em design além do design ou em metodologia além metodologia, i.e., numa metametodologia? Neste sentido, O prefixo *meta* surge como forma gramatical para indicar *uma coisa que está além de outra* e apresenta-se como uma característica inerente às práticas críticas do design; este ponto será melhor desenvolvido no capítulo B4. Metametodologia para um Design Crítico.

«Meanwhile, the computer has transferred specialized tasks and crafts once carried out by others to the designer's desktop and control, eliminating the need to prepare detailed instructions. This is particularly the case in graphic design and typography. Using digital tools, design work can proceed in a more exploratory, open-ended way and this might be compared to the intuitive shaping by hand old-fashioned art materials.» (POYNOR apud COLES, 2007: 95)

Em suma, a prática do design contemporâneo parece ter entrado numa nova fase<sup>(43)</sup> em que o seu papel passa pela concepção de ferramentas que

(41) «concrete design practice as a social process in which different professionals participate.» (COLES, 2012: 263)

(42) Tradução livre do autor: «the computer is a meta-tool: it makes other tools.» (BLAUVELT, 2011: 24)

(43) «These examples point to a new phase of maturation for design's relationship to technology, when the definition of design extends to the creation of new tools that enable and empower others to design.» (Idem);

permitam a outros *fazer design*<sup>(44)</sup>. Assim, esta vertente da colaboração no design de comunicação pode ser entendida como aquela que envolve uma audiência participante, produtora, um público cuja interacção é fundamental para a determinação do projecto ou objecto. Este será o domínio do chamado *design relacional*<sup>(45)</sup>, e que foi teorizado, embora no âmbito artístico, por Umberto Eco na *Obra Aberta* (1962: 14-15). Eco designava este tipo de obras como “obras-em-movimento”<sup>(46)</sup>. Com o objectivo de promover a colaboração com a audiência o designer concebe objectos deliberadamente *incompletos* ou *inacabados* que com a interacção no contexto real poderão adquirir ou activar a sua função. Nas premissas de Eco, *obra* e *situação* estão altamente intrincadas, pelo que o resultado será tendencialmente autêntico.

## §

### B2.3 CASO DE ESTUDO ÅBÅKE: DESIGNERS-INSTIGADORES

«As a collective who work collaboratively, Åbåke respond to one thing: dialogue.» (COLES, 2011: 80)

A colaboração abre o caminho à experimentação e à transdisciplinaridade. O coletivo Åbåke tem aplicado esforços no trabalho colaborativo tendo, numa primeira instância, acumulado trabalho em áreas estranhas ao design. A metodologia e prática projectual emergente deste ambiente sugere o *designer-instigador*. Este caso de estudo foi escolhido com particular interesse pela sua aproximação à formação base proposta para o Laboratório. Os Åbåke<sup>(47)</sup> são um coletivo de quatro elementos que, tendo-se formado no contexto da Royal College of Art (RCA) em Londres, iniciaram um estú-

(44) *Fazer design* é uma expressão redundante, mas foi inevitável a sua utilização já que em português, ao contrário do inglês, “design” não é um verbo, mas um substantivo;

(45) «(...)the new practices of relational design include performative, pragmatic, programmatic, process-oriented, open-ended, experiential and participatory elements. This new phase is preoccupied with design's effects extending beyond the design object and even its connotations and cultural symbolism.» (BLAUVELT, 2008)

(46) «Hence, it is not overambitious to detect in the poetics of the “open” work – and even less so the “work in movement” – more or less specific overtones of trends in contemporary scientific thought. For example, it is a critical commonplace to refer to the spatiotemporal continuum in order to account for the structure of the universe in Joyce's works. Pousseur has offered a tentative definition of his musical work which involves the term “field of possibilities.” In fact, this shows that he is prepared to borrow two extremely revealing technical terms from contemporary culture.

The notion of “field” is provided by physics and implies a revised vision of the classic relationship posited between cause and effect as a rigid, one-directional system: now a complex interplay of motive forces is envisaged, a configuration of possible events, a complete dynamism of structure. The notion of “possibility” is a philosophical canon which reflects a widespread tendency in contemporary science; the discarding of a static, syllogistic view of order, and a corresponding devolution of intellectual authority to personal decision, choice, and social context.» (ECO, 1962: 14-15)

(47) Os nomes por trás do seu título profissional são: Patrick Lacey, Benjamin Reichen, Kajsa Ståhl and Maki Suzuki.

dio de design de comunicação em que trabalham colaborativamente com entidades externas ao grupo. Operam como colectivo desde 2000 e, desde então, fundaram vários projectos: uma etiqueta de música e moda – *Kitsuné*; um restaurante parasita – *Trattoria*; uma publicação de “produção arquitectural” – *Sexymachinery*; uma estrutura editorial e de publicação – *Dent-De-Leone*; um projecto-museu – *Victoria & alferD*; um grupo de investigação – *Suzuki affice*.

A noção de *cliente* não existe para os Åbäke. A sua abordagem deriva da vontade do grupo em destabilizar a «noção do designer gráfico que providencia um serviço no sentido limitado do termo»<sup>(48)</sup>. A proximidade com os colaboradores, permite-lhes ter a garantia de uma cumplicidade e abertura que será um aspecto altamente produtor no processo de trabalho: «Constatámos rapidamente que tínhamos que entender as pessoas com quem trabalhávamos como colaboradores».<sup>49</sup> As suas práticas colaborativas estabelecem parcerias projectuais com artistas e designers, entre eles Martino Gamper, Ryan Gander, Johanna Billing ou Hussein Chalayan.

A colaboração, bem como a transdisciplinaridade, pressupõe um movimento de *dentro para fora*, contagiando outros profissionais a elaborar um projecto mútuo. No caso do colectivo Åbäke, essa premissa é bastante consequente, permitindo a *ampliação* do seu campo de acção. Para esse efeito, saem do seu próprio local de trabalho, recriando um estúdio *ambulante* nos *ateliers* dos colaboradores, i.e., estabelecendo plataformas colectivas específicas para cada colaboração (COLES, 2012: 79). Esta característica processual tem implicações directas no projecto em desenvolvimento, já que este é permeável às características do contexto em que é produzido.

«Extending their collaborative ethos by opening up their studio model to include people from outside of Åbäke was crucial to their development. What they have gained by pursuing this is both a fully transdisciplinary model – in that collaborators and clients bring with them their area of specialty – and a more dialogical design process that attempts to broaden the field in which the graphic designer can operate, without the need to ape contemporary practice.» (COLES, 2012: 80)

(48) “Åbäke’s approach derives from the group’s desire to press beyond the notion of the graphic designer providing a service in a limited sense of the term.” (COLES, 2012: 81)

(49) Tradução livre do autor: «We realized very quickly that we needed to perceive of the people we worked with as collaborators». (Idem: 80)

O discurso dos Åbåke, enquanto colectivo, é algo em “movimento”, voltando aqui a ressaltar a pertinência da premissa de Umberto Eco. Vemos que o diálogo é um factor crucial do seu desenvolvimento metodológico. A qualidade e criatividade dos seus projectos está proporcionalmente relacionada com o fluxo do diálogo, comprometendo o processo e os resultados. Por isso, as práticas do colectivo Åbåke são caracterizadas por uma sensibilidade própria em relação ao contexto cujas condições específicas determinam cada projecto. Os resultados/objectos/soluções são sempre reflexivos de todas as especificidades de cada experiência colaborativa, como por exemplo, os diálogos com os colaboradores ou o espaço em que sucedem.

Outra premissa patente na sua metodologia é a de que a produção nunca se confina a um medium pre-definido. Esta independência dos suportes reflecte-se nas soluções pouco usuais que apresentam, causando uma estranheza positiva/produtiva na audiência. Por exemplo, um dos projectos consiste numa publicação parasita – “I am still alive” – que ocupa o espaço dentro de outras publicações e livros. A última edição foi incluída na publicação *Graphic Design: Now in Production* (2011) e consistiu na transcrição de uma palestra no formato de texto dramático, utilizando o conceito de *palestra* como forma artística<sup>(50)</sup>; desse modo, essa mesma palestra adquire outras formas em função do contexto onde é apresentada e publicada. Os projectos dos Åbåke sugerem o recurso à montagem como ferramenta processual que permite «fechar a lacuna entre designer/cliente e designer/autor, permitindo o registo de ritmos dos contextos socializados do processo nos próprios designs.»<sup>(51)</sup>

Os Åbåke partem da convicção de que um pensamento crítico do discurso do design é vital. Se aparentemente os seus projectos não são respostas óbvias, certamente colocam as perguntas certas. Este sentido de problematização, *Inquiry*, categoriza-os como INSTIGADORES<sup>(52)</sup> do design (e da Cultura). Através do seu trabalho, concluímos que a colaboração e a transdisciplinaridade exercem uma força criativa e crítica nas práticas contemporâneas em design de comunicação.

(50) Referências ao teatro épico de Brecht são inevitáveis pela «ligação funcional entre palco e público, texto e performance» functional connection between stage and public, text and performance». (COLES, 2012: 81)

(51) Tradução livre do autor: «Åbåke use montage as a way to transfer the dynamics of their design process into a final design [...] montage becomes a tool to be used to close the gap between both the designer and client and designer and author, enabling them to register the rhythms of the socialized contexts in which their design process takes place in their actual designs.» (COLES, 2012: 85)

(52) «[...] people like Michael [Marriott] aren't really designers or artists: they are conceptualists. They instigate things and it doesn't really matter what area it's in. Åbåke are the same: they edit an album or a book and they stage an installation or a dinner party it's all about instigating concepts.» (Idem: 306)

## B2.4 CASO DE ESTUDO *FORMS OF INQUIRY*

Em 2007, o projecto *Forms of Inquiry*, organizado pelos designers Zak Kyes e Mark Owens, despoletou uma série de questões no interior da disciplina do design de comunicação. O tema geral procurava encontrar pontos de concordância entre o discurso da arquitectura e o discurso do design, e formas de intercâmbio de conhecimento e de experiências entre as duas disciplinas. Através de uma *network* de profissionais do design, cujo interesse comum residia na visão do design enquanto actividade de investigação crítica, foram postos à prova os limites da disciplina. Enquanto exposição-projecto colaborativo o *Forms of Inquiry*, apontou algumas estratégias processuais como premissas: (a) design como uma metodologia aberta; (b) processo plástico (i.e. material);<sup>(53)</sup> (c) apresentação de propostas, modelos, programas de investigação especulativos, cuja ideia de possibilidade (i.e. *abertura* retomando Eco) se sobrepõe à ideia de critério (fechamento).<sup>(54)</sup> Estas estratégias destabilizam os limites do design de comunicação enquanto disciplina e ferramenta crítica. Deste modo, o domínio do design dá acesso a múltiplas áreas da prática e da investigação.

«Taken together, the projects and inquiries shown here explore the productive intersection of graphic design and architectural methodology. Formulating new strategies, models and possible scenarios, they probe and question the limits of graphic design both as a discipline and critical tool. In the process they allow us to see graphic design not simply as a set of isolated artifacts or objects but rather as route through which to access multiple domains of practice and investigation.» (KYES e OWENS, 2009: 345)

Além de todos os objectos gráficos resultantes das investigações colaborativas, este projecto gerou uma série de pontos de interesse: exposições cujas seis diferentes localizações provocaram metamorfoses que previam uma investigação local com implicações na curadoria e na recepção; uma publicação – *Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design*; e uma

(53) «This work draws the designer out from behind the screen, in the process dissolving the traditional client/designer reconfigured as editor, publisher and distributor.» (KYES e OWENS, 2007: 12)

(54) «By utilizing new modes of production, these designers expand the limits of a studio practice (Dexter Sinister, Abake), distribute their own information through self-initiated publications (TASK, deValence) and present a matrix of new critical positions through the use of archival and curatorial projects (Project Projects, Will Holder).» (Idem)

série de publicações satélite de acordo com a itinerância da exposição (como por exemplo *The Iaspis Forum On Design and Critical Practice*; uma *Reading Room* que angariava contributos e expunha material relacionado com o tema acompanhado de uma *Reading List* ou bibliografia anotada.

Num contributo para a publicação *Zak Kyes Working With* (2012), Blauvelt<sup>(55)</sup> enfatiza o teor curatorial e holístico do design de comunicação inerente ao projecto *Forms of Inquiry*, comparando-o com a exposição *Parallel of Life and Art* (1952) concebida por dois arquitectos do *Independent Group* e que, neste caso, percorreram a disciplina do design «como forma de explorar uma ‘nova atitude’, que fosse largamente cultural mas ainda assim que mantivesse as sementes para uma arquitectura mais crítica.» (BLAUVELT apud KYES 2012: 238)



fig. 5 – *Forms of Inquiry*, curadoria Zak Kyes, Utrecht (2008).

<sup>(55)</sup> «In 1952, two architects proposed an exhibition that would use graphic design as a means to explore a “new attitude”, one that was widely cultural but nevertheless held the seeds of a more critical architecture. In 2008, two graphic designers proposed an exhibition that would use the corpus of architecture to examine a critical practice of graphic design. Both exhibitions sought to transcend disciplinary boundaries and conventions. If one was primarily about ways of seeing the familiar anew, then the other was predominately concerned with new ways of doing what is familiar. In both instances, despite the fifty-plus years between, the exhibitionary apparatus proved invaluable as an incubator of ideas and a generator of alternative practices.» (BLAUVELT apud KYES, 2012: 238)



Ao propôr-se uma metametodologia do design de comunicação, não podemos abstrair-nos de uma compreensão da metodologia inerente ao design a priori. A transdisciplinaridade só fará sentido, se antes disso houver um processo de *enraizamento* disciplinar.<sup>(56)</sup>

No âmbito do laboratório *Frequently Asked Questions*, constatamos que a cultura de *network* surge também como metáfora para a sua actividade projectual. De facto, partindo do princípio que a *network* do laboratório, que se pretende dinâmica e autónoma, se constitui através dos colaboradores, o seu crescimento alimenta a matéria crítica, traz novas perspectivas e permite sustentar com maior amplitude a filosofia própria do laboratório. A transdisciplinaridade é uma visão HORIZONTAL do mundo. (DELEUZE, 1992: 3-7) Nesse sentido, o design de comunicação enquanto disciplina que promove a comunicação pode otimizar a sua acção através da transdisciplinaridade, construindo mais pontes.

(56) «[...]that cross-disciplinary programming tends to overlook the fact that you first need to be rooted in a discipline before you can cross over from it. Too often, “cross-disciplinary” is just hollow rhetoric all general surface and no specific depth.» (COLES, 2012: 285-287)



### B3. A TRANSDISCIPLINARIDADE COMO INVESTIGAÇÃO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO

Neste capítulo irei debruçar-me sobre o ambiente onde se enquadra a construção de uma metodologia de investigação transdisciplinar do design de comunicação. Tal metodologia implica naturalmente a acção do designer num contexto específico de transfusão de conhecimento, de readequação das suas competências e, por isso, de novas formas de produção (seja de conhecimento ou de objectos). Desse ponto de vista, a investigação como FERRAMENTA CRÍTICA e a investigação como PRODUÇÃO enunciam uma bifurcação da investigação a que o laboratório *Frequently Asked Questions* se propõe. Não obstante, no contexto transdisciplinar, crítica e produção desenvolvem-se a par e passo. Será feita ainda uma breve passagem sobre o contexto pedagógico do design de comunicação, não fosse a investigação pertencer a uma noção de ensino que se forma precisamente pelo espírito tecnológico e cultural de um tempo e pela relação de quem aprende com quem ensina.



#### B3.1 INVESTIGAÇÃO COMO FERRAMENTA CRÍTICA OU INVESTIGAÇÃO COMO PRODUÇÃO OU AS DUAS?

«Q What are the boundaries of design?

A What are the boundaries of problems?»

(EAMES, 1972)<sup>(57)</sup>

Como vimos, o novo panorama tecnológico destabilizou os limites da disciplina do design e, conseqüentemente, o seu discurso e os objectos de investigação. O design começou a associar-se a disciplinas humanistas de pendor analítico, crítico e especulativo como refere Giampietro (2011: 218)<sup>(58)</sup>. Assistimos ao aparecimento de disciplinas dentro do design que se especializam nas questões discursivas do design: *critical design*, *speculative design*, *design research*, *design thinking*.

(57) Charles Eames foi um designer americano (17 de Junho 1907 – 21 de Agosto 1978) que trabalhava a par de Ray Eames. O seu projecto colectivo foi revolucionário no discurso experimental do design, arquitectura, *media* e arte.

(58) «If humanistic disciplines bridge analytical, critical and speculative impulses in understanding ourselves and our world, then design should be increasingly engaged in all three of these impulses.» (GIAMPIETRO apud BLAUVELT e LUPTON, 2011: 218)

A postura do designer reflecte a complexidade da network que configura a sociedade, havendo a apropriação de vários pontos de vista da forma como se experiencia o mundo. Da cultura digital retirou-se a simplificação da linguagem através do código que representa um esquema binário de organização do conhecimento. Com a emergente cultura da network, o pluralismo afirma-se como VARIÁVEL reveladora da complexidade dos contextos e potenciadora de novos horizontes para a investigação do design de comunicação. Segundo Montuori (2010: 120), Kegan (1982) e Kinchelow (1983) afirmam que «há uma mudança epistemológica, uma mudança na organização do conhecimento, de um pensamento dicotómico para uma abordagem pluralista e mais complexa. Uma abordagem mais complexa reconhece a validade e a apropriação contextual de mais do que um ponto de vista». Por sua vez, Keeney (1983: 7) considera que uma «mudança epistemológica significa transformar a forma de experienciar o mundo».<sup>59</sup>

Nesse sentido, a transdisciplinaridade assume-se como metodologia que permite desvendar as relações sociológicas complexas onde o design actua. Ao termo metodologia, enquanto ciência dos métodos, estão implícitas as ideias de identificação, descrição, comparação, implementação, validação e crítica dos métodos (FINDELI, 2008: 68). No contexto internacional da crítica em design é recorrente o uso do termo “inquiry” para designar este campo mais lato da investigação no qual se enquadra este tipo de metodologia.

A transdisciplinaridade pode ter incidência em duas categorias metodológicas:

- (a) numa metodologia projectual que pode conduzir os seus esforços para práticas críticas, com considerações que podem ou não ser específicas do discurso do design, sem recorrer necessariamente a um discurso académico (vertente desenvolvida no capítulo B2)
- (b) numa metodologia de investigação em design; neste caso, a investigação segue normas académicas e adopta características específicas da transdisciplinaridade, extrapolando o discurso do design ao formular um novo discurso. No limite, o seu contributo serve uma comunidade académica (científica/artística) alargada como o próprio discurso do design de comunicação.

A construção de uma metodologia consistente da investigação em design é agora um assunto em efervescência, como referiu Findeli no *Swiss Design*

(59) Tradução livre do autor: «An epistemological shift occurs, a shift in the organization of knowledge, from a dichotomous way of thinking to a pluralistic and more complex approach. A more complex approach recognizes the potential validity and the contextual appropriateness of more than one view (Kegan 1982; Kinchelov, 1993). And, as Keeney states, '[a] change in epistemology means transforming one's way of experiencing the world' (Keeney 1983: 7).» (MONTUORI, 2010: 120)

*Network Symposium*, em 2008. O contributo desta dissertação reside na sua base transdisciplinar como premissa fundamental para reenquadrar a disciplina design, fomentar um discurso crítico sobre si mesmo e sobre a sua relação com o mundo. Por outro lado, uma das opções metodológicas utilizadas nesta dissertação (individual e colectiva) foi o cruzamento de várias abordagens: a do design, da ciência, da arte e da filosofia. A última com particular pertinência porque, hoje, o design é definidor de um discurso cultural com um forte carácter epistemológico, i.e., de validação do conhecimento. Cada vez mais outras disciplinas se enquadram no domínio da investigação em design, como é o caso da etnografia<sup>(60)</sup>, ou da antropologia, e de cujo pendore sociológico e filosófico retiramos a capacidade desses investigadores penetrarem no meio, ou seja, no objecto de estudo.

«But observations by themselves might not be sufficient; for research one needs an idea, even a faint idea of what one is looking for, or a direction into which to look, So far, the design process resembles more a black box than a white box.» (COLES, 2012: 263)

Segundo Findeli (2008: 71), são várias as declinações que académicos ou praticantes têm estabelecido para descrever a sua metodologia ou a metodologia de uma investigação em design: investigação para o design, investigação sobre o design, investigação através do design ou, como sugerido pelos METAHAVEN (2009: 241), investigação por design<sup>(61)</sup>. Estas tentativas de definição metodológica da investigação são reflexo de uma investigação que se pretende transdisciplinar e, por isso, transformativa da prática em design e do seu papel no mundo. Enquanto disciplina horizontal, o design pode aliar-se a outras disciplinas e mudar a forma como pensamos e como interpretamos o conhecimento.

Independentemente das várias orientações da investigação (para, sobre, através ou pelo design), pretende-se atingir três metas: (1) «um contributo original e significativo para o conhecimento, e no nosso caso, o conhecimento do design», (2) «um melhoramento esperado na prática em design» e (3) «consequências frutíferas para a educação em design» (FINDELI, 2008: 72).

<sup>(60)</sup> «Great design always connects with people. Designers inspire, provoke, validate, entertain and provide utility for people. To truly connect, designers need to have compassion and empathy for their audiences. Designers need to understand the relationship between what they produce and the meaning their product has for others. And they need to observe the people they are designing for in their own environments.» (ALGA, 2012: 2)

<sup>(61)</sup> «"Research" could mean different things. It could mean research "for" design and research "by" design. If you are looking for a more effective way to have research inform your actions, then it is the investigation adjacent to designing. Research "by" design means that the process itself is a type of research;» (METAHAVEN in KYES, 2009)

De acordo com Findeli (2008: 78), os critérios *prática, educação, conhecimento* devem estar em convergência no debate da epistemologia do design contemporâneo.

§

«The true investment is the investment in design itself, as a discipline that conducts research and generates knowledge knowledge that makes it possible to seriously participate in discussions that are not about design.» (VELDEN, 2006: 18)

No contexto do laboratório *Frequently Asked Questions*, recorremos a uma investigação orientada para a prática. Findeli define *investigação com base projectual*<sup>(62)</sup>, i.e., orientada pelo design e operacionalizada numa primeira fase pela interdisciplinaridade<sup>(63)</sup> seguida da transdisciplinaridade<sup>(64)</sup>. Uma das mais-valias deste tipo de investigação constitui-se com a sua *actualidade* relativamente ao objecto, uma vez que os investigadores integram esse objecto. A proposta laboratorial propõe, através do modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*, a criação de objectos que se constituem como matéria crítica. O discurso transdisciplinar resulta (1) do acto colaborativo processual e (2) da desconstrução analítica do discurso implícito nos objectos formalizados. O potencial transformativo do conhecimento que a transdisciplinaridade comporta é entendido por Montuori (2010: 114) como um processo criativo e, por isso, transformativo da prática. Em suma, PARTICIPAÇÃO e QUESTIONAMENTO, levam a uma nova construção epistemológica do conhecimento.

§

(62) «project-grounded research» (FINDELI, 2008: 71);

(63) «In the problematization and knowledge production phase of the research, it is interdisciplinarity that is necessary. It requires the integration of the chosen disciplinary perspectives into a common problematic. Only then is it possible to set up the research protocols liable to yield the corresponding knowledge outputs. The contribution of interdisciplinary inquiry to project-grounded design research is two-fold:

i) It allows, if properly transformed, the practical design part of the research to be conducted successfully  
ii) It realizes the necessary conditions for a significant contribution of the scientific disciplines, including design, to their respective fields.» (Idem: 82)

(64) «Conversely, in the design phase of the research, we need transdisciplinarity. It requires adequate orientation or transformation of the knowledge produced in the former phase so that it can nourish the design project. The contribution of transdisciplinarity to project-grounded research is also two-fold:

i) It provides the terrain of the research, its main field of observation  
ii) It eventually leads to the satisfaction of end-users' aspirations» (Idem: 82)

### B3.1.1 NOVA GERAÇÃO DE DESIGNERS: “DESIGNERS RESEARCHERS”

A mais-valia da investigação transdisciplinar é, segundo Montuori<sup>(65)</sup>, o seu poder emancipatório. Alguns especialistas da área do design falam de uma busca pela EMANCIPAÇÃO do design, em que a disciplina se delimita pelo seu código – pelos que têm “autoridade” para a desempenhar – e pelo espectro do conhecimento no domínio do design. Talvez não seja essa a emancipação que o design deve ambicionar já que, inerente à sua metodologia (projectual e de investigação), está uma cultura interdisciplinar. O design de comunicação é uma disciplina que constrói pontes entre entidades diferentes, alimentando o seu discurso de mecanismos intra e extra-disciplina.

Não ambicionando outro estatuto, uma nova geração de DESIGNERS-INVESTIGADORES<sup>(66)</sup> tem usado a condição permeável do designer, empregnando o seu discurso «com uma forma de pensar, organizar o conhecimento e informar a acção que pode ajudá-los na confrontação com a complexidade do mundo, e simultaneamente convidá-los para levar a sério o papel de questionador» (MONTUORI, 2010: 123-124). A transdisciplinaridade tem dois efeitos na construção de um discurso em design: (1) permite constatar a complexidade e pluralidade do mundo; (2) dota o designer-investigador das ferramentas necessárias para lidar com a confrontação com esse mundo. No ambiente transdisciplinar, o papel activo do designer enquanto questionador torna-o num «participante eticamente incorporado e integrado no mundo» (Idem). Este domínio metametodológico, em que observador e observação, sujeito e objecto, da investigação se confundem, é desenvolvido com maior detalhe no capítulo B4.

O colectivo holandês METAHAVEN tem tido um papel pioneiro nas práticas de investigação crítica em Design. Projectos como *Uncorporate Identity* envolvem uma análise sociológica e uma análise crítica da própria disciplina do design de comunicação. Nesse sentido, a sua prática está integrada

(65) «The project of transdisciplinarity is an emancipatory one: it is, namely to provide researchers with a way of thinking, organizing knowledge and informing action which can assist them in coming to grips with the complexity of the world, while at the same time inviting them to take seriously the role of the inquirer. Transdisciplinarity recognizes that we live in a complex, uncertain, and pluralistic world, different from the one hypothesized by Aristotle and Descartes - two of the founders of the present approaches to inquiry in western thought - and it begins to equip us with tools we need in order to confront such a world. And, because transdisciplinarity clearly recognizes the role of values in inquiry rather than attempting to suppress or 'bracket' them, it engages the inquirer as an active, embodied and embedded ethical participant to the world.» (MONTUORI, 2010: 123-124)

(66) «What is new however, and this is no fantasy, is the arrival of a new generation of actors on the design scene, the designers-researchers. We like to call these newcomers the generation of 'enlightened' designers. Designers-researchers must learn to wear two hats and know which is appropriate for a given stage of project-grounded research.» (FINDELL, 2008: 83)

numa investigação em design que, por um lado, permite uma melhor contextualização projectual e, por outro, promove o *Design Thinking*. Hoje, muitos designers começam a aliar à sua prática uma postura crítica que lhes permite construir um discurso, contribuindo desse modo para a partilha dessa experiência e para o reforço do conhecimento em design. No domínio da investigação, observamos igualmente que a via prática, ou projectual, permite retirar conclusões (des)construtivas sobre a disciplina. A este tipo de investigação orientada para a prática interessa a *actualidade* e a pertinência contextual com que sustenta o seu discurso. Este assunto será desenvolvido no capítulo B4 (Metametodologia para um Design Crítico).



### **B3.2 ENSINO DO DESIGN DE COMUNICAÇÃO: NOVOS PERCURSOS PEDAGÓGICOS**

«While so much that universities teach today is new and up-to-date, the presuppositions or premises of thought upon which all our teaching is based are ancient, and, I assert, obsolete.» (BATE-SON apud MONTUORI, 2010: 110)

O carácter transformativo do conhecimento despoletado por práticas transdisciplinares, é também aplicável à formação em design. Segundo Montuori (2010: 114), os sistemas educacionais devem, mais do que nunca, preparar-nos para o mundo pluralístico, interconectado e complexo. Nesse sentido, é emergente a necessidade de incluir nos currículos de design um sentido CRÍTICO que seja consequente das seguintes premissas de uma educação transformativa: (1) «abertura à possibilidade e à realidade da mundança»; (2) «pressionar os limites, que por vezes pode levar à redefinição desses limites»; (3) «preferência para abordar questões e problemas centrais ou fundamentais, ao invés de um foco exclusivo no detalhe» (ARLIN apud MONTUORI, 2010: 122). Para esse efeito, o estímulo da leitura deve tornar-se numa prioridade com a finalidade de incentivar os estudantes interpretar e criticar. De acordo com Bonsiepe (2012: 260), os estudantes de cursos de design «não são suficientemente motivados a aprender a ler ou a fazer a leitura um hábito standard»<sup>(67)</sup>. Os estudantes de design, como potenciais investigadores e praticantes, devem estar preparados para decodificar questões complexas de cariz sociológico, filosófico e literário.

<sup>(67)</sup> Tradução livre do autor: “[...] in design courses students don’t get sufficiently motivated to learn to read or to make reading a standard practice and by reading I don’t mean reading only books on professional issues.” (BONSIEPE apud COLES, 2012: 260)

### B3.2.1 DO LEGADO DA BAUHAUS À CAIXA DE FERRAMENTAS DA *SERVING LIBRARY* DOIS CASOS DE ESTUDO

A Bauhaus foi uma escola de design, arte e arquitetura que marcou o ensino e a prática artística no Modernismo. Em funcionamento na Alemanha entre 1919 e 1933 e, posteriormente, nos Estados Unidos da América, foi a primeira escola de design de sempre, formalizando-o academicamente<sup>(68)</sup> como refere Munari (1966: 27). O ensino especializado do design estava integrado num agrupamento artístico juntamente com outras disciplinas das belas artes como a arquitetura, a escultura e a pintura. Tal como exposto no seu Manifesto em 1919, a grande meta da Bauhaus era «reunir todo o esforço criativo num todo, para reunificar todas as disciplinas de prática artística – escultura, pintura, artesanato, e os ofícios – como componentes inseparáveis de uma nova arquitetura» (GROPIUS, 1919: 1). Esta característica era obviamente reflexo da epistemologia modernista e de um pós I Guerra Mundial em que o progresso estava na linha da frente. Naturalmente, as fronteiras tradicionais entre disciplinas foram renegociadas com vista a criar uma nova forma de prática (COLES, 2007: 10).<sup>(69)</sup> Partindo desse pressuposto, é sublinharmos que as características que se cristalizaram das intenções de uma “escola” que viria a formatar os currículos do ensino artístico a nível mundial.

«There are artists, scientists and educators who seek to make their findings an integral part of the community, a new life for all, to transmute learning into a process of organic growth. But their fresh outlook has to be brought to the masses in order to increase the understanding of the political and economic forces and to prepare a full grasp of sociobiological needs within new technology. (...) This would guarantee that everyone—whatever his profession—could act successfully within his field and contribute to others as well.» (MOHOLY-NAGY, 1947: 353)

A Bauhaus foi marcante para a construção de um modelo pedagógico do ensino artístico. A sua influência é visível nas universidades contemporâ-

(68) «(...) invent a new system of education that may lead by way of new kind of specialized teaching of science and technology to a complete knowledge of human needs and universal awareness of them» (GROPIUS apud MUNARI, 1966: 27)

(69) Tradução livre do autor: «The result was a new form of practice wherein traditional boundaries between disciplines were renegotiated.» (COLES, 2007: 10)

neas enquanto modelo de ensino que oferece um currículo afunilado, isto é, que visa a especialização<sup>(70)</sup>. Tendo em conta a emergência do discurso transdisciplinar, denota-se uma tendência para questionamento desse modelo da escola modernista com vista a uma aproximação mais plural e actual de matérias e ferramentas.

Projectos experimentais, como por exemplo, o *Bulletins of the Serving Library* (2011), têm permitido testar, de modo transdisciplinar, novas dinâmicas de aprendizagem quer do ponto de vista dos métodos quer do ponto de vista da participação. O designer Stuart Bailey efectuou uma importante análise sobre o currículo da Bauhaus, enquanto curso de fundação ainda com influência, contrapondo com uma proposta dos Dexter Sinister para a *Serving Library*, sendo a última uma tentativa contemporânea para a formulação de um curso de fundação para o design.

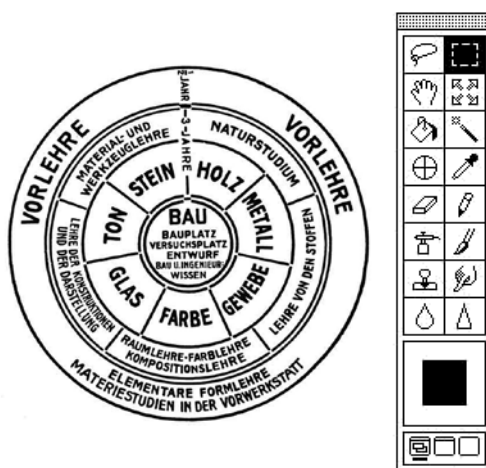


fig. 6 – From the *Toolbox of the Serving Library*, Dexter Sinister, 2011.

O projecto pedagógico da *Serving Library* defende que, à semelhança da Bauhaus que propunha uma resposta às condições sociais e industriais específicas do início do século vinte (DEXTER SINISTER apud FILIP, 2009), hoje devemos observar todo o contexto social, tecnológico e (i)material com a finalidade de adaptar a pedagogia do design ao novo paradigma. Os Dexter Sinister propõem partir do zero: Como será a “escola” de design do século XXI?

(70) «The Bauhaus model is organized around Johannes Itten onion diagram where you start from the middle experiencing many disciplines and then make your way to the outside towards mastery in one. This doesn't seem to hold in an age where the laptop is everyone's common medium.» (DEXTER SINISTER apud COLES, 2012: 285-287)

O sistema aplicado na *Serving Library* para testar esta proposta consistiu na utilização da caixa de ferramentas do Photoshop – que por sinal é muito semelhante em todo o tipo de programas de edição (imagem, texto, som, vídeo) – como metáfora para as acções do workshop, «desmantelando e questionando cada aspecto de uma maneira construtiva»<sup>(71)</sup>. Um dos workshops decorreu utilizando a metáfora do “crop” para fazer uma leitura colectiva de vinte pessoas de um texto de David Foster Wallace em que cada participante se focaria numa parte desse texto. Outra mudança no paradigma produtivo proposto pela Bauhaus, como referem os Dexter Sinister, reside nas expectativas dos eventuais consumidores. Hoje em dia, ao invés de «uma produção unidireccional do produtor → ao utilizador, temos uma inversão dessa seta, ou pelo menos um complexo feedback loop entre os dois».<sup>(72)</sup> O projecto da *Serving Library* surge com particular relevância pelo seu teor sociológico e como forma de suscitar a atenção do discurso do design para «uma consciência e compreensão do ambiente cultural», apontando a falha no “saber ser crítico” que muitos estudantes apresentam. Por esse motivo e ao contrário do esquema de especialização proposto pela Bauhaus, a tendência actual deve ser no sentido da ABER-TURA à diversidade disciplinar existente.

No processo de formação do designer, deve ser estimulado o desenvolvimento de uma atitude de questionamento – *inquiry* – criativo. O espírito do tempo exige sentido crítico que, por sua vez abre, o caminho do método da investigação que é necessário que faça parte das competências dos alunos. «Neste caso, “abertura” é convertida num instrumento de pedagogia revolucionária.», tal como Eco<sup>(73)</sup> previa em 1962.

A *Serving Library* dos Dexter Sinister, entre outros projectos antigos e recentes<sup>(74)</sup>, têm pressionado para desbloquear a discussão do discurso do design, nomeadamente da pedagogia, propondo modelos de “educação integrada”<sup>(75)</sup> através do *workshop*.

(71) Tradução directa do autor: «All of which is just to set up the idea that a useful approach would seem to be to take the Photoshop toolbox as a given set of commercial demands and use it as a kind of thesis: to dismantle and question each aspect of it in a constructive way.» (DEXTER SINISTER apud FILIP, 2009)

(72) «So, there has been a shift from a one-way production from Producer → User towards, if not exactly a reversal of this arrow, then at least a complex feedback loop between the two.» (DEXTER SINISTER apud FILIP, 2009)

(73) «In this case “openness” is converted into an instrument of revolutionary pedagogies.» (ECO, 1962: 11)

(74) Outros exemplos com um contributo importante para a temática de práticas colaborativas e de investigação crítica são: o laboratório transdisciplinar *Opsroom* (1972-73) com intervenção de Gui Bonsiepe; o trabalho de Muriel Cooper no MIT com o *Visible Language Workshop* (1973) ou, actualmente, o trabalho desenvolvido no projecto *Forms of Inquiry* (2007) abordado no capítulo B2; o *workshop* de *self-publishing* SAMIZDAT (2010).

(75) «Kropotkin reconhece a necessidade de especialização do conhecimento, mas entende que esta deve provir naturalmente de um primeiro entendimento genérico que coloque trabalho manual e intelectual, ciência e artesanato, em igualdade. Em vez da “educação técnica” impõe a necessidade de uma “educação integrada” construída sobre o esbatimento desta distinção perniciososa. (...) Por último, conclui que a separação entre traba-

«It is certainly welcome that researchers of design start to COMPLEMENT their reading experience of design with empirical observations of what designers are actually doing when they design.» (COLES, 2012: 263)

Mais do que nunca, o discurso do design deve partir da premissa de que a acção informada do designer resulta numa acção eficiente e plural.

lho manual e ciência implica a decadência de ambos; esta divisão foi criada por um sistema ansioso por condenar as massas a um trabalho duro, diário e precário, sem interrupções nem contemplações. Como alternativa Kropotkin propõe a criação por meios próprios, que se distancia do lucro como aferidor de sucesso e confere às estruturas sustentabilidade.» (GONÇALVES, 2012: 24)

(nota de saída 2)

O laboratório *Frequently Asked Questions* enquanto espaço de investigação do design de comunicação responde à necessidade vital de criação de alternativas para a produção crítica e criativa. Nesse sentido, Montuori afirma que: «In our times of planetary crisis, creative alternatives are needed in order to address the impasse of modernity, and at the start of the twenty-first century creativity is beginning to be considered a vital competence» (2010: 114). O laboratório pretende, assim, motivar a investigação em design de comunicação através da transdisciplinaridade como veículo para a produção criativa e crítica em consciência de que a investigação em design deve passar por três grandes princípios: ter uma base na prática, estimular o trabalho colaborativo e formular um discurso crítico do design e do mundo.



## B4. METAMETODOLOGIA PARA UM DESIGN CRÍTICO

«I hope that other designers will make similar efforts to spread knowledge of our work, for our methods are daily asserting themselves as the fittest way of gaining the confidence of men at large, and of giving a meaning to our present way of life.»

(MUNARI, 1966: 26)

O objectivo deste capítulo é FIXAR as bases para um design crítico que, através da transdisciplinaridade, se constitui como metametologia do design de comunicação; esta proposta culmina na análise das premissas do laboratório *Frequently Asked Questions* e as suas INTENÇÕES para o futuro. Em suma, este capítulo dá um dos primeiros passos na construção do que se pretende como metametodologia do design de comunicação no contexto do laboratório de investigação. Inevitavelmente, a necessidade de dar CONTINUIDADE ao laboratório será tida como característica inerente a qualquer metametodologia: alimentar o seu discurso com a acumulação da prática e da massa crítica dela proveniente.

### §

#### B4.1 MODELO TEÓRICO DE UMA METAMETODOLOGIA DO DESIGN DE COMUNICAÇÃO

Numa primeira fase, é necessário estabelecer as características específicas desta metametodologia. A primeira apreciação dessas qualidades foi desenvolvida extensivamente com argumentação teórica e casos de estudo, apresentados nos capítulos anteriores. Nesse sentido, constata-se que de facto existe uma nova epistemologia do conhecimento derivada da cultura de *network* que circunscreve a sociedade actual e que se reflecte em particular no design de comunicação. As características apontadas como definidoras do discurso transdisciplinar e, potencialmente, definidoras de uma metametodologia do design de comunicação são as seguintes:

- (1) *network* (estrutura / horizontalidade / rizoma / holismo)
- (2) *contexto* (mutabilidade / dinamismo)
- (3) *pluralidade* (multiplicidade / auto-reflexividade)
- (4) *diálogo* (abertura / processo / mutualismo)

A ubiquidade, i.e., omnipresença da (1) *network* apresenta-se como território que permite todo um espectro de novas formas sociais e, por conseguinte, uma metametodologia do design deve estar compreendida nessa estrutura. A transdisciplinaridade é a resposta efectiva e eficiente da cultura de *network* em que vivemos e na qual o designer é um agente activo. Nesse sentido, o laboratório «transdisciplinar é um microorganismo que gera activamente objectos que atravessam os contextos da arte, design, arquitectura [e outras disciplinas] e os seus respectivos discursos, e que se faz circular de formas muito diferentes.»<sup>(76)</sup> O fluxo aberto da *network*, viabiliza a possibilidade de discursos transdisciplinares e, consequentemente, de uma estrutura rizomática horizontal como defendida por Deleuze e Guattari (1980: 21). Nesse sentido, o discurso do design deve ser tido como um sistema à imagem daquele que Deleuze protagonizou, isto é, como uma unidade múltipla em si mesma, receptiva a práticas mutualistas que permitam múltiplas representações e interpretações, «definida[s] somente pela circulação de estados.» No contexto do laboratório, esta premissa foi regulamentada desde a sua fase inicial de conceptualização do modelo. Esta abordagem holística só é possível com particular atenção ao (2) contexto em todas as suas vertentes – social, cultural, política, geográfica, tecnológica, filosófica, informática, etc, como aponta Blauvelt no artigo *Towards Relational Design* (2008)<sup>(77)</sup>. Nesse sentido, uma metametodologia do design considera a premissa de que o conceito segue o contexto, assumindo-se como uma nova forma de *gesamtkunstwerk* (obra de arte total) pelo seu teor mutável, dinâmico e globalizante. No mesmo texto, Blauvelt enumera várias soluções perante este cenário, contrapondo com fases anteriores em que o design fazia o elogio das forma e do significado:

«sistemas abertos em vez de fechados; constrangimentos e contextos reais ao invés de utopias idealizadas; conexões relacionais ao invés de imbricação reflexiva; em vez de um designer solitário, a possibilidade de muitos designers; a perda de designs que são altamente controlados e prescritos e a ascensão de sistemas activos ou generativos; o fim dos objectos discretos, significados herméticos, e o início de ecologias conectadas.»<sup>(78)</sup>

(76) Tradução livre do autor: «The transdisciplinary studio is a microorganism that actively generates objects across the contexts of art, design architecture and their respective discourses, which is circulated in very different ways.» (COLES, 2012: 13)

(77) «After 100 years of experiments in form and content, design now explores the realm of context in all its manifestations – social, cultural, political, geographic, technological, philosophical, informatic, etc. Because the results of such work do not coalesce into a unified formal argument and because they defy conventional working models and processes, it may not be apparent that the diversity of forms and practices unleashed may determine the trajectory of design for the next century.» (BLAUVELT, 2008)

(78) Tradução livre do autor: «If the first phase of design offered us infinite forms and the second phase vari-

Em 1962, Eco anunciava a obra aberta que seria também uma obra em movimento e é precisamente nesse ambiente que hoje produzimos, enquanto designers e enquanto sociedade. O laboratório tenta mimetizar os moldes de uma obra em movimento, embora ainda em fase embrionária e num contexto restrito, não obstante a possibilidade de expansão e intercâmbio com outros contextos e instituições. Apesar da dificuldade de definir a trajectória futura do design de comunicação, prevê-se que o laboratório seja permeável a uma reformulação constante do seu próprio discurso, com a finalidade de seguir o compasso da epistemologia do design. As metamorfoses constantes e a complexidade crescente da sociedade e dos seus contextos, colocam em evidência a (3) pluralidade de discursos, cujo “output” pode levar «a novos domínios do conhecimento que envolvem novas práticas e a mudança do estilo de vida individual e colectivo»<sup>(79)</sup>. A pluralidade é, portanto, reflexiva do todo e auto-reflexiva das partes e, nesse sentido, «não podemos mais pensar em termos de uma totalidade que não seja potencial, conjectural, e múltipla»<sup>(80)</sup>.

A antecipação de um discurso plural do design – simultaneamente autónomo e múltiplo – constitui-se como característica determinante da metametodologia. A sua matriz transdisciplinar despoleta a criatividade.<sup>(81)</sup> O domínio da pluralidade é o domínio da abertura semântica e, nesse sentido, o laboratório assume-me como espaço onde não se procuram respostas, mas acima de tudo referências cruzadas. A transdisciplinaridade é personificada por uma função de (4) diálogo enquanto derradeira premissa que operacionaliza o processo projectual do design. Em última instância, este esquema dialógico de negociação mutualista permite abertura e crítica e atribui à metodologia o seu carácter *recursivo*, i.e., que permite uma reformulação do discurso *ad infinitum*. Esta circularidade metodológica, permite um (re)posicionamento crítico (característica fundamental da transdisciplinaridade) e, nesse sentido, faz com que se constitua numa metametodologia. O laboratório suporta-se na abertura do seu próprio modelo, já que admite

able interpretations the injection of content to create new forms then the third phase presents a multitude of contingent or conditional solutions: open-ended rather than closed systems; real world constraints and contexts over idealized utopias; relational connections instead of reflexive imbrication; in lieu of the forelorn designer, the possibility of many designers; the loss of designs that are highly controlled and prescribed and the ascendancy of enabling or generative systems; the end of discrete objects, hermetic meanings, and the beginning of connected ecologies. (BLAUVELT, 2008)

(79) «the organization of human culture by disciplines belongs to the past, although to a certain degree it is a necessary point of departure in the advance towards domains of knowledge that involve new practices and changing styles of individual and collective life» (GUATTARI apud GENOSKO, 2003: 25)

(80) «the idea of an open encyclopedia, an adjective that certainly contradicts the noun encyclopedia, which etymologically implies an attempt to exhaust knowledge of the world by enclosing it in a circle, but today we can no longer think in terms of a totality that is not potential, conjectural, and manifold.» (CALVINO apud BAILEY, 2006: 5)

(81) «Transdisciplinarity recognizes that we live in a complex, uncertain, and pluralistic world, different from the one hypothesized by Aristotle and Descartes — two of the founders of the present approaches to inquiry in western thought — and it begins to equip us with tools we need in order to confront such a world.» (MONTUORI, 2010: 123-124)

que a sua operacionalidade tem implicações nos seus pressupostos teóricos e vice-versa. Teoria e prática são simbióticos, i.e., recuperam o sentido da *práxis* numa associação recíproca como base da metametodologia.



#### **B4.2 CRITICAL DESIGN: PENSAR=FAZER**

A transdisciplinaridade assume-se como metodologia que provoca o questionamento – *inquiry* – entre as disciplinas e o mundo, numa tentativa de compreender a complexidade das suas interrelações. Nesse cruzamento faz-se a transformação essencial da acção do designer: enquanto agente activo na cultura, coloca problemas e circunscreve-os num quadro cultural, social, filosófico e ideológico. Enquanto participante nesse quadro, as suas acções e experiências reflectem-se no contexto. Em suma, a postura crítica que a transdisciplinaridade acarreta, permite ao designer intervir em cenários mais complexos.

O entendimento da complexidade dos contextos em que hoje comunicamos requer uma actualização sistemática e uma tendencial imparcialidade crítica. Inevitavelmente, o design de comunicação terá um pendor auto-reflexivo, já que cada vez mais os designers são também participantes no processo de comunicação. Emissores ou receptores, o questionamento dos circuitos comunicativos manifesta-se como um auto-questionamento<sup>(82)</sup>. Através da transdisciplinaridade, o discurso do design recria-se na construção entre teoria e prática, na qual uma depende da outra. Como veremos, o designer enquanto produtor ou investigador transdisciplinar, não está desligado do seu papel de participante, logo os seus objectos são também sujeitos do seu questionamento.

«Particularly important is transdisciplinarity's stress on *in vivo* rather than *in vitro* inquiry, as Nicolescu puts it (2008a). In other words, transdisciplinarity is concerned with the relationship between subject and object, between theory/knowledge and action, and recognizes that knowledge compartmentalized by disciplines, while invaluable in terms of primary research, almost never addresses the full complexity of real-life situations. The assumption is that both

(82) «By its very nature, every inquiry also becomes self-inquiry.» (MONTUORI, 2010: 116)

individuals and knowledge are embodied and embedded, not isolate free-floating cogitos.» (MONTURI, 2010: 122-123)

O local de investigação e/ou produção em design já não é por excelência o “estúdio” como o conhecemos. Não é suficiente observar a amostra de investigação *in vitro*, mas sim *in vivo*, utilizando a expressão de Nicolescu (NICOLESCU apud MONTUORI, 2010: 122-123). Esta atitude transdisciplinar estabelece o paradigma pós-estúdio, em que o Laboratório se constrói com acção e trabalho no terreno. Os casos de estudo apresentados nos capítulos anteriores – dos Åbäke ao projecto *Forms of Inquiry* até à *Serving Library* – revelam que simular não é suficiente e que a acção e produção de conhecimento tem tido impacto na evolução disciplinar que o design está a viver. A transdisciplinaridade é uma oportunidade para a colaboração in vivo enquanto forma de um design crítico. PENSAR é então igual a FAZER. As extensões do campo de acção do design advêm da consciência de que design é conteúdo e que, por isso, o designer é também autor, editor, produtor, pós-produtor e consumidor. Transdisciplinaridade é, simultaneamente, estratégia de desconstrução e construção do design. Se por um lado, nos permite o espírito crítico para análise de contextos complexos, por outro, é gerador de oportunidades de produção de conhecimento.

Se a transdisciplinaridade é geradora de metametodologias, outro produto das práticas transdisciplinares no discurso do design de comunicação será uma (ou mais) metalinguagem. Por definição, uma linguagem é um método de comunicação humana e que, normalmente, existe segundo uma estrutura e convenção. No entanto, a partir do pós-estruturalismo demonstrou-se que o conceito de linguagem não era assim tão hermético. Em 1991, McCoy afirma que o pós-estruturalismo constitui-se, não como um estilo, mas como uma atitude do design. De facto, as estruturas linguísticas não são necessariamente fechadas ou impermeáveis como se veio a comprovar com o aparecimento do código algorítmico ou, muito antes, com obras como o *Finnegan's Wake* (1939) de James Joyce. Nesse sentido, uma metalinguagem do design de comunicação deverá constituir um sistema aberto, ele próprio rizomático, que através de novas combinações sintácticas permitam maior abertura semântica. Vemos ainda que o papel do leitor, mais do que decodificador, é potenciador da metalinguagem. Nesse sentido, a metalinguagem traduz tanto a INTENÇÃO do autor como do leitor, traduz obras abertas e em movimento.

Esta dissertação defende *ipsis verbis* «um possível cenário para um futuro colectivo», como David Reinfurt escreveu em 2001. Tal como o autor preconizou, uma metametodologia do design de comunicação será em última instância uma metodologia OPEN SOURCE. A matéria crítica produzida no Laboratório estará acessível para colaboradores e a comunidade utilizarem, com fim a estimular a mesma dinâmica no sentido inverso. O Laboratório continuará, assim, a enriquecer o seu discurso com recursos exteriores e, por isso, a estimular o diálogo e o seu carácter plural para uma maior compreensão da diversidade de contextos e, em última instância, movimentar a *network*, democratizando o acesso ao conhecimento.

«Machines are social before being technical.» (DELEUZE, 1986: 39)





## CONCLUSÃO

«Design is an Open domain with blurred contours.»  
(BONSIEPE apud COLES, 2011: 267)

O design de comunicação apresenta-se, cada vez mais, como disciplina caracterizadora da epistemologia contemporânea de uma cultura de *network*. Nesse sentido, pode e deve construir pontes que sustentem a complexidade e multiplicidade de formas de comunicação que hoje existem; pode e deve construir pontes que liguem as várias disciplinas do conhecimento humano, evidenciando o potencial da união (em detrimento da fragmentação) e, desse modo, permitindo a criação de novos contextos; pode e deve construir pontes que comuniquem o design ao mundo, afirmando-o como disciplina humanista com grande valor cultural.

Tal como a transdisciplinaridade, o design de comunicação deve proporcionar uma visão HORIZONTAL do mundo. Enquanto disciplina que promove a comunicação, o design pode otimizar a sua acção através de uma metametodologia que lhe permitirá seguir o compasso de um mundo em movimento (tecnológica e sociologicamente). O discurso do design passa actualmente por uma (re)forma dialógica, baseada na sinergia entre designers, profissionais de outras áreas e utilizadores (=consumidores), i.e., na *network* de indivíduos que são participantes activos na criação de uma obra aberta, comum. Por isso, observam-se reformulações metodológicas do design, que requalificam o sentido da *práxis*, no qual projectar é investigar e vice-versa.

No sentido de dar continuidade a esta investigação na sua vertente teórica e projectual, propõe-se a *actualização* transdisciplinar através do recurso a diferentes formatos colaborativos com a finalidade de estimular a *abertura* do discurso do design. No capítulo colectivo 3.4.2 *Continuidade e projecção para o futuro* são apontadas propostas concretas para a operacionalidade quer da investigação e quer do laboratório.

Deste modo, o laboratório *Frequently Asked Questions* surge como incubadora de (1) um discurso actualizado do design na confrontação com o paradigma da cultura de *network* e de (2) um projecto aberto e transdisciplinar que despoleta no design uma intenção ideológica, i.e., um sentido ético. Nesse sentido, o laboratório assume-se como lugar de investigação prática – *in vivo* –, onde a experimentação resulta na produção de matéria crítica.

tica. De um modo geral, o laboratório representa um contributo para a compreensão da pluralidade de sentidos do grande Arquivo que é o conhecimento humano e, em particular, para a cultura do design enquanto disciplina parte científica parte artística, isto é, humanista.

## **TOMO III**



(nota introdutória)

O projecto do laboratório *Frequently Asked Questions* e o consequente modelo de investigação partiram do percurso pessoal no 1º ano de mestrado<sup>(83)</sup>. A progressão projectual deste primeiro ano, acabou por constituir a base deste laboratório, que agora é apresentado. Entende-se o diálogo e o comentário permanente como ferramentas essenciais à discussão e evolução do objecto de estudo e das questões que lhe estão subjacentes. Neste sentido é pertinente apresentá-lo como caso de estudo prático, precedente à presente dissertação.

A experiência colectiva *No Page For This Territory* foi o resultado da intersecção de quatro abordagens sobre a temática comum - “Página”. A partir da leitura do texto *Books without pages* (NEGROPONTE, 1979), cada investigador construiu um «sistema de tradução do diálogo»<sup>(84)</sup> entre duas problemáticas: 1) a “Página” como modelo de reconfiguração do design de comunicação pela cultura digital; 2) a investigação individual levada a cabo desde o início do mestrado, subordinada às questões da cultura digital, nomeadamente, autoria, interactividade, mediação, pessoal/colectivo, hipertexto e *remix*.

Num primeiro processo de mediação, recorreu-se a estratégias de associação livre e de lógica, a sistemas de anotação (marginália) e de mapeamento. O sistema deu lugar ao discurso individual (*Narrative as an unstable place; Exodus: journey into the unknown; Page as a prism; Maps for the spotless territory*), sintetizações das respectivas temáticas: da narrativa à rejeição da linguística; do mapa ao território desconhecido; da página em branco à sua refacção; da representação à perda de referencial.

*No Page For This Territory* constituiu-se como a segunda e última mediação e, como tal, uma compilação da investigação sobre a temática “Página”. Esta compilação foi negociada como estratégia, dando origem a um quinto discurso regulado pelo seguinte universo semântico: Percepção, Representação, Narrativa e Caos. Por outro lado, a mediação dos vários campos semânticos, na mesma plataforma digital, permitiu outros modos de leitura (não-lineares) sobre as problemáticas da disciplina.

(83) Este percurso foi efectuado pelo colectivo composto por Ana Malheiro, Diogo Ramalho, Madalena Guerra e Renato Amaral.

(84) Termo utilizado por Victor Almeida e Sofia Gonçalves no texto de apresentação do programa projectual do 1º ano de Mestrado de Design de Comunicação e Novos Media, 2010-2011.



### III GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA - MODELO E LABORATÓRIO

#### §

#### 3.1 DEFINIÇÃO/SÍNTESE DO MODELO GEOMETRIA DA OBRA ABERTA

«(...) between the abstract categories of science and the living matter of our sensibility; it almost becomes a sort of transcendental scheme that allows us to comprehend new aspects of the world.» (ECO, 1962: 90)

Do objecto de estudo ao sistema, o laboratório *Frequently Asked Questions* parte/alimenta-se de uma colecção enciclopédica de tipos de objectos onde os limites categóricos estão ainda por definir<sup>(85)</sup>: um gabinete de curiosidades dos tempos de hoje. No espaço de intersecção entre o academismo e a experimentação, o laboratório desdobra e reinterpreta processos de comunicação; uma comunicação entendida, acima de tudo, como uma prototipagem de produção e difusão cultural.

«Most of what is unusual about man can be summed up in one word: ‘culture’. I use the word not in its snobbish sense, but as a scientist uses it. Cultural transmission is analogous to genetic transmission in that, although basically conservative, it can give rise to a form of evolution.» (DAWKINS, 1976: 166)

Neste ecossistema transreferencial e transdisciplinar, desenhado no domínio da cultura de *network*, revisitamos a *Obra Aberta* (ECO, 1962) como uma nova possibilidade; torna-se uma questão de traçar um de todos os caminhos possíveis que podem ser tomados através da rede, rizoma, ou labirinto<sup>(86)</sup>.

Desta procura incessante, a *network* coloca-se portanto em evidência nos dias de hoje, transparecendo da complexidade que é a cultura. Na incapacidade de entendimento de um conhecimento total, a construção de inúmeras narrativas, relativamente a outros pontos de referência, permite reavaliar a nossa percepção da realidade.

(85) Esta frase constitui-se como uma descrição livre do conceito de gabinete de curiosidades.

(86) Esta ideia está presente em (ROBEY, 1989: xxxi)

### 3.1.1 MODELO PROJECTUAL - ESQUEMA TÉCNICO E OPERATIVO

A análise crítica, através da confrontação e negociação das problemáticas individuais dos capítulos III e IV, levou à estruturação e afinação da base conceptual do modelo. Este esforço de síntese culmina no modelo *Geometria de uma Obra Aberta* (fig. 7).

O modelo conceptual configura-se como um sistema que se apoia nos eixos estruturantes – *(I)deia*, *(N)etwork*, *(O)bjecto* e *(A)rquivo*. Este quadrante cria as condições necessárias para um desenvolvimento projectual, ao confrontar-se com *k* – conhecimento (com a realidade palpável). Esta intersecção desenha as componentes operativas do modelo *Geometria de uma Obra Aberta*, procedimentos considerados essenciais para a sua verificação.

A *(I)deia*, ponto de partida, constitui-se como o conjunto de instruções – *briefing*, base para o desenvolvimento do projecto, e é condicionada pela transdisciplinaridade, noção derivada do conceito de *(N)etwork*. Neste intervalo ocorrem dois momentos de investigação, reflexão e especulação – *wonder room* e *reading room*. O *wonder room* assume-se como o espaço individual de pré-visualização intuitiva de hipóteses, fase primária de conceptualização. O momento seguinte tem a sua materialização no *blog* (faquespi-onage.wordpress.com), espaço que concretiza, por via da publicação, a passagem para a *reading room*.

A *reading room*, termo adaptado das práticas teatrais<sup>(87)</sup>, consiste no primeiro momento de apresentação e ensaio colectivo. Textos, imagens, conceitos, interpretações são colocados na mesa, promovendo um diálogo entre os colaboradores. Uma vez estabelecida a *(N)etwork*, esta torna-se operacional através de *work sessions*, espaços físicos ou *online*. A colaboração e experimentação adquirem um carácter laboratorial, onde se cruzam os discursos entre disciplinas. Este espaço marca o início da produção e execução da hipótese, um processo caracterizado pela reflexão das observações e pela chegada a um consenso – *edição*. A tomada de direcção, ponte entre disciplinas, figura-se como a base para as opções de materialização da hipótese proposta – *(O)bjecto*<sup>a</sup>. Desde a performance ao livro impresso, o objecto é formalizado de modo múltiplo e de acordo com o contexto gerado pela hipótese.

<sup>(87)</sup> A *reading room* invoca o imaginário teatral e cinematográfico, a primeira reunião, conversa de distribuição de personagens e diálogos. Baseado no conceito de *read-through*, ou *table-read*, é a passagem de um diálogo individual para um colectivo. Consiste na primeira fase, ainda em estado primário, de uma produção.

Faz parte das intenções do laboratório proporcionar a circulação dos objectos que produz. A distribuição consiste no acto de tornar públicos os resultados, alargando o impulso crítico a um público mais vasto.

O acto de disponibilizar, efectua, em simultâneo, uma catalogação indeterminística de todos os objectos produzidos. Deste modo, estes objectos produzidos e disseminados constituem-se como *(A)quivo* crítico e inacabado.

Este *(A)quivo*, biblioteca referencial da entidade crítica, admite em si desconstrução e a possibilidade de se constituir como um segundo momento de (re)apresentação dos objectos – curadoria. O exercício de abstracção retira do arquivo a possibilidade de abertura narrativa. Esta desconstrução do discurso permite o desprendimento necessário á exploração de uma nova hipótese – *rehypothesis*.

O modelo conceptual, aplicado na prática do laboratório *Frequently Asked Questions*, pressupõe a ideia de continuidade processual e completamento de um ciclo – da *(I)deia* ao *(O)bjecto*” e de volta à *(I)deia*. Este modelo assume, deste modo, um desenvolvimento processual que estabelece um percurso sequencial, através de cada ponto do modelo.

§

### **3.2 APLICAÇÃO DO MODELO - LABORATÓRIO FREQUENTLY ASKED QUESTIONS**

§

#### **3.2.1 APRESENTAÇÃO DO LABORATÓRIO: PUBLICAÇÃO-ZERO E OPEN CALL**

OBRA ABERTA numa folha branca / ter uma ideia / descomprimir / arquivar / dobrar / abrir / Tomemos agora uma folha de (...). Esta é a frase de abertura da publicação-zero do laboratório — o *pré-briefing* — e refere-se a uma fase inicial de concepção projectual. Ao lançar as suas premissas conceptuais, constitui uma primeira síntese de um processo de trabalho. Esta publicação propôs-se como uma apresentação (I) dos territórios/espectros temáticos, (II) dos aspectos operativos do laboratório *Frequently Asked Questions* e (III) convite à colaboração.

«The Kunstkammer was regarded as a microcosm or theater of the world, and a memory theater. The Kunstkammer conveyed symbolically the patron's control of the world through its indoor, microscopic reproduction.» (FIORANI, 1995: 268)

O gabinete de curiosidades, território temático deste laboratório, constitui-se como a colecção de fontes improváveis da cultura digital. Este ambiente alimenta-se das referências individuais que compõem a memória colectiva do laboratório.

Neste sentido, o objecto impresso - publicação-zero - constrói um percurso hipertextual através das referências essenciais à compreensão dos parâmetros do laboratório, exportados dessa *Kunstkammer*. É criada uma narrativa múltipla que admite continuidade e fragmentação.

Tal como uma colecção, que prevê uma multiplicidade de narrativas e se constrói pelas sucessivas adições, esta publicação foi concebida como o primeiro objecto arquivável, susceptível a novas associações e novos pontos de vista.

Enquanto objecto, a publicação-zero teve dois momentos de distribuição: (I) a publicação impressa – composta por um *booklet*, convite e postal, que importou características da *mail art*<sup>(88)</sup> veiculando as ideias de *networking* e *feedback*; (II) e o *Open Call*, formalização *online* do convite à colaboração. Esta versão digital ilustrou a multiplicidade de narrativas e a transponibilidade entre percursos ficcionados através de uma visualização animada.

«*Look Mom No Head!* apresenta *wonder room*, uma selecção de objectos/ideias arquiváveis e indefinidos, pertencentes ao gabinete de curiosidades *FAQ Frequently Asked Questions*. O laboratório está a lançar este projecto interdisciplinar e colaborativo, que irá encenar, – a partir de um determinado filme, livro ou conceito – um momento de experiências e experimentações, procurando novos contextos e formas de comunicação. / *OPEN CALL* / Estamos à procura de colaboradores – de diversos contextos artísticos – para percorrer cenários ficcionados e gerar hipóteses para produção cultural. Neste espaço online/offline pretendemos criar objectos abertos – publica-

(88) A *mail art*, surgida nos anos 60, consistiu numa prática artística que utilizou as estruturas de correio como expressão e distribuição de conteúdos ideológicos e artísticos. No contexto do laboratório, a *mail art* foi reaproveitada na sua componente de criação de *networks*. «Overcoming such barriers as language and political ideology, Mail Art participants found common ground in novel means of distributing art and ideas. This open system of communication (...) intuited the emergence of a new mass medium that would deliver cross-cultural information and creativity on a massive scale.» (CHANDLER, 2006: 89)

ções, performances, scores, screenings, texto e imagens, radio streaming, artes visuais, ou qualquer outro formato pertinente para o projecto.»<sup>(89)</sup>

A publicação-zero, que se estabelece como um *pré-briefing*, sustentada pela versão digital do *Open Call*, funcionou como o primeiro contacto com diversos colaboradores de diversas áreas disciplinares. Além de um conjunto de premissas e intenções, serviu para expor de uma forma generalizada a própria metodologia do laboratório *Frequently Asked Questions*.

## §

### 3.2.2. BRIEFING - DA ANTECÂMARA À DISTRIBUIÇÃO

#### A antecâmara:

A antecâmara do laboratório designa o processo de selecção das referências que se propõem à elaboração do *briefing*. Com três colaborações em vista<sup>(90)</sup>, foi selecionado um conjunto de seis referências que, articuladas entre si, viriam a constituir o *briefing*.

Estas referências assumem-se como *objets trouvés*<sup>(91)</sup>, elementos extraídos do arquivo e articulados de modo a intuir novas construções semânticas. Este conjunto foi composto por:

(a) *Cyborg*, (b) *Drosophila*, (c) *Loop*, (d) *Map of Federal City of Washington*, (e) *Ovni*, (f) *Sabotage*.

Numa acepção clássica do termo *objet trouvé*, este assume-se, na sua essência enquanto objecto do quotidiano que é descontextualizado e

<sup>(89)</sup> Texto do email enviado pelo laboratório *Frequently Asked Questions* como convite de colaboração.

<sup>(90)</sup> Com a publicação-zero e *Open Call* foram efectuados três contactos para estabelecer colaborações projectuais no âmbito do laboratório. Foi efectuado um primeiro contacto com a artista plástica Leah Beferman ([www.leahbeferman.com/](http://www.leahbeferman.com/)), com o colectivo de arquitectos 10:11 ([www.dezonze.com](http://www.dezonze.com)), e com o artista plástico Pedro Lagoa ([www.pedro-lagoa.blogspot.pt/](http://www.pedro-lagoa.blogspot.pt/)). Cada um destes contactos reflectiu-se na criação de um *briefing* específico para uma potencial colaboração.

<sup>(91)</sup> O *objet trouvé* é um termo aplicado no século XX à prática artística de descontextualização de objectos do quotidiano e transformação destes em obra de arte. Tem, no entanto, raízes nos gabinetes de curiosidades, embora, nestes últimos os objectos não serem considerados objectos de arte. Eco (1962) descreve o *objet trouvé* como um processo de transformação do código e mensagem de um objecto, a alteração do contexto para a criação do objecto de arte. «What happens to a message that is interpreted by means of an overcharged code is very similar to what happens to the *objet trouvé* that the artist pulls out of context and frames as a work of art: in this case, the artist selects certain aspects of the object as the possible signifiers of signifieds that have been elaborated by his cultural tradition. By arbitrarily superimposing a code on a message that has none (a natural object, for instance) or has a different one (some industrial product), the artist in fact reinvents, reformulates, that message.» (ECO, 1962: 199)

reapresentado como um novo objecto da prática artística. No laboratório *Frequently Asked Questions* esta ideia é actualizada segundo uma noção contemporânea de quotidiano. Este quotidiano não é apenas suportado pela realidade matérica que compunha o *objet trouvé*; agora, a dimensão virtual da *world wide web* tem repercussões no entendimento e interpretação dos artefactos que nos rodeiam. O novo objecto do quotidiano existe numa relativização da (cor)relação entre o espaço e o tempo<sup>(92)</sup>.

Neste sentido, as referências do *briefing* são reflexo deste posicionamento. Enquadram-se em vários domínios, podendo ser conceitos pertencentes a espaços abstractos, concretos, com um tempo específico ou simplesmente ficcionados; no entanto, são passíveis de se constituir como objectos do quotidiano.

### **Briefing:**

Os conceitos, *objets trouvés* deste laboratório, passam por um processo de selecção no qual é escolhida a representação adequada pela sua potencialidade crítica. Neste sentido, o *briefing* é composto pelo emparelhamento de dois destes conceitos e apresentado como um conjunto constituído por dois documentos de teor documental e observacional.

«Uma das minhas primeiras lembranças matemáticas, para além da adição, subtracção e divisão, foi a descoberta dos conjuntos (...) O fascinante não era tanto agrupar, mas, sobretudo na intersecção, juntar. Um poder até então inimaginável permitir-me-ia doravante encontrar parentescos nas coisas mais dissemelhantes e criar ‘matematicamente’ quimeras.» (DENISSE, 2009: 2)

A definição enciclopédica, a imagem, o vídeo, a citação descritiva são algumas das possíveis representações dos objectos que figuram nos documentos e constituem o *briefing*. Deste modo, os documentos são reflexo da escolha do modo de representação de cada conceito exportado da antecâmara que, no processo de “juntar”, permite a criação de um campo lexical não-linear e enfatiza uma maior abertura a múltiplas construções e signifi-

(92) Giddens (1990) define que um dos aspectos mais relevantes da sociedade moderna baseia-se num desfazimento de tempo e espaço.

cados. Esta confrontação permite desenvolver uma ou diferentes narrativas a partir de dois conceitos que, numa primeira instância, podem não ter uma associação directa.

Este não é um *briefing* no seu sentido tradicional, não existem fases predefinidas ou condicionantes à acção, não é programático e não encaminha para respostas específicas. Baseia-se num processo que intui uma especulação semântica por via da confrontação e negociação entre os intervenientes.

O *briefing* configura-se portanto como o conjunto de duas representações dos conceitos da antecâmara, extraídos do arquivo do laboratório e formalizados como documento. Estes objectos, arquivados na antecâmara do laboratório, são agrupados em quatro categorias distintas – *naturalia*, *artificialia*, *exótica e científica* – alegoria do gabinete de curiosidades, enquanto arquivo referencial da cultura de *network* e do laboratório *Frequently Asked Questions*.

O *briefing* é o conjunto dos dois documentos nos quais figuram a sua legenda e respectiva categorização, sendo apresentado aos colaboradores em dois tempos.

### **Distribuição do briefing – colaboração:**

O *briefing* é apresentado/distribuído, em dois momentos distintos aos colaboradores. Tal como a publicação-zero de convite à colaboração, a forma de distribuição segue os mesmos princípios da *Mail Art*. Cada um dos objectos é enviado pelo correio separadamente. Pretende-se com este faseamento isolar cada um dos documentos/objectos do *briefing* para ter um entendimento singular numa primeira instância e do *briefing* completo, num segundo momento, de forma a provocar construções e interpretações pessoais. Alargam-se assim as possibilidades de criação de eventuais relações entre conceitos por parte do colaborador.

No segundo momento de recepção do *briefing*, é efectivado o processo de colaboração, de interrelação e construção de narrativas, de ligações e interpretações por parte do colaborador. Com a recepção de cada um dos documentos é enunciada a fase seguinte, a que o *briefing* dá origem, e a explicação do processo de colaboração que se pretende estabelecer, numa espécie de jogo contínuo de interferências no qual se procura testar os próprios limites desse mesmo jogo.

«(...) an infinite game (is played) for the purpose of continuing the play (...) Indeed, the only purpose of the game is to prevent it from coming to an end, to keep everyone in play. There are no spatial or numerical boundaries to an infinite game. Since each play of an infinite game eliminates boundaries, it opens to players a new horizon of time.» (CARSE, 2010: 86)

Este processo marca o espaço individual de pré-visualização intuitiva de hipóteses – *wonder room*.

## §

### 3.2.3 WONDER ROOM E READING ROOM

#### **Do individual ao colectivo – da wonder room à reading room:**

A recepção e abertura do *briefing* iniciam a fase de concepção e ensaio de hipótese; o momento de investigação, reflexão e especulação; o trabalho construído sobre o *briefing*. Esta fase da *wonder room* à *reading room* caracteriza-se pela passagem de uma perspectiva individual para uma postura colectiva. É um processo de efectivação de uma rede processual de produção crítica do laboratório *Frequently Asked Questions*.

Num primeiro momento de conceptualização, o *briefing*, enquanto associação inesperada, dá origem a possíveis articulações temáticas que irão dar origem a várias possibilidades de narrativas. Pela associação dos dois documentos do *briefing* (ou cada um isoladamente), é permitido accionar um discurso, individual neste período, que tem como objectivo final, a discussão colectiva. A *wonder room* assume-se portanto como um espaço onde são percepcionadas soluções ou direcções a seguir, de modo intuitivo, feitas por cada um dos colaboradores. Estamos no domínio da pré-visualização.

«The work began with the first ‘naïve’ reading. In this, parts were read round the group. When the speaker changed, the next reader took over; but there was no attempt to match actors to parts (...) Whatever was agreed upon here would inform all the work on the play and had to be accessible ultimately to the audience. These discussions led naturally to the first decisions about settings, costumes, music, and so on.» (LEACH, 2004: 123)

A *reading room* constitui-se como a primeira discussão entre os colaboradores, originando um intercâmbio onde cada um toma consciência do posicionamento e entendimento dos outros colaboradores face ao briefing. Toma forma de leitura colectiva de textos, de visualização de imagens, de levantamento de questões e discussão de ideias, uma fase primária de reconhecimento mutualista<sup>(93)</sup>.

O *blog* (faqonespionage.wordpress.com) assume o papel de repositório de referências individuais e colectivas, de pré-visualização de hipóteses e direcções, de ensaio de posicionamentos e motor projectual, transversal à fase da *wonder room* e da *reading room*.

### **O blog como espaço de discussão:**

O *blog* consiste num espaço *online* de depósito de referências textuais, imágicas, videográficas. Apresenta-se como um espaço aberto onde cada contribuidor é simultaneamente editor, ao permitir a livre publicação e edição de conteúdos por parte dos colaboradores.

Permite estabelecer relações em rede em níveis distintos – (I) publicação de referências de pertinência geral ao laboratório *Frequently Asked Questions*, (II) publicação das referências e problemáticas associadas e decorrentes do *briefing*. Este espaço colectivo tem um sistema de categorização (por *tags*) que associa cada uma das temáticas aos pontos do modelo conceptual do laboratório. Ao mesmo tempo, reserva uma área destinada a cada colaboração, na qual se efectuam as relações entre colaboradores, assentes no *post*, comentário e *feedback*.

Dos momentos de *wonder room* e *reading room*, primeiras leituras do *briefing* (a nível individual e depois a nível colectivo), faz-se a efectivação da *network* processual e a passagem para a produção colaborativa em laboratório – *work sessions*.

(93) «Elementary ecology texts tell us that organisms interact in three fundamental ways, generally given the names competition, predation, and mutualism. The third member has gotten short shrift, and even its name is not generally agreed on. Terms that may be considered synonyms, in whole or part, are symbiosis, commensalism, cooperation, protooperation, mutual aid, facilitation, reciprocal altruism, and entraide. We use the term mutualism, defined as “an interaction between species that is beneficial to both,” since it has both historical priority and general currency.» (BOUCHER e DOUGLAS, 1982)

### 3.2.4 WORK SESSIONS E PROCESSOS DE EDIÇÃO

As *work sessions* apresentam-se como lugar de investigação e exploração de ideias, com uma dinâmica projectual colectiva. Enquadra um programa especulativo com vista à criação de objectos, que admitem múltiplas e diversas formulações. É portanto um processo de trabalho a várias vozes, feito pela contribuição e confronto entre os colaboradores: «Nada fixo, nem rígido. Todos estes blocos, todas estas formas de deslocação, à medida que a experiência aumenta e se altera»<sup>(94)</sup> (BACH, 1991: 97).

Após o desdobrar do *briefing* e do primeiro ensaio colectivo, as *work sessions* assumem-se como momentos de apresentação e colocação de todas as referências, objectos importados individualmente e também dos que foram pesquisados/recolhidos já numa fase colectiva. Depois desta fase de apresentação em que todos os objectos são dispostos na mesa, apresenta-se como um momento posterior, uma fase de associação onde construções e mapeamentos de ideias e conteúdos são feitos. Cria-se assim um “jogo” entre colaboradores; numa constante negociação colaborativa e dialógica.

«(...) this struggle as a challenge that relies on trust to establish an act of cooperation that the participants must negotiate amongst themselves and in relation to the emerging production.» (LAGOA, 2012: 56)

A *edição* configura-se como um processo de definição e revelação, mas, acima de tudo, como um processo de cooperação e negociação. Cooperação no sentido de construção de uma atitude de partilha de conteúdos entre participantes, que desagua numa atitude de negociação entre os mesmos. Entende-se no contexto deste laboratório, o processo de edição como um processo contínuo, adaptável aos vários cenários.

Deste modo, os resultados podem aparecer formalizados de modo múltiplo e diverso, aspectos que não são delineados no início desta fase, mas sim decorrente do desenvolvimento projectual. Assim, pode ser admitida a navegação entre diversos *media*, reflexo das várias decisões, que absorvem as linguagens das áreas disciplinares associadas neste processo.

(94) Tradução livre do autor: «Nothing fixed, nothing rigid. All these blocks, all these shapes to be shifted and juggled with, as the experiment grows and changes.» (BACH, 1991: 97)

A *edição* é entendida no laboratório sempre como um processo crítico, e os próprios objectos resultantes desta produção têm de espelhar essa mesma massa crítica e abertura a uma multiplicidade de operações e significados. O posicionamento colectivo neste processo (decorrente das diferentes posturas individuais num esforço colectivo) é decisivo na definição das “formas” que irão compor o(s) objecto(s).

«Falaremos da obra como de uma “forma”: isto é, como de um todo orgânico que nasce da fusão de diversos níveis de experiência anterior (ideias, emoções, predisposições a operar, matérias, módulos de organização, temas, argumentos, estilemas préfixados e actos de invenção). Uma forma é uma obra realizada, ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação (...).» (ECO, 1962: 28)

§

### 3.2.5 PUBLICAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

Os objectos produzidos no contexto do laboratório têm como objectivo a sua publicação, no sentido etimológico do termo. Assim, tal como a própria formalização do briefing decorre do desenvolvimento colectivo em laboratório *Frequently Asked Questions*, as próprias formas de tornar público através da distribuição são definidas conforme os objectos produzidos.

Pretende-se uma abertura no modo de tornar públicos estes objectos, num processo de exploração das potencialidades da publicação e distribuição. Neste sentido, este binómio adquire um carácter espontâneo, pois nasce da formalização específica dos objectos produzidos.

«Publishing is often understood as the process of production and dissemination of literature or information, and as the activity whose purpose is making information available for public view. But, publishing also mobilizes the complex relationships between content and exchange, statement and practice, intentions and effects, the start and end points in the global circulation of material and immaterial goods.» (VESIC, 2008: 64)

O laboratório *Frequently Asked Questions* tem como intenção a publicação dos resultados projectuais, mas acima de tudo, trata-se de distribuição dos

resultados de uma produção cultural que propiciem a discussão crítica – (I) do processo, modelo projectual e (II) do conteúdo e forma dos próprios objectos de produção cultural. Entendem-se os processos de distribuição segundo um carácter democratizado, que tenha na sua origem uma economia de meios.

«Culture has trouble dealing with, but nevertheless primarily is, currently, the processual proliferation and shift in the processes and definition of ‘publishing’.» (MURPHIE, 2008: 106)

O acesso à cultura e aos seus artefactos deverá ser facilitado, não simplesmente por uma questão de tendência ou estilo mas enquanto uma escolha consciente, por se tratar de uma forma de disseminação da cultura.

## §

### 3.2.6 DA CATALOGAÇÃO AO ARQUIVO, DA CURADORIA À REHYPOTHESIS

#### Processo de catalogação e criação do arquivo:

O processo de publicação dos resultados do laboratório tem como efeito a catalogação dos objectos produzidos – em formato de *index*, listagem *online*/física. O acto de catalogar, iniciado na fase de *wonder room* e *reading room* assume agora o seu papel de organização e estruturação do *Arquivo* do laboratório *Frequently Asked Questions*.

«Once information could be stored in a written list, complex forms of analysis, such as categorization and classification—analysis that an oral memory-based culture had precluded—were possible. The list, then, enabled whole new modes of thought.» (TWEMLOW, 2006: 35)

Existe, portanto, e estando os objectos já publicados, um retorno ao gabinete de curiosidades do laboratório *Frequently Asked Questions*, de modo a introduzir estes objectos no seu arquivo. Neste sentido, tem-se como objectivo constituir um arquivo inacabado (ou em permanente evolução) que se assuma como um legado colectivo dos diversos colaboradores.

O *(A)quivo* é matéria crítica passível de ser trabalhada, reorganizada, reeditada e reinterpretada. Apresenta-se assim como resultado; não só do processo de categorização e de classificação das mais variadas referências dos diversos colaboradores, executado no espaço do próprio *blog*, mas também como o reflexo dos objectos produzidos e de todo o processo da sua publicação. Constrói-se como arquivo do próprio processo: da construção do próprio laboratório *Frequently Asked Questions* e do mapeamento das fases que constituem as várias colaborações.

O *(A)quivo* não é só uma forma de colecção de material, mas assume-se também como o exercício de produção teórica sobre esse mesmo material – não somente ao estabelecer um conjunto de observações, mas também ao abrir o seu conteúdo a novas formas de percepção e interpretação. Este *(A)quivo* assume-se, acima de tudo, como um arquivo de produção cultural orientado para, e pela crítica.

### **Curadoria como processo de reedição e redistribuição:**

Uma das intenções do laboratório *Frequently Asked Questions* é a utilização de formas de distribuição capazes de gerar uma maior circulação de informação que se constitua como matéria crítica para discussão. Neste sentido, o processo de curadoria (e curadoria como o entendimento da hipótese de interpretação dos arquivos) surge como um possível segundo momento de publicação e edição e, consequentemente, de distribuição. Este momento consiste na criação de um novo espaço de produção, desta vez, sobre os objectos já produzidos e publicados.

O sistema de reinterpretação, tendo uma forte componente expositiva, pode pressupor como hipóteses a criação de novos objectos (através da descontextualização ou reposicionamento dos anteriores) ou de um novo entendimento sobre o material produzido e arquivado. Este processo tem o seu suporte na aceitação de que todo o material produzido no laboratório *Frequently Asked Questions* (quer os objectos, quer a documentação do processo), que organiza o arquivo, está disponível como uma base de trabalho para a produção cultural. Isto significa que todo o material resultante do processo de colaboração, após um sistema de catalogação, estará apto a ser reutilizado e reinterpretado – através de exposições, *workshops*, outras publicações ou até mesmo como matéria de pesquisa externa ao laboratório *Frequently Asked Questions*. Este processo está interligado à última fase do esquema conceptual – *rehypothesis*.

### ***Rehypothesis:***

De uma das leituras do modelo conceptual do laboratório *Frequently Asked Questions*, é possível distinguir dois momentos distintos neste ciclo projectual – uma primeira fase de construção crítica e uma segunda fase de desconstrução crítica<sup>(95)</sup>. Da *(I)deia* ao *(O)bjecto* a produção centra-se num processo de sucessiva adição, de procura de formalização – construção de matéria crítica. No seguimento do ciclo, no mesmo sentido, do *(O)bjecto* à *(I)deia*, o processo parte do que já foi construído para propor o exercício de abstração, de rompimento e possibilidade de abertura narrativa – desconstrução de matéria crítica.

Esta última fase apresenta-se então como o lançamento de uma nova hipótese, de nova(s) leitura(s) sobre os artefactos produzidos. Os objectos produzidos, que constituem o arquivo são então posteriormente transportados e reinterpretados, podendo constituir uma nova ideia, um novo *briefing* para um segundo ciclo do modelo conceptual. Deste modo, o processo do laboratório admite a possibilidade e potencialidade da repetição e multiplicação do esquema conceptual. Este torna-se susceptível de ser efectivado *ad infinitum*, podendo ser sempre acrescentados novos substractos de interpretação, de discussão e de reformulação crítica. Por outro lado, o modelo conceptual do laboratório admite extensões e desvios no próprio esquema, servindo, para isso o *(A)rquivo* como o seu motor. O *(A)rquivo* materializa-se como elemento que detém toda a informação projectual do laboratório e, tal como os próprios princípios projectuais, pretende-se que este arquivo seja uma fonte de acesso aberto. Neste sentido, é possível estabelecer a partir deste, ligações e ramos externos à *network*<sup>(96)</sup>, que possam levar à sua expansão, num contexto fora do domínio do próprio laboratório *Frequently Asked Questions*.

«(...) channelling time and energy into defining, developing and making available a vital core of knowledge around a broad definition of design as a cultural activity that produces rather than simply promotes. Its form will continue to expand and change through the participation of an ever-growing circle of collaborators.» (BAILEY, 2011: 33)

<sup>(95)</sup> Nesta primeira fase esta construção crítica refere-se à própria noção de crítica, enquanto uma análise feita sobre uma obra de produção intelectual, acto que visa a construção de um juízo de valor. A segunda fase refere a desconstrução crítica como uma meta-crítica; acto crítico que é efectuado enquanto desconstrução do objecto sobre o qual foi anteriormente feita a crítica.

<sup>(96)</sup> Ver esquema de desenvolvimento projectual e *network* no capítulo 3.4 Continuidade e Projecção para o Futuro.

### 3.3 COLABORAÇÃO PILOTO - PEDRO LAGOA

§

#### 3.3.1 PROCESSO

Os contactos efectuados a partir da publicação-zero e do *Open Call*, reflectiram-se na criação de um *briefing* específico para cada uma das potenciais colaborações. Foi deste modo iniciado um processo com o artista plástico Pedro Lagoa ([www.pedro-lagoa.blogspot.pt](http://www.pedro-lagoa.blogspot.pt)). Este processo de colaboração iniciou-se a 3 de Julho de 2012, com o envio do convite à participação, tendo vindo a desenvolver-se ao longo dos últimos meses, e ainda está em fase de desenvolvimento. Este percurso é apresentado numa publicação-parasita<sup>(97)</sup> que (re)constrói a narrativa desta colaboração, testando o modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* nas suas diversas vertentes e fases.

Esta publicação assume-se como objecto produzido neste laboratório e que se constitui como matéria crítica e arquivo da sua actividade. No capítulo seguinte, de apresentação de resultados e conclusões, serão feitas considerações sobre a continuidade desta colaboração piloto, do seu contributo para a metodologia e projecção do próprio laboratório. Todas as actualizações a partir de agora serão publicadas no *blog* do laboratório<sup>(98)</sup>.

§

#### 3.3.2 APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS / CONCLUSÕES

Para compreender os dois objectos que representam o ponto de situação actual, será preciso fazer uma retrospectiva sintetizadora deste processo colaborativo, do ponto de vista disciplinar, e das temáticas abordadas. Tendo iniciado a colaboração com os dois conceitos – (a) *Cyborg* e (b) *Map of Federal City of Washington* – e estando eles aparentemente desconectados das áreas disciplinares dos intervenientes, foram objecto de um desenvolvimento semântico e teórico. Assim, na passagem da fase de *wonder room* (individual) para a de *reading room* (colectiva), estes conceitos evoluíram, numa analogia a organismos vivos, criando uma rede de referências e dando origem a um campo léxico-conceptual, do qual emergiram dois novos

(97) Ver APÊNDICE II: Publicação-parasita.

(98) O *blog* pode ser acedido em <[www.faqonespionage.blogspot.com](http://www.faqonespionage.blogspot.com)>.

conceitos, que deram origem a dois documentos<sup>(99)</sup>. Do *briefing* inicial extraíram-se questões relacionadas com:

*Map of Federal City*

*Cyborg*

DUALIDADE  
MATÉRIA  
ARTIFICIALIDADE  
REPRESENTAÇÃO  
TÉCNICA  
CIDADE  
ILHA  
NÃO-LUGAR  
DEUS  
IDEAL

Deste conjunto de associações, e após uma fase de pesquisa e construção de um mapa referencial, chegou-se aos conceitos de *utopia* e *psicogeografia* como primeiro momento de negociação e problematização. Nesta fase, e tendo retirado estes dois conceitos, foi estruturada uma nova pesquisa, sintetizada através de sessões de leitura e de trabalho colectivos. Foram efectuados, dentro do mapa referencial, novos cruzamentos de temáticas e objectos, construídas novas associações e narrativas. Deste troço comum ficaram as ideias de: utopia que se configura como um acto de movimento em relação a um horizonte, sempre equidistante; utopia como conceito em constante mutação; utopia como modelo transitório; psicogeografia como um sistema de mapeamento, método e relação com a experiência; psicogeografia como uma tentativa de quantificar o intangível.

Da relação estabelecida com estas hipóteses projectuais, seguiu-se uma fase de problematização, da qual derivaram dois documentos que se constituíram como uma primeira materialização do *briefing* inicial – *O Problema Com A Utopia* (I) e *O Problema Com A Utopia* (II).

(I) *O Problema Com A Utopia* ou “*A Solução-Problema Da Utopia*”<sup>(100)</sup> corresponde a uma leitura temática, que transpõe o conceito de Utopia e tenta

(99) Ver APÊNDICE II: Publicação-parasita.

(100) Este documento é apresentado integralmente no final da PUBLICAÇÃO-PARASITA – consultar APÊNDICE II Publicação-parasita.

dar uma resposta do ponto de vista da comunicação. Considera-se a utopia como um estádio idealizado que, transposto para o contexto da comunicação, se pode assumir como um problema de recepção da mensagem total. Vendo a utopia como um horizonte, a acção de a alcançar é, por conseguinte, redundante. Logo, a Solução e problema da utopia poderia ser formalizada através da problematização sobre como atingir a porção ideal de redundância. Tal como o *Paradoxe de la Chasse*<sup>(101)</sup>, ao mesmo tempo que procuramos alcançar uma realidade estamos em simultâneo a afastá-la.

(II) O *Problema Com A Utopia*<sup>(102)</sup> corresponde a uma análise e recuperação das intenções utópicas do século XX, nomeadamente do modernismo. Configura-se como a passagem da evocação, por referencialidade, para a invocação de facto de um período no qual se acreditava que a arte poderia redesenhar os parâmetros da sociedade. Recorre-se à sessão mediúnica como metáfora para este processo de invocação (espectral) e contemplação nostálgica, com fim à compreensão do que pode constituir-se como uma intenção utópica nos dias de hoje.

Como foi constatado na narrativa da publicação-parasita, a colaboração situa-se no intervalo entre a fase de *work sessions* e a de *edição* (modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*). Estes dois documentos, além de se configurarem como uma primeira formalização do processo colaborativo, assumem-se como uma bifurcação disciplinar, que representa duas hipóteses para exploração e continuidade do projecto. A partir deste momento pretende-se a fusão entre as duas direcções, de modo a produzir um discurso comum (entre arte e design), que resultará num objecto final, e no ensaio dos restantes pontos do modelo conceptual.

## §

A colaboração piloto permitiu tirar conclusões essenciais para a metodologia do laboratório e aplicação do modelo conceptual. Por um lado, permitiu testar os primeiros pontos do modelo conceptual, e em simultâneo, reformular e repensar ferramentas e procedimentos do processo colaborativo em *network*. A colaboração piloto assume-se portanto como um processo laboratorial de ensaio (observação e erro), que irá permitir reajustamentos a otimizar e aplicar nas colaborações pendentes, ou futuras. Nesta colaboração foi possível constatar

<sup>(101)</sup> O *Paradoxe de la Chasse* foi utilizado neste documento como uma metáfora-resposta ao problema de Utopia. O paradoxo enuncia (em francês) que chasser tanto pode significar caçar como afastar (DENISSE, 2011).

<sup>(102)</sup> Este documento é apresentado integralmente no final da PUBLICAÇÃO-PARASITA – consultar APÊNDICE II.

tar que, tal como foi enunciado na apresentação e intenções do laboratório *Frequently Asked Questions*, a colaboração transdisciplinar contém em si um conjunto de potencialidades e matéria crítica para o repensamento do design de comunicação. Concretamente, a colaboração piloto permitiu um diálogo entre arte e design, que levou ao entendimento de que disparidades entre as duas disciplinas podem gerar pontos de concordância.



### 3.4 DESENVOLVIMENTO E EXPANSÃO DO LABORATÓRIO

#### 3.4.1 ESQUEMA COLABORATIVO E EVOLUÇÃO DA NETWORK

Na colaboração piloto com o artista plástico Pedro Lagoa, o desenvolvimento projectual do modelo terminou na fase de *rehypothesis*. Esta fase funciona como interstício: da conclusão de um primeiro ciclo processual do modelo para o início de uma nova activação do mesmo. A *rehypothesis* é também o momento de alteração dos parâmetros do laboratório *Frequently Asked Questions* – de repensamento do modelo, reflexão da matéria gerada pelo ciclo anterior e consequente renovação do *briefing* e, por último, de equacionamento dos intervenientes da colaboração. Deste modo, o objectivo desta fase é a criação de condições para a continuidade cíclica do modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*.

O esquema de colaboração foi testado nesta primeira fase (colaboração piloto) na sua vertente mais simplificada, funcionando como a fórmula base; no entanto, são admitidas variantes a esta fórmula-base (*fig.8*).

A formulação base do esquema de colaboração (A) tem como intervenientes neste processo os colaboradores núcleo do laboratório ( $C^{FAQ}$ ) e um colaborador convidado ( $C^a$ ) <sup>(103)</sup>, de uma área disciplinar distinta. Estando o ciclo efectivado [CICLO 1] na *rehypothesis*, são consideradas três variantes de evolução do esquema colaborativo, e que darão início ao novo ciclo projectual.

(103) Tanto  $C_a$  como  $C_b$  admitem multiplicidade, isto é, o colaborador pode ser individual ou um grupo de pessoas.

VARIANTE 1 – Tanto os colaboradores núcleo ( $C^{FAQ}$ ) como o colaborador convidado inicial ( $C^a$ ) mantém o esquema de colaboração. Não é adicionado nenhum novo interveniente; mantém-se a estrutura colaborativa anterior, mas altera-se o briefing que inicia o segundo ciclo.

VARIANTE 2 – Tanto os colaboradores núcleo ( $C^{FAQ}$ ) como o colaborador convidado inicial ( $C^a$ ) são mantidos no esquema de colaboração. É adicionado um novo interveniente ( $C^b$ ), de uma área disciplinar distinta ou não; sendo necessária uma adaptação da estrutura colaborativa de forma a iniciar o segundo ciclo projectual.

VARIANTE 3 – Os colaboradores núcleo ( $C^{FAQ}$ ) mantém-se no esquema de colaboração. Neste caso, o colaborador convidado inicial ( $C^a$ ) é subtraído, mas é adicionado um novo interveniente ( $C^b$ ). Nesta variante, a subtracção do colaborador inicial ( $C^a$ ) leva à formulação de outros dois cenários – 1) o colaborador ( $C^a$ ) pode expandir a *network* fora do laboratório, exportando o briefing, resultante da *rehypothesis*, e o modelo *Geometria de uma obra aberta*; 2) o colaborador ( $C^a$ ) expande a *network* fora do laboratório, utilizando outro modelo.

Além do momento de *rehypothesis*, onde as colaborações determinam a evolução da *network*, são admitidas outras formas de colaboração. No eixo (*N*)*etwork*, do modelo conceptual, podem surgir colaboradores externos à formulação base do ciclo. Neste sentido, o *blog* funciona como um ponto de permeabilidade do modelo (*fig.9*); por ser um espaço com um carácter público mais vincado, propicia propostas externas, comentários fortuitos ou contribuições ocasionais.

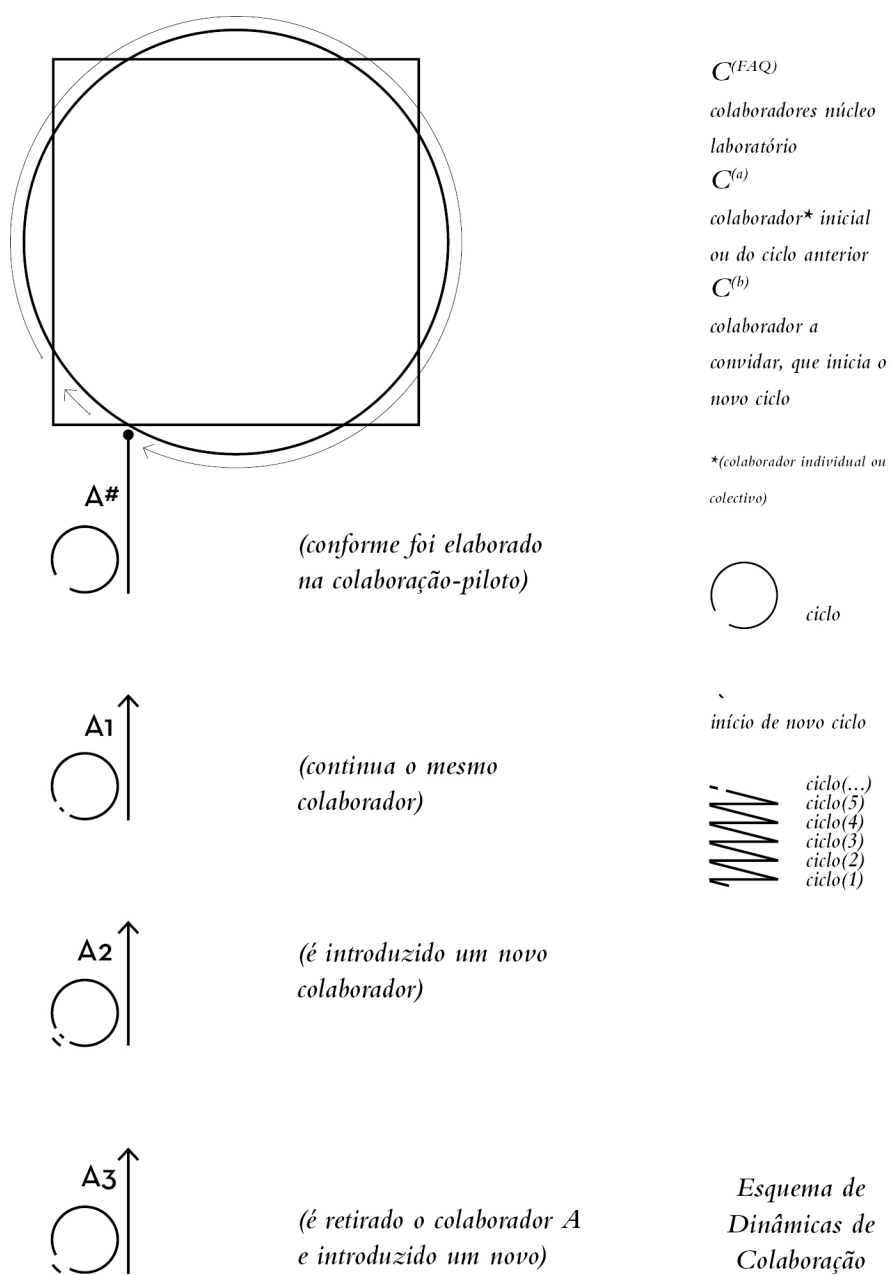


fig.8 – Fórmula base do esquema de colaboração,  
laboratório *Frequently Asked Questions* (2012)

*Esquema de  
Permeabilidade  
do Modelo*

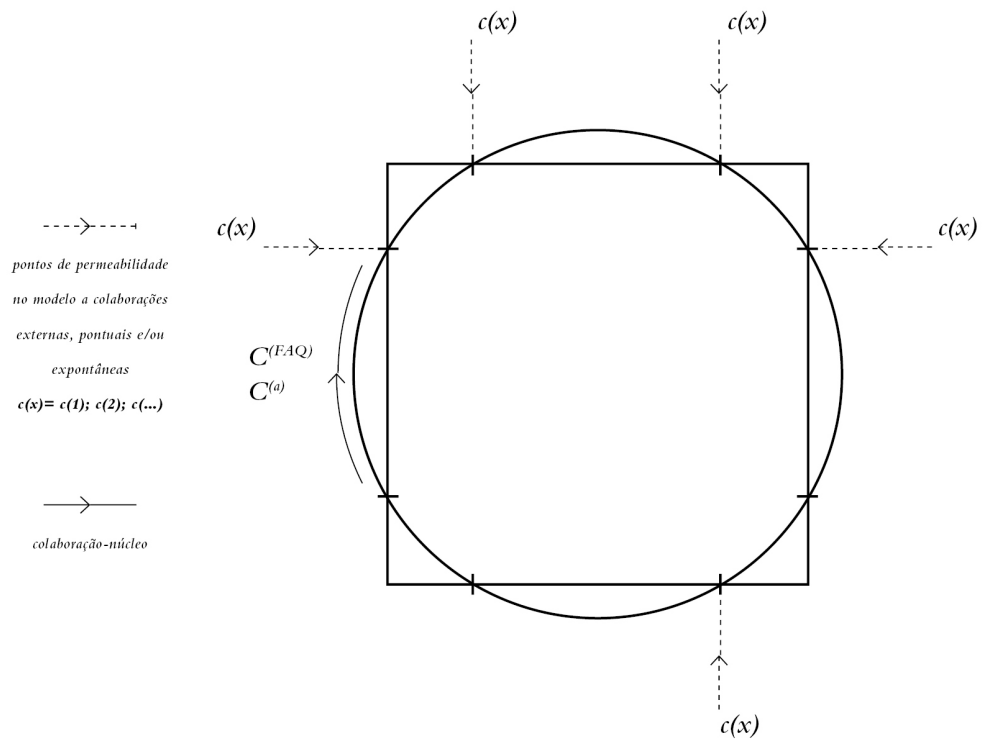


fig.9 – esquema de permeabilidade Geometria de Uma Obra Aberta, laboratório *Frequently Asked Questions* (2012).

§

### 3.4.2 CONTINUIDADE E PROJEÇÃO PARA O FUTURO

O laboratório *Frequently Asked Questions* foi concebido para permitir a implementação de um modelo (*Geometria de Uma Obra Aberta*) e consequente aplicabilidade da produção e análise crítica de um pensamento em design, no contexto académico. Actualmente, o modelo (bem como o laboratório) encontra-se implementado, apto para ser executado em projectos futuros, dando continuidade ao laboratório.

Ao apoiar a sua actividade projectual no intercâmbio com colaboradores ou entidades externas à própria disciplina de design e ao ambiente académico, configura-se a possibilidade de transformação de tais contactos em possíveis parcerias com a instituição de ensino onde o laboratório se encontra integrado. Ao extrapolar os limites da academia, o laboratório constitui-se como potenciador de um discurso plural e transdisciplinar (tanto a nível nacional como internacional). Neste sentido, a investigação conduzida pelo laboratório poderá contribuir para a atribuição de uma maior relevância à Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Mais ainda, ao proporcionar um ambiente privilegiado para a investigação orientada para a prática em design, coloca-a na vanguarda do conhecimento científico da disciplina.

Finalmente, o laboratório *Frequently Asked Questions* apresenta-se como uma plataforma capaz de conferir, ao Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media e ao seu currículo, um carácter experimental enquanto catalisador de um discurso actualizado do design de comunicação.

## §

Todo o corpo de trabalho desenvolvido até então no laboratório, constitui-se como uma base projectual para o futuro. Concretamente, através da colaboração piloto foi possível alcançar as condições necessárias para o lançamento do laboratório. A partir daqui é elaborada uma projecção para o futuro que permite a continuidade programática e consequente autonomia do modelo.

Apresentam-se então as seguintes propostas para a dinamização do laboratório:

- **A optimização das ferramentas do laboratório;** para assegurar a continuidade funcional do modelo, toda a massa crítica da produção e investigação laboratorial deverá ser acumulada num *website*, e deste modo contribuir para reformulações e afinações do modelo mais eficazes.

- **Ensaios teóricos;** a produção regular de ensaios de carácter teórico de dois tipos: 1) ensaios sobre as temáticas do laboratório enquanto complemento teórico/crítico (são exemplos temáticas como curadoria ou edição) e 2) ensaios que se constituem como recensões críticas dos objectos e artefactos resultantes de actividades de cariz prático do próprio laboratório.

Pretende-se assegurar a publicação destes documentos com o objectivo de fazer circular produtos do laboratório.

- **Propostas colaborativas;** que incluem a criação e realização de *work sessions* passíveis de adquirir vários formatos além dos já testados. Estas sessões mantêm os pressupostos inerentes à colaboração-piloto, porém incluem-se novas variáveis, nomeadamente, 1) áreas disciplinares inusitadas, 2) experiências temporalmente mais concentradas, 3) *work sessions* em que o corpo colaborativo é mais alargado. Ao seguir as regras já estabelecidas no modelo de laboratório mudam os colaboradores, bem como o ritmo de produção, contaminando o desenvolvimento do processo.

- **Outros ensaios práticos;** projectos-satélite, como propostas programáticas alternativas, tais como *workshops*, mesas-redondas, palestras, exposições e *screenings*, que visam o contacto com uma comunidade mais alargada, expondo-a às áreas de interesse do laboratório; por outro lado, o território da *reading room* será assim materializável num novo contexto — o público.

Fortuitamente, acabámos por dar início à viabilização de algumas das propostas acima enunciadas:

Em ocasião de desenvolvimento da tese, contactámos o designer Stuart Bailey (membro dos *Dexter Sinister*) no sentido de lhe pedirmos informações sobre a tese de pós-graduação, *The open work: forms of reflexivity*, que está de momento a desenvolver. Após apresentarmos, em linhas gerais, os pressupostos do modelo e do laboratório, Stuart Bailey, em resposta, propõem-nos «construir um género de relação – talvez fazer seminários ou algo do género – no próximo ano».

Esta relação desloca-se dos parâmetros-base de colaboração, no sentido em que diverge do que estabelecemos na colaboração piloto com Pedro Lagoa e porque prevemos que a relação começada em laboratório com Stuart Bailey se desenvolva para lá da espacialidade do mesmo. Nesta perspectiva, iremo-nos dedicar, nos meses que se seguem à entrega da tese, ao desenvolvimento cuidado de uma proposta programática que terá como pano de fundo as obras abertas e como interlocutores o laboratório *Frequently Asked Questions* e Stuart Bailey.

A partir da exploração das linhas de convergência e divergência, propomos um discurso-satélite, temporário mas intensivo, a decorrer publicamente no local onde o laboratório for instituído.

## §

A criação de tais dinâmicas de produção procuram dar maior visibilidade tanto ao próprio laboratório, enquanto espaço de investigação em design de comunicação, assim como aos artefactos/objectos resultantes deste.

Num futuro próximo o laboratório apresenta, assim, todas as potencialidades para se constituir como gerador de um sistema de reciprocidade entre as diversas disciplinas intervenientes ao nível dos processos, métodos e linguagens.





## IV CONCLUSÃO

Esta dissertação, que se assume como uma investigação teórica orientada para a prática, enquadrou-se no âmbito das práticas projectuais de investigação crítica em design de comunicação, guiadas pela lógica da cultura de network. Extraído desta lógica, o modelo projectual, sistematizado e aplicado no laboratório, consiste sobretudo num modelo de questionamento que problematiza a cultura contemporânea no seu todo, e como tal, também a cultura do design. Ao configurar-se a prática de investigação projectual como um modelo de questionamento, pretende-se, acima de tudo, construir uma metodologia capaz de compreender novas extensões e possibilidades para a disciplina de design de comunicação.

Ao questionar a totalidade do que é entendido como a cultura do design, contém em si um carácter auto-reflexivo, atribuindo ao modelo uma maior dinâmica e abertura, que admite processos contínuos de reformulação. Este discurso crítico aplicado (e a aplicar) ao design configura-se, no contexto do laboratório, mais como uma investigação crítica, no sentido de que é criado um espaço de produção e questionamento, onde o que se torna essencial é a materialização dessas mesmas questões. Este formato de investigação permite a composição de um campo de acção no qual, em termos projectuais, não é a resposta directa, mas sim a potencialidade dessas mesmas questões formarem outras questões, isto é, como matéria crítica.

Neste sentido, foram enunciadas no início desta dissertação quatro questões, de forma a orientar a investigação<sup>(104)</sup>. Extraídas do modelo *Tetrad*<sup>(105)</sup>, e no contexto do método do laboratório, consistiram em: O que [o modelo] potencia? O que torna obsoleto? O que recupera? Quais as consequências/potencialidades quando levado ao limite?

O modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*, tal como se constitui, e também do que foi possível testar na sua aplicação prática, amplia os métodos e procedimentos de questionamento e de constante reposicionamento relativamente à matéria crítica da disciplina. Por outro lado, por se centrar sobretudo nas questões e problemáticas levantadas, pode tornar obsoleta a estabilidade de soluções ou respostas a essas mesmas questões, do que é instituído como uma *certeza*. Recupera o sentido da *práxis*, na sua essência

(104) Estas questões são lançadas no capítulo 1 Introdução, TOMO I

(105) Para um entendimento mais completo do modelo *Tetrad*, ver (MCLUHAN, 1988).

uma simbiose indissociável entre teoria e prática. Em último caso, quando estas mesmas consequências são exponenciadas, este processo de questionamento provoca obrigatoriamente uma destabilização, em termos gerais, do conhecimento (adquirido e transmitido).

No entanto, o modelo projectual tem uma aplicação neste laboratório e portanto uma componente prática que formaliza e torna matéricas todas as questões enunciadas e desenvolvidas. Como está sempre presente uma materialização, que se compõe como arquivo e legado de conhecimento, estas questões (lineares ou não-lineares) contrariam sempre esta tendência de anulação do conhecimento (no caso do modelo ser potenciado ao limite). Estas materializações, tal como previsto no próprio modelo, podem ser sempre revistas, questionadas e constantemente actualizadas.

Outro aspecto deste questionamento constante é o facto de se constituir como um confronto entre disciplinas, um processo de diálogo entre conhecimentos e experiências transportadas destas. Neste sentido, este questionamento que se articula entre a teoria e a prática, compõe-se sobretudo como um conhecimento produtivo e mediado, não apenas centrado na disciplina do design de comunicação.





## V REFERÊNCIAS

### TOMO I

#### BIBLIOGRAFIA

- BAZZICHELLI, Tatiana (2006), *Networking: The Net as Artwork*. Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University, Aarhus.
- BAZZICHELLI, Tatiana (2011), *Network Disruption*. Department of Information and Media Studies Aarhus University, Aarhus.
- BLAUVELT, Andrew (2008), “Towards Relational Design”, in *Design Observer*. Página consultada em 17 de Outubro de 2012, <<http://observatory.designobserver.com/entry.html?entry=7557>>.
- BLAUVELT, Andrew e LUPTON, Ellen (2011), “Introduction”, in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.
- CASTELLS, Manuel (2001), *A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. 2ª edição, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.
- ECO, Umberto (1962), *Obra Aberta*. Editora Perspectiva, São Paulo. 1971
- ECO, Umberto (1962), *The Open Work*, Harvard University Press, Cambridge. 1989
- GERE, Charlie (2004), *Digital Culture*. Reaktion Books, London.
- GIAMPIETRO, Rob (2011), “School Days”, in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.
- JENKINS, Henry (2008), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- LAFIA, Marc (2012), *Empires: A Film on Networks*.
- MANOVICH, Lev (2001), *Database as a Symbolic Form*. Cambridge, The MIT Press.
- MANOVICH, Lev (2005), *Remix and Remixability*. Página consultada em 28 de Outubro de 2012, <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0511/msg00060.html>>.
- METAHAVEN (2009), *Iaspis Forum on Design and Critical Practice: The Reader*, Magnus Ericson, Martin Frostner, Zak Kyes, Sarah Telemann e Jonas Williamsson (eds.), Sternberg Press.
- MILLER, Paul D. (2004), *Rhythm Science*. The MIT Press, Cambridge.
- MOURA, Mário (2009), *Design Em Tempos de Crise*. Braço de Ferro, Lisboa.
- MOURA, Mário (2011), *O Big Book Uma Arqueologia do Autor*. Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto.
- REINFURT, David (2003), “One Possible Scenario for a Collective Future”, *Dot Dot Dot* 5. Consultado a 17 de Setembro de 2012, <[www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdf/Harald%20Peter%20Str%C3%B6m%E2%80%9393%20Read%20Later,%20lulu.com%20draft.pdf](http://www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdf/Harald%20Peter%20Str%C3%B6m%E2%80%9393%20Read%20Later,%20lulu.com%20draft.pdf)>.
- VARNELIS, Kazys (2008), *The Rise of Network Culture*. Página consultada em 29 de Outubro de 2012, <[varnelis.net/the\\_rise\\_of\\_network\\_culture#\\_edn1](http://varnelis.net/the_rise_of_network_culture#_edn1)>.
- VARNELIS, Kazys (2010), *The Meaning of Network Culture*. Página consultada em 29 de Outubro de 2012, <[www.eurozine.com/articles/2010-01-14-varnelis-en.html](http://www.eurozine.com/articles/2010-01-14-varnelis-en.html)>.

WILD, Lorraine (2011), “Unraveling”, in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.

## TOMO II

### BIBLIOGRAFIA

ABAKE, ALBINSON, BILAK, GIAMPIETRO, BLAUVELT, LUPTON, *Graphic Design – Now In Production*, Walker Center, Minneapolis, 2011

ALLOWAY, Lawrence (1972), “Network: The Art World Described as a System” in Artforum. Página consultada em 15 de Outubro de 2012  
<[artforum.com/inprint50/issue=197207&id=33673&pagenum=0](http://artforum.com/inprint50/issue=197207&id=33673&pagenum=0)>.

AIGA (2012), “An Ethnography Primer”. Página consultada em 1 de Outubro de 2012  
<[www.aiga.org/ethnography-primer](http://www.aiga.org/ethnography-primer)>.

BAILEY, Stuart (2007). “Towards a Critical Faculty”, Parsons School of Design, The New School, New York. Página consultada em 16 de Novembro de 2012  
<[www.dextersinister.org/MEDIA/PDF/criticalfaculty.pdf](http://www.dextersinister.org/MEDIA/PDF/criticalfaculty.pdf)>.

BAZZICHELLI, Tatiana. *Networking: The Net as Artwork*. Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University and the author, 2008

BLAUVELT, Andrew (2003), “Towards critical autonomy, or can graphic design save itself?” in BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven (eds.), *Looking Closer 5 Critical Writings*, Allworth Press, Nova Iorque, 2006

BLAUVELT, Andrew (2008), “Towards Relational Design in Design Observer”. Página consultada em 24 de Setembro de 2012  
<[observatory.designobserver.com/entry.html?entry=7557](http://observatory.designobserver.com/entry.html?entry=7557)>

BOURRIAUD, Nicolas. *Relational Aesthetics* (1988), Les presses du réel, Dijon, 2002

BURKE, Anthony, TIERNEY, Therese, “Network Practices New Strategies” in *Architecture and Design*, Princeton Architectural Press, New York, 2007

CALVINO, Italo. *Six Memos for the Next Millenium* (1985). Harvard University Press, Crambridge, 1988

COLES, Alex. *The Transdisciplinary Studio Vol.1*. Sternberg Press. Berlin. 2012

COLES, Ales (2006), “Dialogical Design: M/M and Design’s Interface with Art”, in *Contemporary N.81*, London

DELEUZE, Gilles, Foucault (1986), Continuum International Publishing Group, London, 2006

DELEUZE, Gilles, *Postscript on the Societies of Control*, in *October*, Vol. 59, MIT Press, Cambridge, MA, 1992

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Felix, *A Thousand Plateaus, Capitalism and Schizophrenia 2* (1980), University of Minnesota Press, Minneapolis, 1987

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Felix, *Mil Planaltos - Capitalismo e Esquizofrenia 2* (1980), Assírio & Alvim, Lisboa, 2007

DEXTER SINISTER (2011), “From the Toolbox of a Serving Library”, The Banff Centre and The Serving Library, Banff

DEXTER SINISTER (2009), “Re: The Serving Library” in FILIP 10. Página consultada em 24 de Setembro de 2012 <fillip.ca/content/re-the-serving-library>

ECO, Umberto, *The Open Work* (1962), Harvard University Press, Cambridge, 1989

ERICSON, Magnus. FROSTNER, Martin. KYES, Zak. TELEMANN, Sara. WILLIAMSSON, Jonas. *Iaspis Forum on Design and Critical Practice – The Reader*. Iaspis, Sternberg Press. Stockholm, Berlin. 2009

FINDELI, Alain, BROUILLET, Denis, MARTIN, Sophie, MOINEAU, Christophe, TARRAGO, Richard (2008), “Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research” in «FOCUSED» Current Design Research Projects and Methods, Swiss Design Network Symposium, Berne

FOSTER, Hal, *Chat Rooms, Participation*, ed. Claire Bishop, London and Cambridge: MIT Press, 2007

FULLER, R. Buckminster. *Synergetics: Explorations in the Geometry of Thinking* (1975). Macmillan Pub Co. 1982

GENOSKO, Gary, *Felix Guattari: Towards a Transdisciplinary metamethodology*, Angelaki: The Journal of the Theoretical Humanities 8, no. 1, 2003

GIAMPIETRO, Rob. “School Days” in ABAKE, ALBINSON, BILAK, GIAMPIETRO, BLAUVELT, LUPTON, *Graphic Design – Now In Production*, Walker Center, 2011

GOGGIN, James. *Practice from Everyday Life*, The Most Beautiful Swiss Books, eds. Brunner, 2008

GONÇALVES, Sofia. *A Evolução de Darwin, A Evolução de Kropotkin*, 2012. Página consultada em 24 de Setembro de 2012 <laboratorio1.files.wordpress.com/2012/02/txt\_sg\_en.pdf>

HOLERT, Tom. “Art in the Knowledge-based Polis” in E-flux. Feveiro, 2009. Página consultada em 25 de Setembro de 2012 <www.e-flux.com/journal/art-in-the-knowledge-based-polis>

HOPTMAN, Laura (2012), “This Language is Ecstatic Because”, in *Bulletins of the Serving Library #3*, Sternberg Press, Berlin, The Museum of Modern Art, New York, 2012

KYES, Zak, OWENS, Mark, eds., *Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design*, Architectural Association, London, 2007

KYES, Zak, LIND, Maria, MIESSEN, Markus, *Zak Kyes Working With....*, Sternberg Press, Berlin, 2012

LECHTE, John. *Fifty Key Contemporary Thinkers: From structuralism to postmodernity* (1994), Routledge, London, New York, 1996

MASANI, Pesi Rustom. *Norbert Wiener 1894–1964 (Vita Mathematica, Vol 5)*. Birkhauser. 1989.

MOHOLY-NAGY, Laszlo, *Vision in Motion* (1947), Paul Theobald & Co, 1969

MONTUORI, Alfonso (2010), “Transdisciplinarity and creative inquiry in transformative education: researching the research degree” in M. Maldonato & R. Pietrobon (Eds.), *Research on research: a transdisciplinary study of research*. Brighton & Portland: Sussex Academic. 2010

MUNARI, Bruno, *Design as Art* (1966), Penguin, London, 2009

NICOLESCU, Basarab. *Manifesto of Transdisciplinarity*. Suny Press. Albany, 2002

OBRIST, Hans Ulrich, *A Post-Olympic Beijing Mini-Marathon*, JRP | Ringier, Zürich, 2010

PEREIRA, Fernando, DIAS, Fernando, “Ciências da arte e criação artística: solidariedades para uma investigação em arte” (2011), in QUARESMA, José, DIAS, Fernando, GUADIX, Juan, *Investigação em Arte e Design: Fendas no Método e na Criação*, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes, Faculdade de Belas-Artes Universidade de Lisboa, Lisboa, 2011

POTTER, Norman. *What is a designer: things, places, messages* (1969). Hyphen Press, London, 2002

POYNOR, Rick. “Observer: Critical Omissions” (2008), in Print Magazine. Página consultada em 29 de Novembro de 2012 <[www.printmag.com/Article/Observer\\_Critical\\_Omissions](http://www.printmag.com/Article/Observer_Critical_Omissions)>

REINFURT, David, “One Possible Scenario for a Collective Future” (2001). Página consultada em 16 de Setembro de 2012, <[www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdf/Harald%20Peter%20Str%C3%B6m%20E2%80%93%20Read%20Later,%20lulu.com%20draft.pdf](http://www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdf/Harald%20Peter%20Str%C3%B6m%20E2%80%93%20Read%20Later,%20lulu.com%20draft.pdf)>

SHANNON, Claude E., “A Mathematical Theory of Communication” in Bell System Technical Journal 27, 1948. Página consultada em 29 de Novembro de 2012 <[www.alcatel-lucent.com/bstj/vol27-1948/articles/bstj27-3-379.pdf](http://www.alcatel-lucent.com/bstj/vol27-1948/articles/bstj27-3-379.pdf)>

VELDEN, Daniel, “Research and Destroy: Design as Investigation” (2006), in ABAKE, ALBINSON, BILAK, GIAMPIETRO, BLAUVELT, LUPTON, *Graphic Design – Now In Production*, Walker Center, 2011

WILD, Lorraine, “Macramé of Resistance” (1998) in ABAKE, ALBINSON, BILAK, GIAMPIETRO, BLAUVELT, LUPTON, *Graphic Design – Now In Production*, Walker Center, 2011

WIENER, Norbert, (1948), *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Hermann & Cie, Paris, MIT Press, Cambridge, 1961.

## VIDEOGRAFIA

EAMES, Charles (1972), *Qu'est ce que le design?*, Musée des Arts Décoratifs, Palais de Louvre, Paris. Página consultada em 11 de Novembro de 2012, <[www.youtube.com/watch?v=z8qs5-BDXNU](http://www.youtube.com/watch?v=z8qs5-BDXNU)>.

RHEINGOLD, Howard (2005), *The new power of collaboration*, Ted Talks. Página consultada em 7 de Outubro de 2012, <[www.ted.com/talks/howard\\_rheingold\\_on\\_collaboration.html](http://www.ted.com/talks/howard_rheingold_on_collaboration.html)>.

WOODBIDGE, Peter (2012), *Deleuze's Postscript on the Societies of Control*. Página consultada em 20 de Novembro de 2012, <[vimeo.com/9351602](http://vimeo.com/9351602)>.

## TOMO III

## BIBLIOGRAFIA

BACH, FriedrichTeja (1991), *Brancusi: Photo Reflection: Exhibition Catalog*. Didier Imbert Fine Art.

BAILEY, Stuart, REINFURT, David e KEEFER, Angie (2011), *The Serving Library Company, Inc. Statement of Intent(draft)*. Página consultada em 29 de Setembro de 2012, <[www.dextersinister.org/MEDIA/PDF/Statementofintent.pdf](http://www.dextersinister.org/MEDIA/PDF/Statementofintent.pdf)>.

BOUCHER, Douglas, JAMES, Sam e KEELER, Kathleen H. (1982), “The ecology of mutualism”, in *Annual Review of Ecology and Systematics*, Vol. 13. Página consultada em 11 de Dezembro de 2012, <[www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.es.13.110182.001531](http://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.es.13.110182.001531)>.

CARSE, James P. (2010), “Finite and Infinite Games”. *Dot Dot Dot*, nr.20, 86.

CHANDLER, Annmarie (2006), *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, The MIT Press, Cambridge.

DAWKINS, Richard (1976), *The Selfish Gene*. Oxford, Oxford University Press, 2006.

DENISSE, Mattia (2009), *Experiments and Observations On Different Kinds Of Air*, in João Maria Gusmão e Pedro Paiva (eds.), DGArces.

DENISSE, Mattia (2011), *Câmara de descompressão*. Dois Dias Edições, Lisboa.

ECO, Umberto (1962), *Obra Aberta*. Editora Perspectiva, São Paulo, 1971.

ECO, Umberto (1962), *The Open Work*. Harvard University Press, Cambridge, 1989.

FIORANI, Francesca (1995), "Reviewing Bredecamp". *Renaissance Quarterly*, nr.51, 260-274.

LAGOA, Pedro e PESTANA, Cláudia (2012), "Une Partie d'Échecs: Sieges and Stands". E-Journal: Issue2 Intimacy, Autonomy and Anonymity within the Urban Fabric. Consultado a 23 de Outubro de 2012, <[gwangjubiennale.org/\\_\\_DATA/DOWNLOAD/E-journal\\_issue2\\_final.pdf](http://gwangjubiennale.org/__DATA/DOWNLOAD/E-journal_issue2_final.pdf)>.

LEACH, Robert (2004), *Makers Of Modern Theatre: An Introduction*. Routledge, New York.

MURPHIE, Andrew (2008), "Ghosted Publics – the 'Unacknowledged Collective' in the Contemporary Transformation of the Circulation of Ideas", in *The Mag.net reader 3 – Processual Publishing. Actual Gestures*, Alessandro Ludovico e Nat Muller (eds.), OpenMute: Londres.

QUARESMA, José, PAULO, Fernando Rosa Dias, GUADIX, Juan Carlos Ramos (coord.), (2011), *Investigação em Arte e Design. Fendas no Método e na Criação*. CIEBA, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa.

ROBEY, David (1989), "Introduction" in *Open Work*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.

TWENLOW, Alice (2006), "From The (A) Trivial To The (B) Deadly Serious, Lists Dominate Visual Cultur", in *Looking Closer 5: Critical Writings On Graphic Design*. Michael Bierut, William Drenttel e Steven Heller (eds.), Allworth Press, Nova Iorque.

VESIC, Jelena (2008), "Publishing the Public: Why bother?", in *The Mag.net reader 3 – Processual Publishing. Actual Gestures*, Alessandro Ludovico e Nat Muller (eds.), OpenMute: Londres.



## VI APÊNDICES EM SUPORTE DIGITAL

### APÊNDICE I: Intersecções

<drive.google.com/?authuser=0#folders/0B7IkbMq2mHSIWnlvTnIyVmRiV1k>

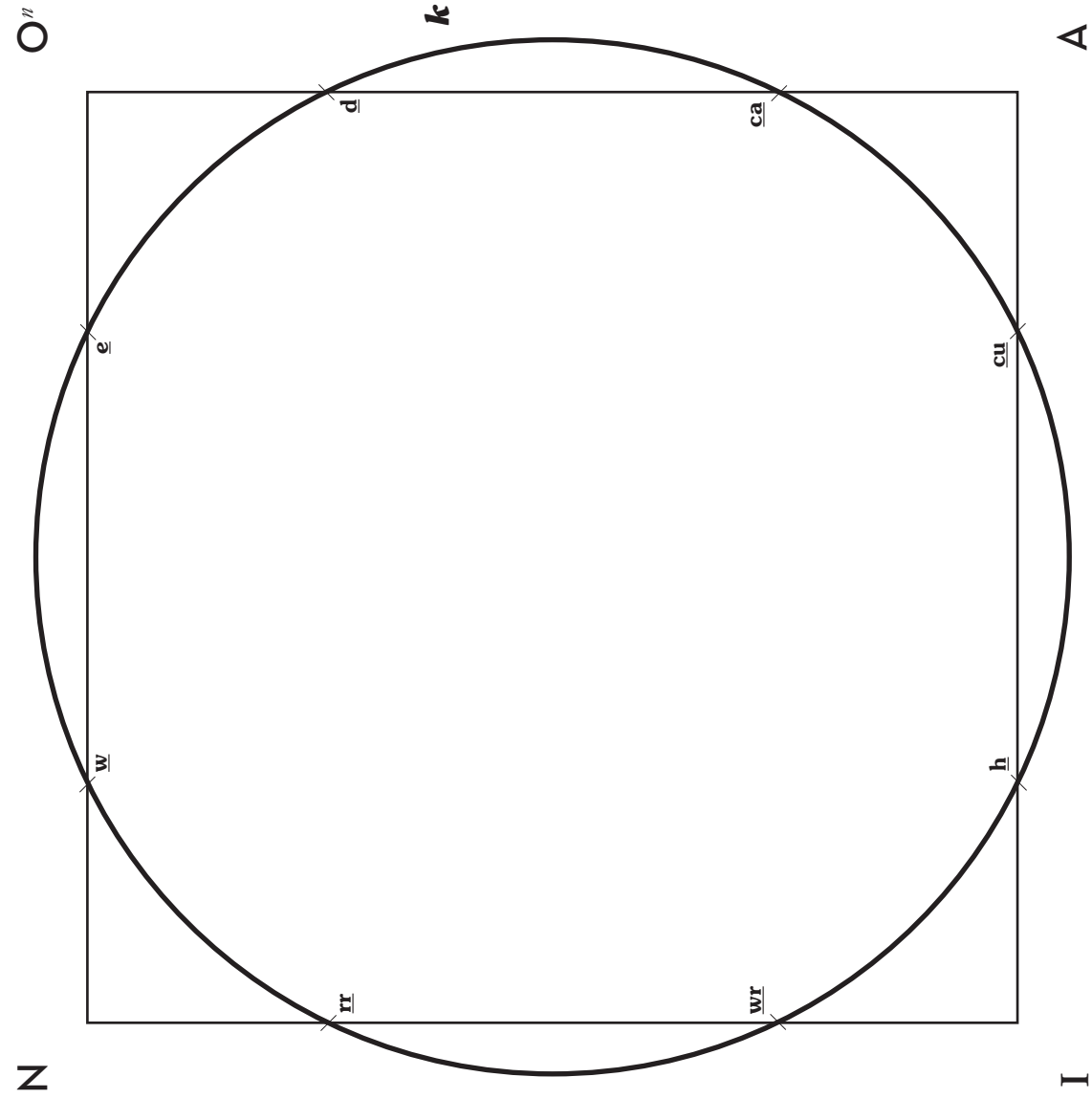
### APÊNDICE II: Publicação-Parasita

<drive.google.com/?authuser=0#folders/0B7IkbMq2mHSITlJjTDJrREFwR2c>

### APÊNDICE I: Geometria de Uma Obra Aberta

<drive.google.com/?authuser=0#folders/0B7IkbMq2mHSIdjlpZWNYb1FjWlk>

NETWORK OBJECTO<sup>n</sup>



edição / distribuição / catalogação / curadoria

IDEIA ARQUIVO

fig. 7 - Modelo Geometria de Uma Obra Obra Aberta.  
laboratório Frequently Asked Questions (2012)