

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 noção de arquivo em design de comunicação e do estudo crítico da produção cultural no espaço expositivo, pretende-se entender o modo como esse mesmo arquivo pode ser um meio de reformulação crítica de um novo estado de produção cultural.

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.

Starting with the concept of archive in design and the critical study of cultural production in the exhibition space, we aim to comprehend this archive as an object of critical reformulation of a new state of cultural production.

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

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, ao João e aos meus amigos pelo apoio, paciência e inspiração. Aos meus amigos e colaboradores neste projecto-dissertação – Ana, Madalena e Renato – pelas longas conversas de definição projectual. Gostaria de agradecer com destaque o Professor Doutor Vítor Almeida, Miguel Cardoso, António Silveira Gomes e Sofia Gonçalves por todo o apoio e interesse demonstrado ao longo deste processo.

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

D. O arquivo como modelo de interpretação e (re)apresentação no design de comunicação

INTRODUÇÃO 35

D1 ARQUIVO COMO MODELO SIMBÓLICO

D1.1 Da catalogação ao arquivo	39
D1.2 Arquivo como produção cultural – objecto e sistema, narrativa e memória	41
D1.3 Arquivo no contexto da cultura de <i>network</i>	43

(nota de entrada 1)

D2 DESIGN COMO ESPAÇO DE PRODUÇÃO, REPRESENTAÇÃO E (RE)APRESENTAÇÃO

D2.1 Arquivo como modelo de interpretação, representação e reedição em design	49
D2.2 Espaço expositivo como espaço de produção e comunicação em design	51
D2.3 Casos de estudo	54
D2.3.1 <i>EntreBetween / subSENSORIAL / The File Room, Antoni Muntadas</i>	55
D2.3.2 <i>The Atlas Group Archive, Atlas Group vol.1</i>	58
D2.3.3 <i>Téléthèque, Encontros Videográficos / The Daimler Session</i>	59
D2.3.4 <i>Ghosts in the Machine</i>	60
D2.3.5 <i>Graphic design in the White Cube</i>	61
D2.3.6 <i>Forms of Inquiry – The Architecture of Critical Graphic Design</i>	63
D2.3.7 <i>Reading Forms, Exhibiting Graphic Design Exhibitions / Graphic Design, Exhibition Context, Curatorial Practices</i>	64
D2.4 Espaço expositivo em Design – continuidades e rupturas no discurso da disciplina	66

(nota de entrada 2)

D3 REPENSAMENTO DO DESIGN COMO DESCONSTRUÇÃO CRÍTICA

D3.1 Desconstrução do arquivo como um processo de investigação crítica em design	77
D3.2 <i>Rehypothesis</i> , do arquivo à ideia: Geometria de uma Obra Aberta	79
D3.3 Conclusão	83

TOMO III

(Apresentação do laboratório)

III GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA - MODELO E LABORATÓRIO

3.1 Definição/Síntese do modelo <i>Geometria de uma Obra Aberta</i>	89
3.1.1 Modelo projectual – esquema técnico e operativo	90
3.2 Aplicação do modelo no laboratório <i>Frequently Asked Questions</i>	91
3.2.1 Apresentação do laboratório: Publicação-zero & <i>Open Call</i>	91
3.2.2 <i>Briefing</i> – da antecâmara à distribuição	93
3.2.3 <i>Wonder Room</i> e <i>Reading Room</i>	96
3.2.4 <i>Work Sessions</i> e processos de edição	98
3.2.5 Publicação e distribuição	99
3.2.6 Da Catalogação ao arquivo, da curadoria à <i>rehypothesis</i>	100
3.3 Colaboração piloto – Pedro Lagoa	
3.3.1 Processo	103
3.3.2 Apresentação de resultados / (conclusões I)	103
3.4 Desenvolvimento/expansão do laboratório	
3.4.1 Esquema colaborativo da <i>network</i>	106
3.4.2 Continuidade e projecção para o futuro – (conclusões II)	109

IV CONCLUSÃO 115

V REFERÊNCIAS 119

VI APÊNDICES EM SUPORTE DIGITAL

APÊNDICE I: Intersecções	125
APÊNDICE II: Publicação-Parasita	125
APÊNDICE III: Geometria de Uma Obra Aberta	125

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?⁽¹⁾ 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*⁽²⁾ 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⁽³⁾. 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*⁽⁴⁾ 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⁽⁵⁾.

(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⁽⁶⁾. 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⁽⁷⁾. As fronteiras no campo de produção tornam-se menos definidas, criando-se o que é entendido como um processo de constante *remix* e reinterpretação⁽⁸⁾.

§

(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 particularidade 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*⁽⁹⁾ 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

(9) «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»⁽¹⁰⁾ (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⁽¹¹⁾. 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»⁽¹²⁾ (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”⁽¹³⁾ 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⁽¹⁴⁾; (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)

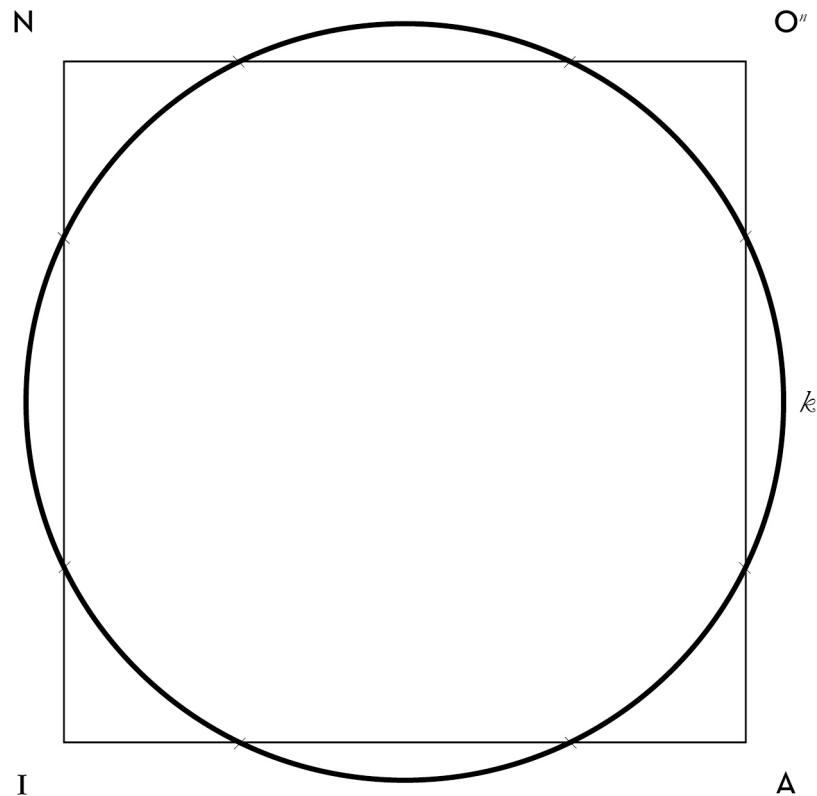
(14) «'Research' could mean different things. It could mean research 'for' design and research 'by' design. If you are looking for a more effective way to have research inform your actions, then it is the investigation adjacent to designing. Research 'by' design means that process itself is a type of 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*⁽¹⁵⁾ 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)

⁽¹⁵⁾ «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)quivo* 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 D, O arquivo como modelo de interpretação e (re)apresentação no design de comunicação.

Partindo do contexto do design de comunicação, inserido no paradigma da cultura de *network*, de que modo o arquivo de produção cultural pode ser meio de reformulação crítica de um novo estado de produção cultural?

Assiste-se, no contexto actual, a uma alternância entre a denominada cultura digital, e a cultura de *network*⁽¹⁶⁾. Esta mudança de paradigma cultural trouxe repercussões directas e indirectas aos modelos e processos de produção e comunicação em design. Estes processos passaram a estar baseados numa noção de *network* como modelo de produção cultural. O que se pre-

(16) Esta problematização encontra-se desenvolvida no capítulo 1 Contextualização Teórica, TOMO I.

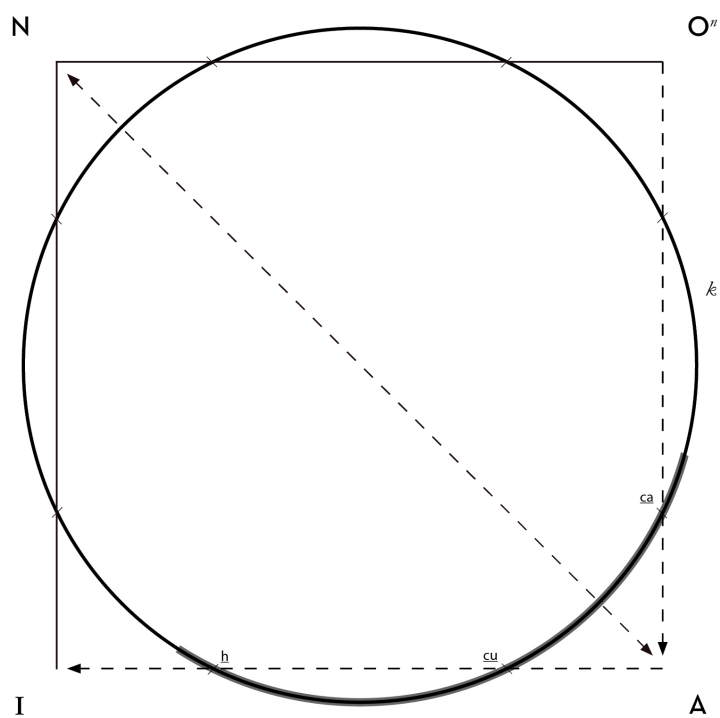
tende adquirir através desta investigação e aplicação prática é uma metodologia crítica que vá ao encontro das práticas projectuais do design de comunicação no contexto contemporâneo. Neste sentido, as problematizações individuais e colectivas compõem-se como um conjunto de ensaios críticos e de propostas projectuais, expondo e analisando (em simultâneo) os métodos e processos através dos quais foram realizados. Deste modo, para a compreensão da produção cultural em design, na actualidade, o modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*⁽¹⁷⁾ surge como uma possibilidade metodológica de produção e de análise destes fenómenos. O arquivo como modelo de interpretação e (re)apresentação em design de comunicação decorre da problemática geral da dissertação – Práticas projectuais de investigação crítica em design de comunicação, no ambiente da cultura de *network*.

§

Deste modo, esta problemática específica configura-se como a quarta componente individual decorrente da questão central da dissertação e centra-se no eixo do *(A)rquivo*. O enfoque no arquivo assume-se como uma análise de processos e metodologias para um segundo momento de edição, neste sentido funciona como um modelo simbólico de interpretação e reformulação dos objectos de produção cultural.

No contexto da *Geometria de Uma Obra Aberta* (fig.2), modelo hipotético do laboratório *Frequently Asked Questions*, e tendo em conta a premissa de abertura e mutabilidade do próprio modelo, é feito um percurso desde o processo de catalogação/arquivação dos objectos resultantes do processo de produção cultural até à sua reformulação. Este percurso é centrado no espaço expositivo como um novo campo de exploração para o design de comunicação, passível de abrir e testar os limites da produção do discurso crítico da disciplina.

(17) Esta problematização é exposta com maior detalhe no capítulo 3 *Geometria de Uma Obra Aberta* - modelo e laboratório, TOMO III.



*fig.2 – Modelo Geometria de Uma Obra Aberta
(perspectiva do Arquivo)*

INTRODUÇÃO

A problematização desenvolve-se em três partes, complementares entre si – desde o processo de catalogação e arquivação dos objectos resultantes do processo de produção cultural, passando pela fase de exposição/reinterpretação, até a uma última fase possível de *rehypothesis* (transformação dos conteúdos arquivados em novas ideias). Por um lado pretende-se, com esta divisão, particularizar a área correspondente ao eixo do *(A)rquivo*, subdividindo-o em três momentos distintos; por outro lado, parte-se de um contexto mais geral, no qual são explorados conceitos e noções que decorrem da temática central, para aplicar no contexto do laboratório e retirar conclusões no âmbito do design de comunicação. Neste sentido, o trabalho divide-se em contextualização, exposição e desenvolvimento das temáticas e casos de estudo, e aplicação e conclusões da problematização no exemplo prático do laboratório. No desenvolvimento desta problematização, as questões mais gerais como transdisciplinaridade, colaboração e experimentação estão constantemente presentes na abordagem às diversas problemáticas.

§

O arquivo enquanto modelo representa uma tentativa de encapsular o conhecimento no seu todo e construir uma lógica narrativa, segundo regras específicas que permitam definir, explicar, comparar e, acima de tudo, narrar esses factos e acontecimentos que compreende. Pretende desenvolver sobretudo um processo de registo e memória colectiva. Está inerente ao arquivo esta noção de que o processo de arquivar produz culturalmente tanto como aquilo que guarda do passado e regista do presente⁽¹⁸⁾; neste sentido, em termos de produção cultural funciona como uma potencial projecção para o futuro. No contexto da cultura de *network*, torna-se cada vez mais notório de que é necessária uma desconstrução do arquivo, de forma a verificar se é possível a sua configuração como potencial modelo a ser aplicado ao design de comunicação.

(18) «The archive (...) is not only the place for stocking and for conserving an archivable content of the past which would exist in any case, such as, without the archive, one still believes it was or will have been. No, the technical structure of the *archiving* archive also determines the structure of the *archivable* content even in its very coming into existence and in its relationship to the future. The archivization produces as much as it records the event.» (DERRIDA, 1995: 16-17)

Esta primeira parte, de contextualização, consiste na introdução dos conceitos de catálogo e de arquivo como fenómenos de produção cultural, formalizando-se um ponto de vista pessoal do modo como o arquivo pode ser lido e entendido como um modelo simbólico. Tendo em vista a possibilidade de desconstrução do arquivo, enunciam-se aspectos que podem dar origem a essa desmaterialização, e gerar novos processos e formas de interpretação e (re)apresentação desse mesmo arquivo.

§

Ao curador, «(...) eles possuíam também o direito e a competência hermenêutica: o poder de interpretar os arquivos» (LAGOA, 2012), cabe o papel de interpretação e (re)apresentação, uma fase de edição que se centra na prática e não apenas na exposição da produção cultural. Pressupõe o entendimento e a criação de estruturas e vocabulários que se estendam a diversos domínios/disciplinas e apresentem novas formas de ver a multiplicidade de objectos produzidos. Deste modo, encontra-se uma possibilidade de interpretação e desconstrução do arquivo, resultante do processo de curadoria/exposição. Da cultura de *network* advém novas formas de exposição da disciplina do design e, sendo sempre um processo de interpretação e reedição, são introduzidos neste campo, novos contextos e objectos que aliam a ciência e a tecnologia duma forma mais directa, assim como novas corporizações e construções teóricas para o campo de investigação do design de comunicação.

O segundo momento, de exposição das temáticas enunciadas, propõe uma análise e proposta desses mesmos modos de reinterpretar o arquivo e da produção cultural. Centra-se no espaço expositivo como um campo de acção cada vez mais procurado pelo designer contemporâneo para fixar novos modos de produção. Assim, recorre a casos de estudo que permitem delinear os fenómenos emergentes destes novos processos, e os modelos que permitem individualizar e gerar novos discursos na disciplina do design.

§

A *rehypothesis*⁽¹⁹⁾ surge como uma última fase do processo de interpretação e desmaterialização do arquivo. Neste momento entende-se que este pro-

(19) A definição de *rehypothesis*, um dos pontos do modelo conceptual do laboratório *Frequently Asked Questions*, está desenvolvida nos capítulos seguintes e no capítulo 3 Geometria de Uma Obra Aberta - modelo e laboratório, TOMO III, da presente dissertação.

cesso de interpretação se possa configurar como exposição da estrutura das ideias, uma forma simbólica de criar novas ligações entre conceitos e formas e produzir novo conhecimento. Para o design de comunicação, este processo de desconstrução crítica do arquivo está relacionado com a tendência actual da disciplina englobar processos, metodologias e conceitos importados de outras disciplinas, e reinterpretados de modo a constituírem-se como matéria crítica. Esta consequência projectual é sempre um processo de criação – da ideia ao objecto, do objecto à ideia, sendo o arquivo o mediador que regista e possibilita este processo cíclico.

Esta terceira parte consiste na aplicação da análise dos casos de estudos e conclusões retiradas no contexto do laboratório. Pretende-se aplicar de modo mais prático o que é enunciado desde a primeira parte, ou seja, verificar de que modo o modelo de arquivo pode ser desmantelado para se constituir como uma nova hipótese conceptual, inserido num processo de desconstrução crítica de e para o design de comunicação.

D1 ARQUIVO COMO MODELO SIMBÓLICO

§

D1.1 DA CATALOGAÇÃO AO ARQUIVO

«(...) the meaning of “archive”, its only meaning, comes to it from the Greek *arkheion*: initially a house, a domicile, an address, the residence of the superior magistrates, the *archons*, those who commanded (...) On account of their publicly recognized authority, it is at their home, in that place which is their house (...) that official documents are filed (...) They have the power to interpret the archives.» (DERRIDA, 1995: 2)

O arquivo⁽²⁰⁾ é entendido como um espaço onde os documentos, objectos e eventos de uma sociedade podem ser guardados, i.e., depositados com segurança. Funciona como uma morada física/material ou virtual, de compilação e catalogação dos *artefactos* do conhecimento humano, resultante de um processo de selecção e edição, com o objectivo de se constituir como memória colectiva: «Com esse status, os documentos, que nem sempre são escritos discursivos, são apenas guardados e classificados sob o título de arquivo, em virtude de uma *topologia* privilegiada»⁽²¹⁾ (Idem: 3). O arquivo, enquanto espaço de representação e tentativa de encapsular o conhecimento no seu todo, construindo uma lógica narrativa sequencial, está assente na catalogação, ou seja, naquilo que Derrida refere como a *topologia do arquivo*⁽²²⁾.

Catalogação⁽²³⁾ (o acto de catalogar) diz respeito a uma inscrição em catálogo, ao acto de agrupar e classificar elementos, qualificar, criar um sistema de organização de um conjunto de dados, objectos e informação. Este processo permite criar uma infraestrutura que agrupa e formaliza os elementos pertencentes ao arquivo. A catalogação assume-se portanto como o processo de construção, combinação, descrição do arquivo. Funciona como índice e é distinto do arquivo. Enquanto num primeiro instante dá-se a recollecção e defini-

(20) Arquivo (do latim *archívum*), configura-se como: lugar onde se guardam os documentos; conjunto de documentos escritos, fotográficos; conjunto de dados organizados, segundo a sua natureza e o seu uso.

(21) Tradução livre do autor: «With such a status, the documents, which are not always discursive writings, are only kept and classified under the title of the archive by virtue of a privileged *topology*» (DERRIDA, 1995: 3).

(22) Neste sentido, a catalogação como *topologia do arquivo* (Idem: 1-5), refere-se a formas de compartimentação e definição do arquivo enquanto estrutura, no sentido de modelação de acordo com as operações de definição, agrupamento, categorização, hierarquização e todos os restantes processos inerentes ao acto de catalogar.

(23) Catalogar: Inscrever em catálogo; Agrupar e classificar elementos; Inventariar; Qualificar; Etiquetar; Rotular.

ção de conteúdos, objectos e ideias, no segundo é criada a plataforma para esse arquivo se constituir como conhecimento, é interpretado o discurso e narrativa criada pelos diversos elementos desse mesmo arquivo.

No entanto, o arquivo deve ser entendido como um conceito mais vasto, que vai para além das formas possíveis da sua catalogação. O arquivo constitui-se e constrói-se segundo um modelo de repetição e adições sucessivas e é por si só reflexo de uma memória colectiva, pelas associações e narrativas que são construídas entre cada elemento desse mesmo arquivo. Estas sucessivas adições conduzem a processos mais ou menos complexos de organização, interpretação e representação.

«Whereas the trace refers to the inadvertent object birthed from the event, archivization refers to the potential for the trace to be captured and archived, the “creative phase before capture” (...) yet another “moment of truth” that occurs in archivization, which is the “conscious or unconscious choice (determined by social and cultural factors) to consider something worth archiving.» (LAU, 2009: 2-3)

Pode-se então afirmar que o arquivo concentra no seu domínio processos de catalogação, organização e transformação de um conjunto de informação em conhecimento; estes processos de arquivização (dos quais a catalogação é um deles) traduzem-se na construção de uma narrativa que tem como finalidade a compreensão de uma memória global. É, por este motivo, um sistema artificial de compilação, porque procura agrupar, segundo critérios diversificados, todos os factos e objectos constituintes dessa memória. Por outro lado, consiste num processo marcadamente de interpretação, pois um dos seus objectivos tem por base a criação de uma linha geral de pensamento que legitimize e compreenda os acontecimentos no seu todo, todos os aspectos resultantes de uma produção (entre elas cultural) em sociedade.

Este capítulo, mais do que se assumir como uma definição exaustiva do conceito de arquivo, pretende diferenciar os processos de *arquivização* e *catalogação*, e salientar duas características essenciais retiradas da definição de Derrida de arquivo⁽²⁴⁾. Pretende-se, por um lado, enfatizar que o arquivo, no seu sentido mais geral, tem a intenção de registo e entendimento de um todo; por outro lado, assumir que o arquivo não é uma entidade de armazenamento de informação fechada, mas que possui em si mesmo características que permitem inúmeros processos de interpretação e desmate-

(24) A definição de Derrida de arquivo encontra-se desenvolvida em (DERRIDA, 1995: 1-24).

rialização. Existe, tal como descrito por Derrida (1995: 1-24), um poder interpretativo, quer na construção do próprio arquivo, quer nos processos de transformação possíveis deste. No seguimento desta ideia e admitindo que está sempre subentendida uma construção (material ou virtual), podemos afirmar que no arquivo estamos constantemente perante uma materialização inevitável (sendo apenas intencional ou finalmente concretizada). Ao se assumir como o entendimento do todo na sua totalidade, que culminaria na ideia de um arquivo universal⁽²⁵⁾, temos presente um certo desejo utópico de explicação e encapsulamento do todo.

§

D1.2 ARQUIVO COMO PRODUÇÃO CULTURAL - OBJECTO E SISTEMA, NARRATIVA E MEMÓRIA

Ao conceito de produção cultural está sempre interligado o de arquivo. Está subjacente uma linha condutora de orientação, organização e validação que articula objecto e sistema, narrativa e construção de uma memória. O objecto não pode ser entendido no arquivo como um elemento isolado, faz parte de um sistema de sequenciamento e interligação, é resultado de um processo de catalogação que estruturou essa sequência. Um sistema que deve ser entendido como um todo homogéneo pois constrói uma narrativa que resulta desse processo de estruturação. Tendencialmente o arquivo pressupõe a noção de que essa narrativa é linear, organizada numa primeira instância segundo uma ordem cronológica que remeta para uma noção de coerência e ordem⁽²⁶⁾. No entanto, quer pela impossibilidade do arquivo conter toda a informação do passado, quer pelo simples facto que essa construção narrativa resulta de um processo (naturalmente subjectivo) de interpretação de dados, existe sempre uma instabilidade, uma tendência para procedimentos constantes de selecção, edição e composição

(25) A ideia de arquivo universal está interligada ao *Mundaneum* e aos sistemas de classificação universal, de Paul Otlet e Henri La Fontaine. O *Mundaneum* (1910) consiste num dos primeiros esforços em construir um arquivo que englobasse o conhecimento universal no seu todo, segundo um único modelo de classificação e organização. Funcionou como um precursor de sistemas complexos de informação (como a própria Internet), mas acabou por se constituir, tendo em conta o período histórico do qual fez parte, como um projecto utópico. Para um maior entendimento (c.f. RAYWARD, 1994).

(26) Este processo de organização e sequenciamento cronológico é comumente conotado como o método histórico de análise (dos artefactos, eventos e objectos). Por se constituir como um processo de selecção de certas fontes, em detrimento de outras, é um processo crítico de edição e interpretação.

«Aquilo a que se pode chamar de Método Histórico é, na sua base, composto por várias linhas indicativas de uma metodologia a seguir na selecção e análise de provas e testemunhos conducentes à validação de narrativas sobre acontecimentos históricos. O processo resultante pode ser descrito, de forma simplificada, como o conjunto de operações a partir das quais se procede à selecção do evento a estudar, e consequente busca das fontes mais credíveis necessárias à análise histórica - heurística, - que tanto podem ser narrativas como relíquias - artefactos. A análise das fontes disponíveis leva o historiador a optar pelas que julga mais credíveis, através de um processo crítico.» (LAGOA, 2012)

dessa mesma narrativa. Neste sentido, consegue-se aferir que o arquivo, enquanto modelo de produção cultural, de produção de uma memória colectiva, admite descontinuidades. Estas descontinuidades não devem ser julgadas como falhas nessa mesma organização do conhecimento, mas sim, como possibilidades ou potencialidades para a criação de novas narrativas, resultantes de sucessivos processos de interpretação.

«The archive is predicated on the notion of time, the assumption being that time progresses in a linear fashion, thereby opening avenues of archival possibility (...) time as a series of intervals (as opposed to continuous linearity) (...) a kind of database, characterized as an aggregation of movable signifiers that may be recombined and recast.» (LAU, 2009: 2)

O arquivo surge aqui como a potencialidade de construção de narrativas (que seguem uma temporalidade linear, com intervalos ou não) e de encaamento de objectos e sistemas para a representação de novos contextos ideias: «(...) as possibilidades do arquivo, os espaços para além do arquivo em si, e este “para além” como um arquivo em si mesmo»⁽²⁷⁾ (Idem: 3). Está implícita uma noção de linearidade, de coerência e ordem (temporal) mas, no arquivo, a construção desta narrativa admite igualmente a não-linearidade, e, por conseguinte, a entropia e o caos⁽²⁸⁾. Pela impossibilidade do arquivo conter toda a informação/conhecimento, existem sempre dados sem catalogação, ou seja, informação que não dá produz conhecimento. Neste sentido a construção da linearidade aparente (e desejada no processo de arquivização) pode perder-se na pré-disposição do arquivo para introduzir desordem e caos.

«If the archive is not merely a compendium of recorded texts, but also includes broader theoretical concepts like metapsychology, critical theory, and historiography, then the boundaries of our professional practices and standards are also challenged (...) the possibilities of the archive, the spaces beyond the archive itself, and this “beyond” as an archive unto itself.» (Idem: 3)

(27) Tradução livre do autor: «(...) the possibilities of the archive, the spaces beyond the archive itself, and this “beyond” as an archive unto itself.» (LAU, 2009: 3)

(28) Now what sort of sequence of events will be least predictable and therefore carry a maximum of information? Obviously a totally disordered one, since when we are confronted with chaos we can never predict what will happen next. The conclusion is that total disorder provides a maximum of information: and since information is measured by order, a maximum of order is conveyed by a maximum of disorder.» (ARNHEIM, 1971: 13)

Se o arquivo, no âmbito do design de comunicação, for entendido como mais do que um compêndio de formas e objectos, e que permite introduzir conceitos teóricos numa área temática mais abrangente, então as fronteiras da prática do design também podem ser questionadas. Neste contexto, o arquivo deve ser entendido como uma potencialidade, intra e transdisciplinar, por exemplo, de descoberta, problematização e especulação desses espaços por detrás do próprio arquivo (LAU, 2009: 1-3). Uma possível desmaterialização do arquivo poderá consistir na aceitação de que esses mesmos sistemas de conformação podem sofrer alterações ou deformações mais vinculadas e propositadas. Neste sentido o arquivo enquanto estrutura poderá, em design, assumir-se como matéria passível de ser articulada, interpretada e organizada segundo diversos critérios, corrompendo-se linguagens e narrativas para a criação de novos espaços *no* e *por detrás* desse arquivo.

§

D1.3 ARQUIVO NO CONTEXTO DA CULTURA DE NETWORK

O desenvolvimento de novos meios tecnológicos desde a década de 80 do século XX marcou a produção cultural ocidental, classificando-a como cultura digital. A este conceito conseguem-se associar outros como hibridismo, multiplicidade, descontinuidade, *network*, entre outros. Neste caso, o pretendido não é fazer uma taxonomia da base e desenvolvimento da cultura digital, mas sim compreender o design de comunicação como uma disciplina conectada a estes fenómenos.

«The open nature of the Web as medium (...) means that the Web sites never have to be complete; and they rarely are. The sites always grow. New links are being added to what is already there. It is easy to add new elements to the end of list as it is to insert them anywhere in it. All this further contributes to the anti-narrative logic of the Web. If new elements are being added over time, the result is a collection, not a story. Indeed, how can one keep a coherent narrative or any other development trajectory through the material if it keeps changing?» (MANOVICH, 2001: 3-4)

O arquivo, num sentido mais vasto da disciplina do design, inserido no âmbito da cultura de *network*, potencializa uma abertura a novas interpretações; por outro lado, com o sucessivo desenvolvimento das ligações em rede, será que esses modos de arquivos alteram o próprio discurso da disciplina?

A *world wide web* é a forma mais imediata de arquivo dos dias de hoje. No seu aspecto mais tecnológico, altera o modo como é feita a sua construção, principalmente nas questões de acessibilidade, distribuição e potencialidades de interpretação e representação. Estes fenómenos introduzem alterações de metodologias, ferramentas, processos, que, com as novas configurações de uma cultura de *network*, criam uma necessidade de expansão e reconfiguração desse mesmo discurso. O arquivo enquanto produção cultural está atento e é influenciado por estas alterações, sobretudo, pela ênfase dada à questão da *network*. O entendimento de que estas alterações, tanto a nível tecnológico como naquilo que repercutem a todos os níveis de produção cultural, é o constatar de que o discurso de uma disciplina precisa de se adaptar a estas condicionantes, como forma de se projectar para um futuro iminente⁽²⁹⁾.

No campo do design de comunicação, a questão do arquivo serve não como metáfora, mas antes como modelo que caracteriza um processo em constante mutação – e uma multiplicidade de cenários. Pode ser constituído como símbolo de um discurso da própria disciplina, que admite a constante alteração dos modos e formas de arquivar, e consequentemente de editar e de interpretar. Centra-se num espaço de produção, e entende o design, sobretudo, como produção cultural: «Artistas e designers (...) são, por natureza, criaturas reflexivas – simultaneamente refletem sobre o que fazem enquanto o fazem.»⁽³⁰⁾ (BAILEY, 2007)

(29) «Entender o curso destas mudanças é, não só, uma questão de sobrevivência, mas também uma maneira de visualizar o futuro que nos aguarda, onde “ser ou não ser” digital deixou de ser uma questão de opção.» (KRUGER, 2012: 27)

(30) Tradução livre do autor: «Artists and designers (...) are by nature reflexive creatures - they simultaneously reflect on what they do while doing it.» (BAILEY, 2007)

«A edição é hoje entendida como um território amplo, tendo extravasado o campo literário e jornalístico para se alicerçar de forma múltipla, e tantas vezes nebulosa, nos campos da música, da dança, ou da arte contemporânea. Se entendermos o livro, enquanto objecto e conteúdo, como um lugar análogo ao de uma exposição, de uma colecção ou de um arquivo físico ou online, já que a todos subjaz a ideia de recorte, de selecção e de afinação, então editores são aqueles que os que os gera, causam e fundam. Do design à curadoria, da investigação à exposição, da crítica à prática artística.» (GONÇALVES et al., 2012)

§

(nota de entrada 1)

O arquivo configura-se como um modelo simbólico que permite a execução de um conjunto de operações de transformação e interpretação. Nesta composição de inúmeros fragmentos que tem como pressuposto a composição de um todo, está também presente a possibilidade de desmantelamento desses mesmos fragmentos, de modo a serem reorganizados e constituírem novos objectos, novo conhecimento.

Da catalogação ao arquivo, e do arquivo à *rehypothesis*, o espaço expositivo assume-se como um processo de desmantelamento desses fragmentos que compõem o processo e o objecto em design (enquanto produto cultural). Consiste num espaço de selecção e interpretação, de edição e reformulação. Neste sentido, o próprio arquivo, enquanto estrutura organizada do conhecimento, assume-se cada vez mais como matéria de produção para design, no qual os seus objectos têm a capacidade de ser extraídos e reconstruídos segundo diversas e múltiplas novas narrativas. Como consequência, o espaço expositivo e a curadoria assumem-se como novas possibilidades para criar no design de comunicação um espaço de produção alternativo (especulativo, experimental, colaborativo) que potencia possíveis criações de novos objectos e significados – do arquivo à *rehypothesis*. Nestes espaços cruzam-se processos e metodologias, fundem-se disciplinas e introduzem-se novos olhares e posicionamentos críticos que permitem a intersecção de múltiplas posturas disciplinares.

«Do design à curadoria, da investigação à exposição, da crítica à prática artística (...)» (GONÇALVES et al., 2012), estes percursos surgem como uma forma possível de desmaterialização e desconstrução do arquivo para a construção de um processo de exposição e crítica em/para design. Neste contexto específico, manifesta-se sobretudo como novos contextos de representação e produção, e como novas formas de comunicar. Estas intersecções traduzem-se em novos modos e entendimentos da prática do design de comunicação, através de processos de reedição, redistribuição e (re)apresentação.

D2 DESIGN COMO ESPAÇO DE PRODUÇÃO, REPRESENTAÇÃO E (RE)APRESENTAÇÃO



D2.1 ARQUIVO COMO MODELO DE INTERPRETAÇÃO, REPRESENTAÇÃO E REEDIÇÃO EM DESIGN

«Placements have boundaries to shape and constrain meaning, but are not rigidly fixed and determinate. The boundary of a placement gives a context or orientation to thinking, but the application to a specific situation can generate a new perception of that situation and, hence, a new possibility to be tested.» (BUCHANAN, 1992: 17)

«Um acto destrutivo constitui-se sempre como expressão de uma recusa. Seja esta recusa referente a uma materialidade objectiva, com tudo o que isso representa, ou a uma experiência abstracta, como é a das ideias e conceitos, esta recusa é sempre realizada através de excesso e criação (...) devem uma poderosa ferramenta crítica que não se limita apenas ao tempo específico da ocorrência, dado que a destruição opera sempre de forma transversal, reformulando o Passado e ressurgindo de formas imprevisíveis no Futuro.» (LAGOA, 2011)

Este acto de destruição, que pode ser estendido ao arquivo descreve uma nova possibilidade a testar, um modelo possível para alterações nos espaços de produção e representação em design. Consiste na tentativa de expor as bases estruturais dos conceitos e ideias, e dos seus próprios actos de criação e produção. Configura-se como um conjunto possível de operações a efectuar, que ao introduzir um conjunto de reformulações e processos novos de visionamento e organização, permitem, numa última fase, a passagem de um estado para outro na disciplina.

O arquivo, entendido como a entidade consolidada de conservação e armazenamento da informação e objectos resultantes de um processo de produção e publicação, e como configurador de um mapeamento de produção cultural, representa um ponto de partida para processos múltiplos de interpretação e reedição (tendo sempre presente o seu carácter público).

O acto de exposição, e de curadoria, assume-se como um segundo espaço potencializador de novas significações, de possíveis experiências abstractas, nas quais as ideias e, em simultâneo, os próprios objectos, são alvo de inúmeros actos de transformação.

Entendem-se estes actos como uma possibilidade de interpretação e de criação de novos gestos de formulação e edição, nos quais este mesmo arquivo é (re)activado e transformado em novos objectos formalizadores de um novo espaço de produção crítica. O design e os designers têm configurado consecutivamente o espaço de exposição e disseminação destas ideias e conteúdos como um modelo para uma segunda etapa de publicação dos próprios trabalhos/objectos, que permite não só a reformulação e reedição destes, mas também o repensamento da própria disciplina, dos seus limites, ferramentas e campos de actuação. Neste sentido, sendo um tema que tem vindo a ganhar uma maior profundidade no discurso em design, debate-se actualmente a importância do espaço de exibição, no qual o design tem expandido a sua actuação. Mais do que o cruzamento de conhecimento entre disciplinas, o designer tem procurado, neste contexto de cultura de *network*, transmutar o seu espaço de produção e de questionamento para outras áreas nas quais possa criar um corpo de trabalho.

«Alguns, como Andrew Blauvelt e Wim Crouwel, assumiram o papel de comissários, como extensão natural da sua actividade enquanto designers, não se limitando a gerir a imagem gráfica de uma instituição, mas participando activamente na concepção de exposições, palestras e eventos” e outros, como Steven Heller, Rick Poynor ou Max Bruinsma assumiram-se como “escritores” de um modo que convida a diluir as fronteiras, em alguns contextos ainda fortemente demarcadas, entre a teoria e a crítica do Design – mesmo que seja eventualmente necessário refazer a teoria e repensar a prática tal como sugeria Andrew Blauvelt.» (BÁRTOLO, 2008)

Este processo, caracterizado por uma forte componente de interacção entre disciplinas, dota o design de uma nova postura multi e interdisciplinar⁽³¹⁾ que, no final, não é traduzida num *medium* único, mas sim num arquivo

(31) Esta postura multi e interdisciplinar que caracteriza o design tem origem, segundo Bilak, no facto de o próprio designer não estar restrito a um único conteúdo ou ideia: «[...] unlike the work of other professionals, the work of a designer is not restricted or defined by its content, in fact designers are trained to accommodate and express various, often contradicting ideas.» (BILAK, 2006) Como acrescento a este discurso, Bailey define esta característica do design pelo facto desta apenas prevalecer devido à existência de outras disciplinas, introduzindo o conceito de design como *ghost discipline*: «[...] graphic design only exists when other subjects exist first. It isn't an a priori discipline, but a ghost; both a grey area and a meeting point.» (BAILEY, 2007)

heterogéneo e, sobretudo, colectivo. Neste momento, e tendo em conta o modelo conceptual *Geometria de Uma Obra Aberta*, irá ser analisado o espaço expositivo e os modos de interligação entre o design de comunicação e as lógicas de produção deste em relação às formas de exibição e, neste sentido, de desconstrução dos objectos e do arquivo.

«The museum can be a collective commons for learning, reflection, and critical action, as well as a platform for delivering information and provocation and a stage for learning, social connectedness and critical action.» (BECK, 2010)

§

D2.2 ESPAÇO EXPOSITIVO COMO ESPAÇO DE PRODUÇÃO E COMUNICAÇÃO EM DESIGN

«The power of display permeates cultural venues from museums to car dealerships. Display embodies the capacity to generate points of access, the potential to make meaning, to encourage or discourage specific experiences, to confer value, and to create and focus desire.» (AULT, 2006: 15)

«In recent years however, we are witnessing the emerging of a relatively new phenomenon: graphic designers themselves are apparently becoming more and more interested and involved in the exhibition context as a space of production, and in appropriating the kind of roles and functions that are characteristic of the exhibition format.» (CAMUFFO e DALLA MURA, 2012: 1)

O design, principalmente nestes últimos anos tem expandido o seu campo de acção para territórios que não lhe eram directamente associados anteriormente. No contexto do espaço expositivo, dedicado sobretudo às artes plásticas, tem sido consideravelmente utilizado, quer como plano de projecção/exibição do trabalho *em* design, quer como um novo momento, um novo espaço de produção *para* design.

Se, por um lado, se pode distinguir com clareza o papel do design na formulação do próprio espaço expositivo e a sua importância num planeamento e delimitação dos objectivos curatoriais de uma exposição, por outro lado, e cada vez com maior influência, o espaço expositivo torna-se

uma procura constante para o designer de um segundo momento de criação/edição. Neste sentido, o espaço expositivo como espaço de produção surge como um possível momento de desconstrução, espaço de apresentação e sobretudo de representação e interpretação dos objectos resultantes do processo de produção característicos da disciplina: «Publicação como uma ferramenta de legitimação e estabelecimento, edição como um processo de definição e revelação, e distribuição como um instrumento de comunicação»⁽³²⁾ (BENERA e ESTEFÁN, 2011: 22).

O trinómio publicação, edição e distribuição, que consiste na forma mais consolidada de produção (construção) em design, é revisto e reinterpretado neste segundo momento do espaço expositivo. Estando presente uma forte componente social e de carácter público, é permitido ao designer, nesta extensão da produção para o espaço expositivo, uma reavaliação e reedição dos conteúdos produzidos, surgindo novas potencialidade de publicação/distribuição dos conteúdos inerentes a esse trabalho.

«This phenomenon opens up a number of questions that call for an overall re-examination of the relationship between graphic design and the exhibition space, with exhibition making and curating, and of the implication this has for design culture.» (CAMUFFO e DELLA MURA, 2012: 1)

Esta procura do espaço expositivo como espaço de produção *em/para* o design levanta inúmeras questões, quer sobre o posicionamento da disciplina relativamente aos novos contextos a que se associa actualmente, quer ao modo como ela própria se passa a estruturar internamente:

(I) Quais os motivos que levam actualmente os designers a procurar a exposição como um *medium* de produção e disseminação de conteúdos?

(II) Quais as implicações culturais e sociais desta associação e o posicionamento do designer contemporâneo neste processo?

(III) Quais os valores inerentes ao design no contexto expositivo e, de que modo, se alteram para se acomodarem a novos contextos dentro destas práticas?

(32) Tradução livre do autor: «Publishing as a tool of legitimizing and establishing, Editing as a process of defining and revealing, and distribution as an instrument of communication.» (BENERA e ESTEFÁN, 2011: 22)

(IV) Quais os discursos críticos que se constroem à volta do espaço expositivo, e que são transpostos para o design?

(V) De que modo são criados momentos de ruptura ou continuidade nestes novos espaços, relativamente à produção tradicional em design?⁽³³⁾

§

«People who disagree with the exhibition of graphic design give the argument, among others, that graphic design is about context, and the exhibition of graphic design – the creation of an artificial setting – goes against its function. In my case, I interpret the context of the graphic design exhibition as a way of reactivate the objects through a critical or artistic prism, as an exercise of formatting a new space of existence of the designed object.» (CHEETHAM, 2012)

«(...) if the graphic design is not in support of the exhibition narrative, then it can only get in the way or misrepresent the story.» (SUEDA, 2012)

«(...)At the Modern [MOMA], all forms of Design are introduced in strict relationship with the other forms of visual culture (...) interdisciplinary facilitates the understanding of design's composite nature.» (ANTONELLI, 2011: 76)

A expansão do design para os territórios da exibição e exposição, pode ser entendida como uma reactivação dos objectos resultantes de um primeiro momento de produção do design (CHEETHAM, 2012) criando um segundo momento de edição e reinterpretação; pode ser entendido como um suporte essencial para a construção narrativa da própria exposição (SUEDA, 2012); ou como um espaço de produção, no sentido mais directo, no qual a própria disciplina é confrontada com a sua própria estrutura, permi-

⁽³³⁾ Estas questões são algumas das levantadas para a conferência *Graphic design, Exhibiting, Curating* (26 Junho 2012), na Universidade de Design e Arte em Bozen-Bolzano. Foram interpretadas pelo autor, de modo a adequarem-se à problematização em questão: «What are the motives behind graphic designers' choice to use the exhibition as a medium for producing and disseminating contents? What does this new engagement reveal about the cultural and social role and position of the contemporary designer? What are the values attached to graphic design within the exhibition context, and how do they shift according to different contexts? What kind of public do designers aim to address, and what kind of public is actually being reached through exhibitions and related activities? What critical discourse, if any, on graphic design is built through and around exhibitions? How do acts of exhibiting and curating relate to the traditional activity of graphic design?» (CAMUFFO e DALLA MURA, 2012: 1 a 2)

tindo novos olhares sobre a natureza do design, resultado de um processo interdisciplinar (ANTONELLI, 2011: 76).

As questões levantadas têm como principal objectivo o entendimento do papel do design no panorama contemporâneo, e entender as associações criadas com outras disciplinas e os espaços que elas preconizam. Centram-se sobretudo, numa questão principal que consiste no modo como é ou deveria ser percebido o design actualmente. Ao mesmo tempo, ao questionar-se essas incursões do design noutros campos, nomeadamente no espaço expositivo, tal proporciona efectivamente um repensamento (ou *rehypothesis*) da disciplina.



D2.3 CASOS DE ESTUDO

Os casos de estudo seleccionados, uns de carácter mais descritivo e outros ao nível do comentário ou ilustração, constituem-se como aspectos de análise enunciados ao longo desta problematização. Agrupam-se dentro de três categorias.

A QUESTÃO DO ARQUIVO COMO MODELO DA PRÁTICA ARTÍSTICA – projectos artísticos no qual o arquivo é premissa de desconstrução / interpretação para se constituir um modelo de produção – *SUB-SENSORIAL/The File Room: Antoni Muntadas; The Atlas Group Archive, Atlas Group vol.1;*

A QUESTÃO DA EDIÇÃO E INTERPRETAÇÃO NO ESPAÇO EXPOSITIVO – projectos e seminários nos quais está presente uma postura crítica face ao papel do design e do designer, num contexto expositivo – *Téléthèque, Encontros Videográficos/The Daimler Session; Ghosts in the Machine;*

A QUESTÃO DO DESIGN COMO ESPAÇO DE PRODUÇÃO NO CONTEXTO DO ESPAÇO EXPOSITIVO – projectos que exploram o papel do design/designer no espaço expositivo contemporâneo, enquanto espaço de produção – *Graphic Design in the White Cube; Reading Forms, Exhibiting Graphic Design Exhibitions/Graphic Design, Exhibition Context, Curatorial Practices; Forms of Inquiry, The Architecture of Critical Graphic Design.*

Por outro lado, a cada um destes casos de estudo corresponde uma localização e extensão específicas dentro do esquema e modelo conceptual do laboratório *Frequently Asked Questions* (no eixo em que esta problematização individual se enquadra, i.e., *(A)rquivo*). A linha comum aos projectos das três categorias baseia-se na procura de uma linguagem transversal ao design e outras disciplinas, nomeadamente a exposição/curadoria, e dos processos de diálogo, análise e pesquisa que permitem a construção e repensamento de uma nova atitude crítica face à natureza do próprio design.

Como metodologia de análise e, na procura de respostas às questões lançadas anteriormente, cada caso de estudo é analisado, tendo em conta os seguintes aspectos – resumo e descrição dos princípios projectuais, documentação dos objectos e resultados produzidos, análise projectual e verificação das respostas às questões lançadas nesta problemática. Neste sentido procura-se verificar as implicações culturais e o posicionamento do designer nestes processos; os valores inerentes ao design no contexto expositivo, e de que modo se alteram para acomodarem outras práticas; e quais os discursos críticos, se existentes, que se constroem e poderiam ser transpostos para a disciplina⁽³⁴⁾.

Pretende-se com esta análise definir pontos comuns entre os diferentes projectos e encaminhar a análise no sentido de extrair conclusões ou respostas possíveis sobre os modos de continuidade e ruptura nestes novos espaços aos quais o design de comunicação se associa. Deste modo pretende-se também verificar as alterações aos espaços e métodos de produção e a tradução dessas consequências na produção de massa crítica da própria disciplina, fazendo um (possível) mapeamento da diluição e alteração dos limites do design no contexto actual.

§

D2.3.1 Entre/Between (subSENSORIAL)/The File Room: Antoni Muntadas

De toda a obra de Antoni Muntadas⁽³⁵⁾, interessa destacar três projectos que, a partir do conceito de arquivo, criam um corpo de trabalho de modos distintos. O primeiro, *subSENSORIAL* corresponde ao registo de ex-

(34) Estas questões foram enumeradas no capítulo anterior.

(35) Antoni Muntadas (Barcelona, 1942) é um artista plástico, que se insere na perspectiva artística da arte conceptual e *media art*, utilizando recorrentemente o vídeo, a fotografia, a performance ou a instalação como ferramenta de crítica política, social e sobretudo, cultural. O seu trabalho expõe predominantemente temáticas em torno da dualidade, tais como a dialética entre público e privado, o poder político e cultural e os sistemas de comunicação e *media*. Para um maior entendimento da obra de Muntadas consultar (AUGAITIS e BORJA-VILLEL, 2011).

periências, acções e actividades, registadas pelo próprio Muntadas entre 1971 e 1973, construindo-se enquanto arquivo sistemático de uma fonte de conhecimento; o segundo, corresponde ao *The File Room*, instalação temporária montada em 1994, que parte do conceito mais formal de arquivo para criar um momento de diálogo e discussão sobre os modos de acesso à informação e censura; por fim a própria exposição *Entre/Between*⁽³⁶⁾, pelo modo como interpreta o conceito de arquivo na concepção da exposição e exibição dos projectos de Muntadas e da sua forma de produção multimédia.

«His body of work frames a discourse on the visible and the invisible systems of communication and power in a society increasingly dominated by the spectacles of mass media, hyper consumption and ever-advancing technologies. However, Muntadas' work does not offer precise narratives or solutions, it lies between, uncovering the connective tissues that constitute the complex social fabric of contemporary life.» (AUGAITIS e BORJA-VILLEL, 2011: 2)

O projecto *subSENSORIAL* é um registo sistemático e focado na construção de um arquivo multimédia que examina as diversas formas de percepção e expressão de um percurso pessoal, explorando diferentes formas de agrupamento e representação dessas observações. Muntadas criou um conjunto de acções de forte carácter espacial (nos quais analisava e interpretava a realidade através do corpo e dos sentidos) que se constituíram como projecto. Este arquivo foi construído através de sucessivos registos, com graus de complexidade e aprofundamento distintos, nos quais aliou texto, fotografia, desenho, escultura, performance, instalação e vídeo para documentar e arquivar os fragmentos delineadores desse sistema.

Em *The File Room* é recriado fisicamente o ambiente fechado e escuro de uma sala de arquivo, no qual é feita a exploração da dialética entre espaços virtuais e espaços físicos, enfatizando o confronto entre a base de dados material e a *internet database*. O objectivo do projecto era o de especulação sobre métodos e sistemas de gravação e catalogação da informação, enquanto reconhecimento e memória. O objecto escultórico remete para o espaço físico do arquivo (na sua configuração mais tradicional), criando um ponto de confronto (com o objectivo de induzir ao diálogo e contestação) com a introdução de terminais e monitores e toda uma linguagem transposta do universo digital.

(36) A exposição esteve patente no Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (2011) e no Museu Calouste Gulbenkian (2012).

Estes dois projectos estavam patentes em duas esferas distintas da exposição *Entre/Between* (Museo de Arte Reina Sofia, Madrid, 2011-12; Museu da Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2012). A linha editorial/curatorial da própria exposição consistiu numa reinterpretação do projecto artístico de Muntadas, e na produção de um novo arquivo, um novo sequenciamento expositivo que introduziu novas configurações e um ponto de vista distinto ao trabalho.

«Muntadas' projects generally respond to particular conditions of time and place: they address a multitude of social contexts, and introduce themselves into a variety of locations, using diverse media. Consequently, the representation of his practice in a museum installation such as this, where his works are inserted into a new time and place, generates a number of paradoxes and requires further translation and reinterpretation – such a process of reframing is itself one of the artist's principal recurring motifs.» (AUGAITIS e BORJA-VILLEL, 2011: 2)

A exposição recriou o carácter multimédia e fragmentário do trabalho de Muntadas, o registo de acções e percepções, o confronto de conceitos de comunicação e poder, e registo cultural em sociedade (temáticas recorrentes ao longo do seu trabalho). Consequentemente, foi criado um percurso, uma catalogação na qual a cronologia espaço-temporal não foi seguida, entre *constelações temáticas*⁽³⁷⁾, que reuniram em si projectos com temáticas análogas. Este processo de catalogação da própria exposição contribuiu quer para um novo entendimento, mais global e complexo, da obra de Muntadas, e para a problematização sobre estas temáticas, pertinentes ao discurso da cultura de *network*.

§

(37) As nove *constelações temáticas* são as seguintes: I (Microspaces) análise das formas de percepção e expressão do espaço privado [está incluído o conjunto de acções do projecto subSENSORIAL]; II (Media Landscape) exploração dos espaços e formas de comunicação, mass media, uma linha de pesquisa centrada no fluxo e circulação da informação, world wide web; III (Spheres of Power) faz a estruturação espacial, simbólica e gráfica dos modos como os esquemas de Poder são estabelecidos e estruturados; IV (Domain of Fear) centra-se nas questões do privado, da identidade e linguagem, e o confronto entre o espaço privado e o público; V (Places of Spectacle) um olhar sobre a sociedade contemporânea e os rituais de espectáculo como forma de interação pública e social; VI (Communal Spaces) é questionada a própria natureza do espaço público, modelos de exploração e criação de mitos e memórias colectivas; VII (The Archive) numa tentativa de revelar, reavaliar e enfatizar metodologias de processamento, sistematização e gravação da memória/arquivo [The File Room]; VIII (Field of Translation) interpretação de formas de comunicação, convenções e linguagens, através de palavras, conceitos, histórias e objectos de produção cultural provenientes de esquemas de sociedade distintos; IX (Systems of Art) análise das formas, normas, convenções do mundo artístico e das próprias linguagens de exibição e audiências. (AUGAITIS, 2011)

D.2.3.2 The Atlas Group Archive, Atlas Group vol.1

«The Atlas Group is a project established in 1999 to research and document the contemporary history of Lebanon. One of our aims with this project is to locate, preserve, study, and produce audio, visual, literary and other artifacts that shed light on the contemporary history of Lebanon. In this endeavor, we produced and found several documents including notebooks, films, videotapes, photographs and other objects. Moreover, we organized these works in an archive, The Atlas Group Archive. The project's public forms include mixed-media installations, single channel screenings, visual and literary essays, and lectures/performances.» (RAAD, 2012)

Tal como enunciado acima, o *Atlas Group* é um colectivo fundado por Raad, este objecto em 1999. Este arquivo afirmou-se como um projecto artístico, com a intenção de criar um campo de pesquisa e de produção. O projecto baseou-se num modelo expositivo de produção e distribuição das peças produzidas pelo colectivo artístico, a par de um arquivo em constante construção, aspectos depois transportados para o modo como as próprias exposições eram montadas.

Este projecto surge como caso de estudo, quer pela importância do próprio modelo de arquivo e a forma como é construído, quer pela transição feita entre este conceito de arquivo e o espaço expositivo. No arquivo⁽³⁸⁾ é criado um sistema de catalogação que divide estes objectos em três tipos: (I) TYPE A – ficheiros/documentos produzidos pelo colectivo e atribuídos a indivíduos ou entidades fictícias(Fakhouri File, Raad file, Bachar file); TYPE FD – ficheiros/documentos produzidos e atribuídos a entidades/indivíduos anónimos (Secrets file, Operator#17); e TYPE AGP – ficheiros/documentos produzidos e atribuídos de forma inequívoca ao colectivo (Sweet Talk file, Thin Neck file). As temáticas projectuais situam-se nos campos da experiência e memória, autenticidade e autoria e o modo como a história pode ser arquivada, narrada e desconstruída: «Todos estes “documentos” são acompanhados da catalogação dos arquivos que fornecem uma suposta visão sobre aqueles que os originaram, e como se tornaram posse do arquivo»⁽³⁹⁾ (NAKAS, 2006).

(38) O arquivo tem um modelo sintético disponível em www.theatlasgroup.org e inclui inúmeros objectos em diversos formatos: vídeo, fotografia, cadernos de apontamentos, entre outros.

(39) Tradução livre do autor: «All these “documents” are accompanied by entries from the archives that provide supposed insight into who originated them, how they were created, and how they came into the archive's possession» (NAKAS, 2006).

D2.3.3 Téléthèque, Encontros Videográficos / The Daimler Session

«[...] a TÉLÉTHÈQUE é um formato temporário de um arquivo que se quer activo. Um arquivo que está a ser acrescentado, documentado, estudado, reflectido e consultado consecutivamente e em permanência. Um arquivo constituído por todos os que se encontram com ele.» (CASTRO, 2010)

A *Téléthèque* (2010) é um projecto da Plataforma Ma⁽⁴⁰⁾, que criou um espaço de conversas, projecções e discussões mensal (Institut Français du Portugal, Lisboa), com a temática central centrada no registo imagético videográfico. Tal como enunciado na introdução do projecto, mais do que se constituir como uma exposição, fundamenta-se num espaço propício à discussão crítica e problematização dos projectos apresentados. Cada artista/curador convidado introduz os seus objectos, histórias ou todo um conjunto de elementos pertinentes à composição do arquivo geral da *Téléthèque*. Para além da preservação de um arquivo contemporâneo de peças audiovisuais, pretendeu-se a desfragmentação destes objectos que constituem o arquivo, despoletando momentos de reflexão, problematização e (re)criação de novas narrativas.

Este projecto, para além dos espaços de edição e conformação de um arquivo colectivo, remete para o próprio funcionamento do laboratório *Frequently Asked Questions*, nas metodologias, processos e problematizações utilizados⁽⁴¹⁾.

«(...) os fragmentos recolhidos de uma certa realidade, entram aleatoriamente no atelier e saem dispostos numa nova ficção. Por ficção deseja-se aqui acrescentar a ideia de modelação, de colocação de um fragmento perante um outro, que depois instituirá um novo todo. E também enquanto significado de uma operação primeiro de

(40) A Plataforma MA, de Aida Castro, Catarina Marto e Maria Mire, (<http://maplataforma.blogspot.pt>): «surge para reunir capacidades numa ordem prática, fundamentalmente na criação de um campo onde se possa operar dentro do conceito ma: de tornar visível o invisível, através de propostas e projectos artísticos específicos que contemplam a ideia de arquivo, investigação e crítica. Enquanto pacto associativo e colectivo pretende constituir um arquivo disponível que dê apoio a artistas, investigadores e a todos os interessados. Assim como pretende lançar dados reflexivos e críticos nos vários formatos da arte contemporânea» (CASTRO, 2010).

(41) Os encontros videográficos *Téléthèque*, em formato colaborativo e colectivo, funcionam segundo moldes semelhantes aos explorados no laboratório *Frequently Asked Questions*, nomeadamente nas fases de *wonder room* e *reading room*. Para um entendimento mais específico da operatividade do laboratório ver capítulo 3, Geometria de Uma Obra Aberta – modelo e laboratório, TOMO III.

distanciamento e posteriormente de interligação entre o “trabalho de campo” e o espaço de reflexão, criação e proposta sobre algo.» (CASTRO, 2010)

§

O seguinte projecto está intercalado com o *Téléthèque* pelo modo como é feita, num espaço expositivo ou de diálogo, a confrontação entre objectos para a criação de uma nova narrativa. *The Daimler Session* (2006) foi concebida como uma instalação, executada por Pedro Lagoa, Hanna Hildebrand, Jorma Foth e Martin Flemming, na Galeria de Daimlerstrasse 32, Frankfurt am Main. A instalação consistiu na apropriação do espaço da galeria logo após a conclusão e desmontagem da exposição em curso. Com todas as obras já removidas do espaço, as descrições destas mesmas obras foram o ponto de partida para a concepção de um novo corpo de produção. O novo objecto, de reinterpretação curatorial, foi composto como uma peça sonora, correspondente a cada título presente na galeria. Deste modo, criou-se uma desfragmentação de linguagens, processos e objectos que resultou num novo entendimento da exposição⁽⁴²⁾. Desta sobreposição de objectos, pretendeu-se salientar o processo de distanciamento e de interligação entre fragmentos de naturezas distintas, que permitiram criar novas narrativas e formas de pensar os objectos em questão.

§

D2.3.4 Ghosts in the Machine

«Ghosts in the Machine, therefore, does not aspire to put together a systematic, comprehensive reconstruction of the ties between man, machine, and art; that would be a task too great to accomplish in a single exhibition. Rather than a classic historical survey, Ghosts in the Machine is conceived like a Wunderkammer, a cabinet of curiosities presenting a sequence of objects and artworks that are linked together by a web of references and associations (...).» (CARRION-MURAYARI e GIONI, 2012: 9)

(42) Para uma visualização das peças da performance, consultar www.thedaimlersession.blogspot.pt

Ghosts in the Machine⁽⁴³⁾ foi criada como uma exposição na qual cada artista manifestou, através das suas peças, o fascínio ou influência com a tecnologia e suas diversas materializações. A exposição articulou textos, imagens e objectos de diversas áreas e locais de produção dos últimos 50 anos. Organizou-se segundo uma lógica de catalogação e de leitura não-linear. A montagem da exposição teve como objectivo explorar, por um lado, a influência do Homem em relação à tecnologia, e por outro o impacto que esta teve nele, na sociedade e nos objectos resultantes da sua produção cultural.

«Many of the artists in the show take a scientific approach to investigating the realm of the invisible, dismantling the mechanics of vision in order to conceive new possibilities for seeing (...) The works in “Ghosts in the Machine” are assembled across a variety of media to form a prehistory of the digital age. As technology has accelerated and proliferated dramatically over the past twenty years, artists have continued to monitor its impact (...) These recent works, while reflecting technological changes, also display a fascination with earlier machines and the types of knowledge and experiences that are lost as we move from one era to the next, constantly dreaming up new futures that will never arrive.» (CARRION-MURAYARI e GIONI, 2012)

No entanto, o objectivo da exposição não foi o de montar um arquivo capaz de narrar eficazmente, e de forma linear e histórica, a evolução tecnológica dessas últimas décadas, mas sim estabelecer um olhar novo de reinterpretação desse impacto tecnológico. Criou-se assim um arquivo de novas associações, onde os objectos, textos e imagens importados foram reformulados, reeditados e transformados, através de um processo de produção crítico sobre a temática em questão.

§

D2.3.5 Graphic Design in the White Cube, 2006

Graphic Design in the White Cube é o título da exposição de/sobre design gráfico, enquadrada na 22ª Bienal de Brno (2006). A exposição, organizada por Peter Bilak, teve como base o lançamento de um *briefing* e concurso

(43) A exposição *Ghosts in the Machine*, curada por Massimiliano Gioni e Gary Carrion-Murayari, esteve presente no New Museum (Nova Iorque) de Julho a Setembro de 2012. Informação mais detalhada da exposição pode ser consultada em www.newmuseum.org/exhibitions/view/ghosts-in-the-machine.

projectuais, focados na própria exposição. O *briefing* e concurso foram lançados para a criação de um cartaz que funcionasse a dois níveis distintos: como anúncio da própria exposição da Bienal, e como objecto de exibição e crítica na própria exposição. Deste modo, de todas as propostas recolhidas, foram seleccionados os projectos de um conjunto de designers ou colectivos⁽⁴⁴⁾, no qual o objectivo era criar objectos inseridos no contexto do próprio espaço expositivo, em detrimento da mostra de projectos ou trabalhos criados noutros contextos externos: «Em vez de trazer trabalhos do exterior para a galleria, esses eram produzidos para a galleria. Em vez de recriar o context para a exposição, as condições da galleria são o context para o trabalho.»⁽⁴⁵⁾ (BILAK, 2006)

Este projecto expositivo concentra no seu próprio espaço diversas funções, as de exibição, divulgação e crítica dos objectos de design de comunicação, resultantes de um processo de produção específico, e em simultâneo, esse espaço de produção é o próprio espaço expositivo, interno e contextual. Ao assumir os objectos criados para a divulgação da exposição como os próprios objectos de expressão e formalização do próprio espaço expositivo, Bilak pretendeu demonstrar que os objectos em questão não estariam desligados do contexto real que lhes está inerente.

«Organizing graphic design exhibitions is always problematic: graphic design does not exist in a vacuum, and the walls of the exhibition space effectively isolate the work of design from the real world. Placing a book, a music album, or a poster in a gallery removes it from the cultural, commercial, and historical context without which the work cannot be understood. The entire *raison d'être* of the work is lost as a side effect of losing the context of the work, and the result is frozen appearance stripped of meaning, liveliness and dynamism of use.» (BILAK, 2006)

Deste modo é criada uma exposição que, de certo modo, faz uma análise do objecto de arte/design como parte de um processo e de um contexto específico (neste caso a própria exposição), questionando a perda de contexto que geralmente pode ocorrer num espaço expositivo.

(44) Os designers/colectivos comissionados pela exposição *Graphic Design in the White Cube* foram: Dexter Sinister, Julia Born, Norm, Peter Buchanan Smith, Sulki & Min Choi, Elliott Earls, Paul Elliman, Experimental Jetset, Éric and Marie, James Goggin, Harmine Louwé, Kei Matsushita, Luna Maurer, Mevis & Van Deursen, Scott Stowell, Manuel Raeder, Round e Stripe.

(45) Tradução livre do autor: «Instead of bringing work from outside to the gallery, the work is made for the gallery. Instead of recreating the context for the exhibition, gallery conditions are the context for the work.» (BILAK, 2006)

D2.3.6 Forms of Inquiry: The Architecture Of Critical Graphic Design

«Forms of Inquiry emerges from a desire to draw attention to a number of recent developments in the field of graphic design that highlight its increasingly fertile relationship with architecture. Broadly, this involves a loose network of fellow-travellers whose work mobilises graphic design as a specifically critical activity (...) More specifically, it involves work that is motivated by a shared impulse to reframe the circumstances surrounding contemporary graphic practice by using intuitive modes of investigation to probe the boundaries of the discipline and to explore the mutual exchange and shared lineage between graphic design and architecture.» (KYES e OWENS, 2007)

O projecto *Forms of Inquiry* (2007), lançado pela *AA Association*, tem como base o formato do inquérito (na sua vertente de questionar) como forma de promoção e desenvolvimento dos processos de investigação crítica em arquitectura e design. O inquérito consiste no estudo sistemático, num processo de selecção e observação, a partir de uma problemática base (geralmente através do lançamento de uma pergunta) que procura extrair daí um novo entendimento sobre essa questão. Este inquérito é entendido como o lançamento de uma linha condutora de pensamento que pretende efectivar uma produção, que embora sem um rumo inicial específico, pretende actuar de forma empírica e intuitiva.

Através de um grupo abrangente de designers/arquitectos internacionais, não se foca num *medium* específico, nem num conjunto de estratégias delineadas à partida. Pretende criar uma *network* globalizante (que parte da *AA Association*) para se estender a um conjunto de designers e arquitectos⁽⁴⁶⁾. É criado nesta *network* um campo de acção especulativa e experimental, que se centra no objecto impresso como ponto de discussão do discurso das duas disciplinas. Afirmar-se, porém, como um processo em constante evolução,

⁽⁴⁶⁾ Alguns dos colaboradores do projecto são: Åbäke, Julia Born, deValence, Dexter Sinister, Paul Elliman, Experimental Jetset, James Goggin, Will Holder, Hudson-Powell, Jürg Lehn, Karel Martens & David Bennenwith, Metahaven, Mevis en Van Deursen, John Morgan, Radim Pesko, Project Projects, Manuel Raeder, Emmet Byrne, Alex Dearmond & Jon Sueda, and Michael Worthington. No que se refere às *reading rooms* do *Forms of Inquiry*, alguns dos curadores foram: Sandra Kassenaar (Werkplaats Typografie), Jörg Koch (O32c), Zak Kyes & Wayne Daly (AA Print Studio), Jonathan Maghen (Textfield), Benjamin Sommerhalder (Nieves), Sulki & Min Choi (Specter Press), Luke Wood & Jonty Valentine (The National Grid).

que admite uma multiplicidade de formas e de sistemas de exposição dos conteúdos – desde a publicação impressa à exposição curatorial.

As várias linhas condutoras de investigação levaram à criação de alguns projectos que se materializaram de modos distintos, e através de diferentes *media* – desde o texto ao projecto curatorial, da instalação à aplicação interactiva. Serviram, no entanto, para criar um corpo de discussão e negociação – com temáticas que circulam à volta dos modos de produção, da relação entre designer e cliente, do papel do designer como autor, editor ou distribuidor, dos novos modos de produção como expansão dos limites da prática, entre outros. Estas problemáticas foram materializadas de modo contínuo e evolutivo, construindo um corpo de trabalho que deu origem a exposições e *reading rooms*. Deste modo, este conjunto de direcções são activadas no espaço expositivo, adquirindo uma segunda leitura, através dos diversos intervenientes.

«This collection will amass new contributions as the show travels and includes independent scholarly publications, books, 'zines and other printed matter that exemplify graphically driven modes of inquiry, with a particular emphasis on those that investigate the connections between design and architecture. A separately bound publication documents these contributions, serving as a kind of suggested reading list or annotated bibliography. Conceived as an ongoing investigative project in its own right, with associated talks and events, Forms of Inquiry has been commissioned by the Architectural Association as part of its continuing mandate to cultivate discourse on contemporary visual culture and its relationship to architecture. The work collected here begins to map out this field of possibilities, both material and methodological.» (KYES e OWENS, 2007)

§

D2.3.7 Reading Forms, Exhibiting Graphic Design Exhibitions / Graphic Design, Exhibition Context, Curatorial Practices

Reading Forms, Exhibiting Graphic Design Exhibitions, organizado desde 2012 pelo designer Yotam Hadar, funciona como um compêndio ou repositório, um arquivo *online* (à semelhança de formatos mais recentes, como o *blog* ou o *tumblr*).

Este formato ilustra, de um modo directo e sistemático, todos os eventos, espaços e acções relacionadas com a curadoria e, mais especificamente, com a relação que esta exerce com o design.

«Reading Forms is a blog-shaped depository of hyperlinks and images of graphic design exhibitions, and of other situations that are visually, thematically or conceptually related. It tries to examine modes and forms of presentation, observation, curation and interaction in the re-contextualized display of graphic design.» (HADAR, 2012)

Funciona como uma base de dados que direcciona para cada projecto de exposição do design no contexto expositivo, em modelo de hiperligação, redireccionando para os próprios suportes dos projectos anunciados, exposições lançadas, mas também para ensaios e textos críticos sobre o papel da disciplina no contexto contemporâneo.

§

Graphic Design, Exhibition Context, Curatorial Practices⁽⁴⁷⁾ tem como plano central a pesquisa e análise do design, inserido no contexto do espaço expositivo e das práticas curatoriais. O projecto suporta-se numa plataforma digital⁽⁴⁸⁾ e numa publicação impressa (*Cura.magazine*) e em todo um conjunto de seminários, conferências e exposições, que organiza.

Pretende divulgar e criar uma análise crítica que cruze as práticas do design com as práticas curatoriais, criando matéria de análise dos diferentes momentos de produção em design. Em todos os meios de suporte do projecto está presente uma forte vertente crítica de divulgação. Cada um destes projectos complementa o outro e as conclusões e objectos resultantes das exposições e conferências são tema de estudo quer na publicação impressa, quer na plataforma digital. Ao mesmo tempo, são ensaiadas soluções que se constituem como suporte de diversas experimentações, e tomam lugar, nomeadamente no espaço físico da galeria/museu.

«The exhibition context – understood as sites, practices, and discourses centered on non commercial exhibiting – appears today as a significant field of activity and production for graphic design (...) Beyond the tra-

(47) *Graphic Design, Exhibition Context, Curatorial Practices* é um projecto de investigação iniciado em 2011, e que prevê estender-se até 2014, organizado por Giorgio Camuffo e Maddalena Della Mura, na Universidade de Bozen-Bolzano.

(48) A plataforma digital pode ser acedida em <pro2.unibz.it/projects/blogs/camuffo-exhibiting-curating>.

ditional role played by graphic designers for institutions like museums and galleries, what is relevant today, and relatively new, is the growing interest and involvement of graphic designers themselves in the exhibition context, as evidenced not only by their participation in art exhibitions but also by shows that are centered on graphic design – as object, subject and language of exhibiting – as well as exhibitions promoted and curated by graphic designers.» (CAMUFFO, 2011)

O motor do projecto baseia-se na procura consecutiva, e cada vez com maior preponderância, de apropriação de ferramentas, funções e características do espaço expositivo por parte do designer, o que remete, por outro lado, para alterações bidirecionais que culminam na criação de novas formas de produção cultural. Estas novas formas de produção cultural dão origem a espaços alternativos de produção e a possíveis construções críticas, resultantes dos novos entendimentos e dos diferentes processos de experimentação.

«(...) the proposed research aims to analyze and interpret the relationship of contemporary graphic design with the exhibition context and with related curatorial practices, to discuss its relevance through an assessment of its characteristics and specificity as a form of cultural production, and to investigate its implications for graphic design in terms of practices and discourses. The combination of historical-critical study, case study analysis, and qualitative empirical research, will help define and examine, from various view points, the phenomenon in question, opening up new perspectives and finally building a body of knowledge.» (Idem)



D2.4 ESPAÇO EXPOSITIVO EM DESIGN - CONTINUIDADES E RUPTURAS NO DISCURSO DA DISCIPLINA

Os casos de estudo seleccionados têm a sua pertinência relativamente ao tema do espaço expositivo em design e dos reflexos no contexto/discurso da disciplina de modos distintos – por um lado alguns projectos são externos ao design (projectos artísticos que tomam o arquivo como premissa para a desconstrução/reinterpretação de um modelo de produção), mas produzem um discurso cultural passível de ser transposto para o campo do design, ou as temáticas em discussão/análise analisam de forma proeminente o contexto digital contemporâneo, como são exemplo: *subSENSORI-*

AL/Antoni Muntadas ou *The Atlas Group Archive*; outros projectos representam um contexto já inserido na disciplina, mas que remete para a incursão, ou fusão do design com outras práticas (nomeadamente a curadoria e práticas expositivas). Está-se portanto perante uma postura crítica face ao papel do design e designer no contexto expositivo: *Ghosts in the Machine*, *Graphic Design in the White Cube*, *Téléthèque*, *Graphic Design Bozen-Bolzano*; *Reading Forms*, *Exhibiting Graphic Design Exhibitions*.

«(...) The aim was, and still is, to open up the meaning of design, and not to practice it as a discipline that stands alone (...) The nature of graphic design is a process of dialogue, analysis, research, editing, curating and organizing.» (LUNGOMARE, 2012)

O facto de o designer ser um produtor de comunicação por natureza, faz com que se dê a legitimização da intersecção do seu discurso com o deste género de práticas expositivas. Segundo Lungomare (2012), a associação do design à prática e espaço expositivo torna-se essencial no discurso contemporâneo pois a própria natureza da disciplina é por si só um processo de diálogo, análise e pesquisa e, consequentemente, de edição, organização e curadoria. Nestes casos de estudo existe a procura de uma transposição de limites entre *media*, da procura de um espaço entre esses limites que permita redefinir a produção e o discurso dessas mesmas disciplinas. Essa procura e redefinição produz, por um lado, uma ruptura com certos entendimentos do que têm vindo a ser os espaços de produção cultural (*em e para* design); e por outro lado, admite igualmente continuidades, pelo simples facto da própria natureza e discurso do design já contemplar esses mesmos aspectos.

Interessa analisar da amostra seleccionada destes casos de estudo, dois aspectos fundamentais: qual o discurso crítico produzido e as implicações na produção cultural; e o modo como o designer se acomoda ao contexto (aquilo que o designer importa da sua própria metodologia para o espaço expositivo, como é configurado esse mesmo espaço enquanto produção, lugar de confluência de diversos *media* e disciplinas, e aquilo que se irá reflectir *a posteriori*, de novo, no design, ou seja, o possível repensamento crítico de fragmentos mais ou menos parciais da disciplina).

«Dessa reflexão sai reforçada a ideia de que o design não é um processo socialmente neutro, antes um exercício intencional que arrisca a mediação comunicativa, promovendo estratégias de diálogo,

num espaço frequentemente dominado por interesses paradoxais; dessa reflexão sai também evidenciada a motivação da disciplina para, perante uma crise de valores generalizada, os questionar e comunicar, os produzir e propor, aliando à comunicação uma decisiva ética da acção.» (BÁRTOLO, 2008)

Um dos aspectos fundamentais, que Bártolo (2008) destaca, nesta temática, é o da comunicação. O design nunca foi um processo neutro e sempre teve ligações com diversas áreas de produção cultural, com as quais estabeleceu pontos de ancoragem de modos distintos. O que adveio e continua em desenvolvimento, com a cultura de *network*, é o facto de todas estas ligações e a forma como o próprio design comunica serem enfatizadas e, portanto, mais evidentes. Tal como aconteceu noutras disciplinas, a própria cultura de *network* trouxe ao design o desejo e a consequente necessidade de se aliar a outras formas de percepção, representação e comunicação. Agora, já com um afastamento das décadas de 70 e 80 do século XX, quando a cultura digital começa a desenvolver-se com maior força, surge uma altura propícia, pelo afastamento, a uma teorização e possibilidade de síntese das transformações introduzidas nessas disciplinas. Cada vez mais as várias áreas de produção cultural testam entre si os seus limites, derrubam barreiras e criam espaços de fusão, onde se torna possível não só tentar encontrar novas formas de produção passíveis de serem reintroduzidas no seu campo de actuação, mas também, sair do seu próprio território para criar um afastamento oportuno para questionar o próprio percurso e posição da disciplina na sua essência.

«(...) Graphic design is disappearing because the diverse disciplines are merging (...) Graphic design has transformed into a varied contemporary media world. What was supposed to be a small and craft-based profession called “Graphic design”, has become in the 21st century a very popular and democratized discipline at the center of art and media. And technology develops further. We have no rules anymore. We are departing from the graphic profession as it developed in the 1970-80s. We are now part of the explosion of image culture, a bombardment of visuals all around us.» (GERRITZEN, 2012)

A comunicação que Bártolo (2008) salienta é exactamente a base estrutural na qual o design se apoia para organizar o espaço de curadoria e exposição enquanto um dos seus possíveis espaços de desconstrução crítica e produção.

Nestes espaços expositivos, onde a arte e a arquitectura confluíram de forma mais vincada desde há algum tempo, tornam-se agora, à luz de alguns fenómenos enunciados acima, um ponto de desejo e necessidade para o design.

«(...) the exhibition format seems the most immediate and effective means to explore the history of ideas through a focused viewpoint. Unlike fine art, which is essentially viewed through a formal lens, graphic design is best analyzed through a wider lens focused on culture, commerce and developing technologies.» (RESNICK, 2004: 1)

Acima de tudo a produção em design é uma produção cultural, i.e., uma produção centrada nas ideias. O formato expositivo, como menciona Resnick (2004), é um espaço eficaz, que é capaz de, através duma forma imediata e com bastante visibilidade expor todo um arquivo e apresentar uma narrativa (de entre várias possíveis) que represente um ponto de vista focado na análise dessa mesma produção cultural. O designer, neste contexto, vai ao encontro da necessidade actual de aliar a sua prática com a de outras disciplinas, numa tentativa de adquirir uma maior abrangência, determinando o aspecto cultural como o denominador comum a essas práticas, que permita eficazmente, questionar e problematizar o âmbito e natureza do design.

Nos projectos *subSENSORIAL*/*Antoni Muntadas*, *The Atlas Group Archive* e *Ghosts in the Machine* o discurso crítico produzido centra-se em torno das questões do arquivo, de experiência e memória e das formas de comunicação. Os objectos e discussão produzidos são incisivos no que remete à cultura de *network*, na qual todas as áreas do conhecimento estão naturalmente imersas no contexto contemporâneo. O design partilha com estes projectos artísticos, tal como outras disciplinas produtoras de cultura, os pontos de discussão que são comuns a todas elas, o que demonstra, por outro lado, que actualmente todas confluem para problemáticas e áreas de interesse similares. Neste aspecto, estes espaços/exposições abrem e reinterpretam o arquivo (de modo literal ou não), para produzir uma rede de discurso crítico, estabelecendo diversos paralelismos com o design. Do ponto de vista do espaço expositivo e relação estabelecida com o design, estes intersectam-se pelo facto do acto de curadoria ser essencial para o design por se assumir como um acto de disseminação de projectos de pesquisa, divulgação de ideias e construção de conhecimento. Uma característica transversal a todos estes casos de estudo é o facto de, tal como já mencionado anteriormente, constituírem-se como espaços de divulgação e de produção de

massa crítica, inseridos numa lógica digital, na qual são testadas novas soluções. A forma como o designer e os seus objectos se inserem neste cenário varia do contexto da própria estruturação do projecto expositivo.

De um ponto de vista, o designer acomoda-se a este contexto como uma assistência à leitura e organização da própria exposição: «(...) entre o design como um assistente a um objecto e como sendo um objecto em si»⁽⁴⁹⁾ (SUEDA, 2009). Contudo, nesta selecção de casos de estudo, para além do design servir como suporte à narrativa expositiva, também ele próprio é o objecto de estudo e de problematização.

«Organizing graphic design exhibitions is always problematic: graphic design does not exist in a vacuum, and the walls of the exhibition space effectively isolate the work of design from the real world. Placing a book, a music album, or a poster in a gallery removes it from the cultural, commercial, and historical context without which the work cannot be understood. The entire *raison d'être* of the work is lost as a side effect of losing the context of the work, and the result is frozen appearance stripped of meaning, liveliness and dynamism of use. In spite of this, it is more and more common to see design as 'object', not only in books and magazines, but also in the 'white cube' of the exhibition space.» (BILAK, 2006)

Por outro lado, a exibição do design no espaço expositivo também pode ser entendida como um deslocamento dos objectos resultantes da produção em design para um outro contexto que os desmaterialize, extraindo-lhes o significado, ou seja, o seu contexto. No entanto, ao ser-lhe atribuída uma linha narrativa, esses mesmos objectos estão a sofrer além de um segundo momento editorial, as interpretações múltiplas e novas reformulações. Estas permitem não só a desconstrução desses mesmos arquivos de objectos, mas uma desconstrução crítica, que enfatiza este processo, cria novos entendimentos e recicla o processo de publicação característico da disciplina.

O designer, nestes contextos, transforma o espaço do museu, galeria, sala de conferências num momento em que apresenta os seus objectos, mas sobretudo numa metodologia e pensamento característico da sua forma de produção. Neste sentido, desdobra o que é entendido como o trinómio edição, publicação e distribuição, não só expondo os objectos resultantes deste pro-

(49) Tradução livre do autor: «(...) between graphic design as an assistant to an object and as being an object itself.» (SUEDA, 2009)

cesso, mas também criando novos olhares sobre estes procedimentos. Os objectos são reeditados, publicados sob um formato diferente (adaptado ao contexto curatorial) e distribuídos segundo parâmetros específicos.

As linguagens disciplinares fundem-se, podendo-se extrapolar para o design formas resultantes das intersecções com outras áreas. Nesses espaços novos objectos são produzidos e, aliados ao debate das ideias e conceitos por detrás da própria exposição, cria-se um momento de produção crítica interna (como é visível nestes casos de estudo). Esta componente trans e multidisciplinar e todas as *networks* que são concebidas tendo como finalidade o debate do papel do design no espaço contemporâneo.

Neste contexto da cultura de *network*, torna-se cada vez mais visível que o papel do designer está, de facto, a alterar-se. De uma forma mais ou menos assertiva, este intercâmbio de interesses e dilatação de fronteiras permite dotar o designer de novos *modus operandi*, que o poderá transformar numa espécie de novo homem renascentista, o qual concentra em si, tal como os fenómenos digitais mais recorrentes, uma multiplicidade de formas de agir e de pensar a sua disciplina.

«Dr. Frankenstein made a monster way before there was genetic engineering, cloning or the celebration of free-market incentives. We got it easy. Just come up with some new role, one that combines graphic design with other disciplines (...) and maybe we'll grow accustomed to these new roles and regard them not as hybrids but as things in themselves. Maybe it won't be so weird to have writers/designers write and design books for clients, anthropologist/designers create and design their own multicultural training programs for corporations, or statistician/designers crunch the numbers and design their own graphs.» (BARRINGER, 2006: 79)

Todos estes projectos expositivos são fragmentos que criam momentos de reflexão dos valores e normativas da disciplina do design. Permitem introduzir alterações no seu discurso, que podem permitir a criação de uma linha de orientação para o que tem acontecido e está ainda por vir. Tal como no próprio arquivo, estes momentos de reflexão, que criam rupturas ou continuidades no discurso de uma disciplina, são fragmentários e irregulares, criados por vezes numa “intemporalidade descontínua”, mas produzem fragmentos que podem reajustar e readaptar o discurso de uma própria disciplina ao contexto exacto na qual se insere.

«In this 'world of ideas', which is in itself so untrustworthy, in which apparently the most stable figures disappear so quickly, but in which so many irregularities occur that are later accorded definitive status, in which the future always anticipates itself, whereas the past is constantly shifting (...) Discourse is snatched from the law of development and established in a discontinuous atemporality. It is immobilized in fragments: precarious splinters of eternity.» (FOUCAULT, 1969: 183-184)

DECONSTRUCTION «A philosophical movement and theory of literary criticism that questions traditional assumptions about certainty, identity, and truth; asserts that words can only refer to other words; and attempts to demonstrate how statements about any text subvert their own meanings»⁽⁵⁰⁾; «Deconstruction does not only expose how oppositions work and how meaning and values are produced – deconstruction creates new notions or concepts, not to synthesize the terms in opposition, but to mark their difference, undecidability and eternal interplay»⁽⁵¹⁾ (c.f. DERRIDA, 1981: 41-43).

§

(nota de entrada 2)

Rehypothesis surge quer como uma possibilidade, quer como uma potencialidade latente no processo de desconstrução do arquivo. Este processo de desmantelamento ou *destruição* remete para uma desagregação dos seus fragmentos, para a construção de novas e múltiplas formalizações. Estas formalizações, como enunciadas através dos casos de estudo, podem tomar lugar no substrato das formas ou no das ideias e conceitos. Mas sobretudo, estamos perante operações de interpretação que podem expor a estrutura da(s) ideia(s). Deste modo, associações são efectivadas como uma forma simbólica de criar ligações entre conceitos e formas para a produção de ideias e novo conhecimento.

Da análise dos processos de interferências entre o campo do design e da curadoria, ou seja, da abertura do campo de produção do design ao espaço expositivo, começa-se a entender o desenho de diferentes formas de produção e novas ferramentas de discussão crítica da disciplina que advém e se inserem num contexto actual de cultura de *network*. Deste modo, e tal como é proposto no laboratório *Frequently Asked Questions*, este processo de desconstrução crítica introduz numa metodologia em design a capacidade de contínua produção e reformulação dos seus objectos, conteúdos e narrativas.

(50) *Deconstruction*. (2003) *Collins English Dictionary – Complete and Unabridged*. Página consultada em 25 de Dezembro de 2012, <www.thefreedictionary.com/deconstruction>.

(51) Derrida (1967), expõe as condições necessárias para a desconstrução crítica, no qual especifica formas e modos de desconstrução textual para a reconstrução de novos contextos e significados.

No contexto desta cultura de *network*, o processo de desmantelamento do arquivo tem como intenção a sua reformulação contínua em novos objectos que, tal como a própria *network*, são fragmentários e admitem uma multiplicidade de formalizações. Estão em constante mutação e processam-se ciclicamente – da ideia ao objecto, do objecto à exposição, da exposição à ideia. Neste processo, o design cruza-se com outras áreas do conhecimento, condição da qual é impossível desviar, englobando processos, metodologias e conceitos, que importa e traduz em novos olhares e entendimentos sobre os seus próprios processos e metodologias de trabalho.

D3 REPENSAMENTO DO DESIGN COMO DESCONSTRUÇÃO CRÍTICA

§

D3.1 DESCONSTRUÇÃO DO ARQUIVO COMO UM PROCESSO DE INVESTIGAÇÃO CRÍTICA EM DESIGN

O arquivo foi tomado ao longo desta problematização como um receptáculo de armazenamento, como uma compilação ou repositório de objectos, ideias e eventos de uma determinada produção cultural. Está subentendido um processo de construção por adição e acumulação, que constrói constantemente, e por aproximação, uma memória que tenta conter o conhecimento no seu todo. Por outro lado, é composto por inúmeros fragmentos, partes que compõem as mais diversas variantes desse mesmo arquivo, um sistema de organização de informação e conhecimento. Ao estar presente, inevitavelmente, uma ideia de materialização, constitui-se sempre como um registo que, tanto no domínio físico, como no domínio digital, adquire formas específicas.

O arquivo no design de comunicação partilha dos mesmos princípios enunciados acima. Baseia-se num processo de registo dos objectos, artefactos, eventos e conceitos, produção e publicação da disciplina. Neste sentido, estabelece um registo de uma narrativa sucessiva dos objectos da disciplina e é reflexo desta. No entanto, e afastando-nos da noção de arquivo numa postura historicista, o arquivo, por aquilo que grava e pelas possíveis relações que podem ser estabelecidas dentro desse, admite em si novas potencialidades. Se o arquivo (nomeadamente em design de comunicação) for entendido como gerador de novas associações e novas linguagens, admite-se que poderá existir uma mutabilidade desse mesmo arquivo conforme o processo de arquivização que lhe for associado. Tendo isto em conta, se nos afastarmos da postura historicista de construção por acumulação, e entendermos o designer como um arquivista crítico neste processo, chegamos ao conceito de desconstrução como uma possível forma de produção.

Neste pressuposto, produção pode ser referida ao processo de criação de novas associações, de novas narrativas que cruzem de modos diversos os objectos que compõem esse mesmo arquivo. Desconstrução, que Derrida refere, é entendida no seu sentido mais vasto, o de criação de novos sentidos e novos significados. No contexto do laboratório *Frequently Asked Questions*, o arquivo presta-se, enquanto modelo, a este tipo de desconstrução.

Neste contexto, pretende-se a decomposição dos vários fragmentos desse mesmo arquivo disciplinar para a possível associação de novos segmentos de discurso. Deste modo, ao criarem-se potenciais novas ligações, numa espécie de mimetismo do que acontece na actual cultura de *network*, constroem-se novos significados e valores e potencia-se essa tal desconstrução que, acima de tudo, pretende ser crítica. Deste processo, que pode ser entendido a dois níveis distintos, pretende-se extrair, acima de tudo, uma forma de pensamento e produção *em* e *para* o design que, crie um maior entendimento das práticas disciplinares nas lógicas da cultura de *network*.

À desconstrução do arquivo como modelo simbólico em design, atribui-se dois níveis distintos, de um modo operacional:

(I) como um processo de desencadeamento de uma metodologia e forma de pensamento, i.e., repensar o arquivo como forma de potenciar novos significados e consequentemente criar novos espaços de produção, crítica e entendimento do design contemporâneo. Características como cruzamento transdisciplinar, esquemas de funcionamento e pensamento na *network*, intersecção de espaços de exposição e de diálogo e discussão como produção crítica em design, tornam-se essenciais nesta construção. A este nível, o arquivo é dissecado nos seus fragmentos e nos seus todos possíveis (permitidos pela desconstrução narrativa) como um processo que despolete e legitime a crítica da disciplina. Deste ponto de vista, enquadra-se o cruzamento de práticas disciplinares, como é exemplo a transformação do espaço expositivo em espaço de produção, como foi analisado no capítulo anterior. Através destes momentos, são abertas ao designer novas formas, novos espaços e novas metodologias⁽⁵²⁾ que, além de diversificar os seus campos de actuação, criam novas formas de comunicar.

«A common discipline of design thinking – more than the particular products created by that discipline today – is changing our culture, not only in its external manifestations but in its internal character.»
(BUCHANAN, 1992: 21)

(II) Noutro nível operacional, essa desconstrução do arquivo, pode estar mais intimamente relacionada com a desmaterialização do arquivo como suporte físico do conhecimento e a tentativa de extrapolar daí novos objectos, que estão em constante mutação. Isto pressupõe que qualquer objecto ou evento que componha esse arquivo, poderá a qualquer momento

(52) Ver a análise dos casos de estudo no capítulo 2.3 Casos de estudo, TOMO II Problemática Individual.

constituir-se como ponto de partida para a criação de outras referências. Neste sentido, tem-se o entendimento do design como um processo em contínua transformação, no qual as formas e objectos não estão finalizadas, pois sempre se admite um processo de interpretação e (re)apresentação destas. Neste sentido, o arquivo enuncia os princípios de desconstrução de Derrida (1967) e, dá-se essa mesma desconstrução do arquivo como um registo linear e histórico de narração. O arquivo surge assim como uma entidade na qual as suas fronteiras podem ser abertas a todo um número de operações que actuem sobre esse mesmo arquivo, tornando-o quer objecto crítico, quer matéria de produção.

No contexto do laboratório *Frequently Asked Questions*, a desconstrução do *Arquivo* dá-se nestes dois níveis e constitui-se como uma parte do modelo conceptual do próprio laboratório. Este processo, desde a catalogação e arquivo até a uma fase de *rehypothesis*, de desconstrução crítica, configuram-se novas hipóteses de produção, mas sobretudo de reinterpretação e (re)apresentação de novas ideias e objectos, continuamente e em constante processo de conceptualização.

§

D3.3 REHYPOTHESIS, DO ARQUIVO À IDEIA: GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA

Voltando à questão de introdução desta problematização, e partindo do contexto de cultura de *network*, de que modo o arquivo de produção cultural pode ser meio de reformulação crítica de um novo estado de produção cultural em design de comunicação?

Como foi já introduzido no TOMO I, o laboratório *Frequently Asked Questions* formaliza o modelo conceptual *Geometria de Uma Obra Aberta*, que se constitui como metodologia projectual de ensaio e teste das diversas componentes introduzidas nesta problematização. A sua aplicação na prática do laboratório pressupõe a ideia de circularidade e continuidade cíclica – da *(I)deia* ao *(A)rquivo*, e de volta à *(I)deia*⁽⁵³⁾. Neste quadrante projectual, esta problematização individual focou-se no intervalo entre o *Arquivo* e a *Ideia* (pontos do modelo conceptual), enquanto processo de desconstrução crítica, de reformalização do processo, dos objectos e das ideias. No contexto

específico do laboratório *Frequently Asked Questions*, o *Arquivo* assume-se como a entidade que condensa em si a globalidade de ideias, processos, formas, objectos (contidos na *network* colaborativa) que compõe a sua metodologia e os seus procedimentos. Uma vez atingido este eixo do modelo conceptual dá-se início a uma fase projectual que, embora possa ter como objectivo as materializações possíveis, pretende sobretudo a desconstrução, com vista à reconstrução crítica⁽⁵⁴⁾.

O conceito que com maior incidência está associado a este processo de desconstrução do arquivo é o de *abertura*. Segundo este parâmetro, o arquivo é, em simultâneo, mapeamento de um processo, registo e compêndio das relações e produção colaborativa transdisciplinar, mas também é objecto de diversos exercícios teóricos sobre todo esse material. Mais do que um arquivo de produção cultural crítico é, antes de mais e também ele, um objecto de produção cultural orientado para a crítica. Esta crítica deve ser entendida como o exercício de teorização, especulação e experimentação sobre todo o material produzido e a observação e comentário à própria prática do laboratório *Frequently Asked Questions*, extrapolando-se daí características para o contexto mais geral do design de comunicação.

«Graphic design has for a long time been defined as a service of a designer for a client, rooted in external impulses rather than internal ones. Design work done without a client hangs in a limbo between art and design. Graphic design is a fairly young profession, and as such still in a state of development. It is expanding to encompass various activities: writing, organizing, conceptualizing, reflecting. This is no longer design which is only defined by business cards and logos.» (BILAK, 2006)

Ao longo desta problematização individual foram expostas, nomeadamente através dos casos de estudo seleccionados, formas e modelos com predominância no contexto artístico e do design contemporâneos. Pretendeu-se estabelecer modos possíveis, quer de interpretação do próprio modelo do arquivo nas práticas artísticas, quer de novos modos como o designer confluí o seu próprio trabalho de acordo com as lógicas curatoriais e de edição. Também se assumiu como a ilustração de inúmeras possibilidades de intersecção disciplinar do design com outras áreas, característica base do laboratório *Frequently Asked Questions*. Um ponto em comum a todos os casos de estudo seleccionados foi a capacidade destas práticas se efectivarem

como momentos de produção crítica e de funcionarem como espaço de discussão do papel do design no contexto da cultura de *network*. Daí é possível concluir que o laboratório *Frequently Asked Questions* tem necessariamente o seu suporte na aceitação de que todo o material produzido (quer os objectos, quer a documentação do processo) constitui o arquivo e está disponível como uma base de trabalho e de produção cultural. Isto significa que todo o material resultante do processo de colaboração, após um sistema de catalogação, estará apto e será reinterpretado e reutilizado (através de exposições, *workshops*, *reading rooms*, outras publicações ou até mesmo como matéria de pesquisa externa ao laboratório. Este processo introduz a última fase do modelo conceptual *Geometria de Uma Obra Aberta* e que se figura como o culminar deste processo de *abertura* do próprio arquivo – *rehypothesis*.

§

D3.3 CONCLUSÃO

A *rehypothesis* entende-se como o momento no qual, após um período de possíveis reformulações, reedições e novas abordagens de exposição (que se assumem como processos desconstrutivos), se assiste a um novo ciclo projectual. Este momento é a construção após a desconstrução desse mesmo arquivo. É, no laboratório *Frequently Asked Questions*, uma nova materialização do processo projectual que se configura como ponto de partida para um novo estado de produção. Deste modo, o processo e metodologia de trabalho admitem a possibilidade (e potencialidade) da repetição e multiplicação do modelo conceptual *Geometria de Uma Obra Aberta*. Com o início de um novo ciclo projectual, no qual os objectos se configuram como novas ideias, existe todo o repensamento do processo de trabalho que conduziu a produção (nomeadamente as ferramentas, os processos e sua metodologia). Num esquema de continuidade para o futuro e, enquadrado no contexto do laboratório *Frequently Asked Questions*, os mecanismos de desconstrução do arquivo irão constituir-se como uma potencialidade de desconstrução crítica. Estamos perante aquilo que poderia ser entendido como um processo de *(des)arquivo* – no qual se adquirem modos de produção e, potencialmente, novos entendimentos e olhares sobre o papel do design. Em primeiro lugar neste processo com esta metodologia específica e, num segundo momento, das continuidades e rupturas que este processo permite aferir da produção contemporânea em design.

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⁽⁵⁵⁾. 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»⁽⁵⁶⁾ 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.

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

(56) 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⁽⁵⁷⁾: 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⁽⁵⁸⁾.

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.

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

(58) 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.3).

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⁽⁵⁹⁾, 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*^a. Desde a performance ao livro impresso, o objecto é formalizado de modo múltiplo e de acordo com o contexto gerado pela hipótese.

⁽⁵⁹⁾ 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)rquivo* crítico e inacabado.

Este *(A)rquivo*, 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*⁽⁶⁰⁾ 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-

(60) 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.»⁽⁶¹⁾

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⁽⁶²⁾, foi selecionado um conjunto de seis referências que, articuladas entre si, viriam a constituir o *briefing*.

Estas referências assumem-se como *objets trouvés*⁽⁶³⁾, 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

⁽⁶¹⁾ Texto do email enviado pelo laboratório *Frequently Asked Questions* como convite de colaboração.

⁽⁶²⁾ 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/), com o colectivo de arquitectos 10:11 (www.dezonne.com), e com o artista plástico Pedro Lagoa (www.pedro-lagoa.blogspot.pt/). Cada um destes contactos reflectiu-se na criação de um *briefing* específico para uma potencial colaboração.

⁽⁶³⁾ 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⁽⁶⁴⁾.

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-

(64) 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⁽⁶⁵⁾.

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, imageéticas, 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*.

⁽⁶⁵⁾ «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»⁽⁶⁶⁾ (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.

⁽⁶⁶⁾ 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, conseqüentemente, 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 – *rehypphesis*.

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⁽⁶⁷⁾. 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*⁽⁶⁸⁾, 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)

⁽⁶⁷⁾ 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.

⁽⁶⁸⁾ 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). 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⁽⁶⁹⁾ 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⁽⁷⁰⁾.

§

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

(69) Ver APÊNDICE II: Publicação-parasita.

(70) O *blog* pode ser acedido em <www.faqonespionage.blogspot.com>.

conceitos, que deram origem a dois documentos⁽⁷¹⁾. 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*”⁽⁷²⁾ corresponde a uma leitura temática, que transpõe o conceito de Utopia e tenta

(71) Ver APÊNDICE II: Publicação-parasita.

(72) 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*⁽⁷³⁾, ao mesmo tempo que procuramos alcançar uma realidade estamos em simultâneo a afastá-la.

(II) O *Problema Com A Utopia*⁽⁷⁴⁾ 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

(73) 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).

(74) 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. 7*).

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) ⁽⁷⁵⁾, 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.

(75) 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 á 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.8*); por ser um espaço com um carácter público mais vincado, propicia propostas externas, comentários fortuitos ou contribuições ocasionais.

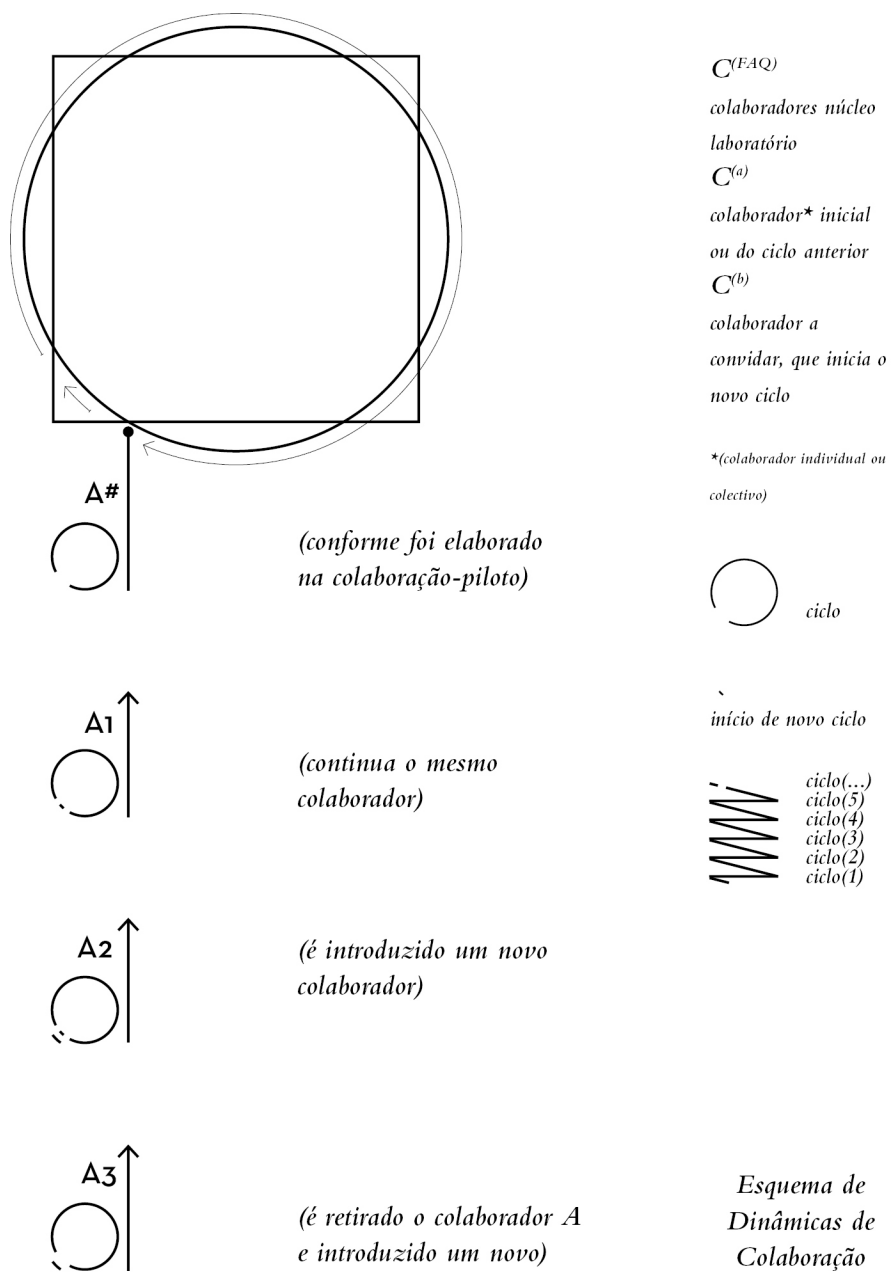


fig.7 – Fórmula base do esquema de colaboração,
laboratório *Frequently Asked Questions* (2012)

*Esquema de
Permeabilidade
do Modelo*

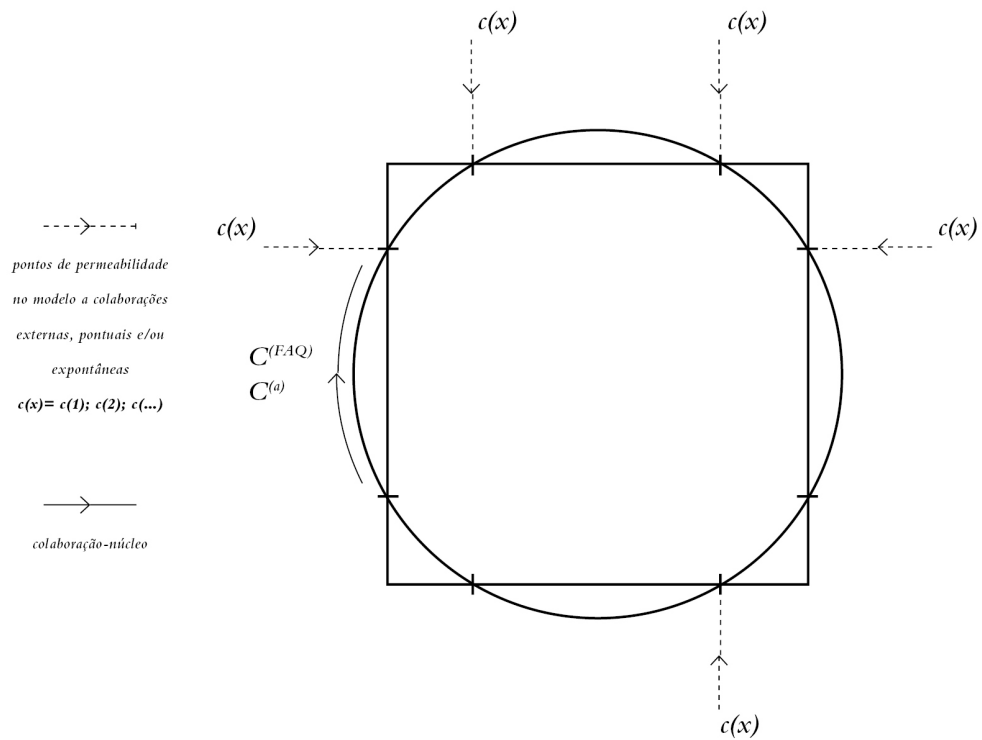


fig.8 – esquema de permeabilidade Geometria de Uma Obra Aberta,
laboratório *Frequently Asked Questions* (2012).

§

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⁽⁷⁶⁾. Extraídas do modelo *Tetrad*⁽⁷⁷⁾, 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

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

(77) 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%20%E2%80%93%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>.
- 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>.

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

TOMO II

BIBLIOGRAFIA

ABAKE, ALBINSON, Ian, BILAK, Peter, GIAMPIETRO, Rob (ed.), *Graphic Design – Now In Production*. Minneapolis, Walker Art Center, 2011.

ANTONELLI, Paola (2004), “Graphic Design in the Collection of the Museum of Modern Art”, in BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven (ed.), *Looking Closer 5 Critical Writing on Graphic Design*. Nova Iorque, Allworth Press, 2006, pp. 75-76.

AUGAITIS, Daina, BORJA-VILLEL, Manuel (ed.), *Muntadas: Entre/Between*. Madrid, Actar/Museo Reina Sofia, 2011.

AULT, Julie (2006), “The Subject Is Exhibition, Installation as Possibility in the Practice of Wolfgang Tillmans”, in AULT, Julie, BIRNBAUM, Daniel, JAGER, Joachim (ed.), *Wolfgang Tillmans Lighter*. Berlim, Hatje Cantz Verlag, 2008, pp. 15-33.

AULT, Julie, BIRNBAUM, Daniel, JAGER, Joachim (ed.), *Wolfgang Tillmans Lighter*. Berlim, Hatje Cantz Verlag, 2008.

BAILEY, Stuart (2007), Towards a Critical Faculty. Página consultada em 12 Outubro de 2012, <www.dextersinister.org/MEDIA/PDF/criticalfaculty.pdf>.

BALSOM, Erika, Qu’est-ce qu’une madeleine interactive?: Chris Marker’s Immemory and the Possibility of a Digital Archive. Página consultada em 05 de Março de 2012, <www.journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/xmlpage/4/article/289>.

BARRINGER, David, “American Mutt”, in BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven (ed.), *Looking Closer 5 Critical Writing on Graphic Design*. Nova Iorque, Allworth Press, 2006, pp. 77-83.

BÁRTOLO, José Manuel (2008), O que podem as ideias? Reflexão sobre os Personal Views. Página consultada em 28 de Setembro de 2012, <www.artecapital.net/opinioes.php?ref=65, 2008>.

BECK, Ernest, Bellagio Museum Symposium: Abstract. Página consultada em 11 de Junho de 2012, <www.changeobserver.designobserver.com/feature/bellagio-museum-symposium-abstract/14778/>.

BENERA, Anca, ESTEFÁN, Arnold, *Hard Edit: Self-Publishing in times of freedom and repression*. Bucureste, Centre for Visual Introspection, 2011.

BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven (ed.), *Looking Closer 5 Critical Writing on Graphic Design*. Nova Iorque, Allworth Press, 2006.

BILAK, Peter (2006), Graphic Design in the White Cube. Página consultada em 24 de Setembro de 2012, <www.typotheque.com/articles/graphic_design_in_the_white_cube>.

BLAUVELT, Andrew, “Towards Critical Autonomy, or Can Graphic Design Save Itself?”, in BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven (ed.), *Looking Closer 5 Critical Writing on Graphic Design*. Nova Iorque, Allworth Press, 2006, pp. 8-11.

BUCHANAN, Richard (1992), “Wicked Problems in Design Thinking”, in *Design Issues* Vol.8 nº2, pp. 5-21.

- CAMUFFO, Giorgio (2011), Graphic design, exhibition context and curatorial practices: new forms of cultural production, Abstract. Página consultada em 19 de Julho de 2012, <www.unibz.it/it/design-art/.../GEC_Camuffo_abstract_EN.pdf>.
- CAMUFFO, Giorgio, DALLA MURA (2012), Maddalena, Graphic Design, Exhibiting, Curating – Press Release. Página consultada em 19 de Julho de 2012, <www.pro2.unibz.it/projects/blogs/camuffo-exhibiting-curating/graphic-design-exhibiting-curating-conference-june-26-2012/>.
- CALVINO, Italo (1988), *Six Memos for the Next Millennium*. Londres, Penguin Classics, 2009.
- CARRION-MURAYARI, Gary, GIONI, Massimiliano (ed.), *Ghosts in the Machine*. Nova Iorque, Skira Rizolli, 2012.
- CASTRO, Aida (2010), Télèthèque – Encontros Videográficos #1 Eduardo Matos. Página consultada em 14 de Agosto de 2012, <www.teletheque.blogspot.pt/2009_12_01_archive.htm>.
- CHEETHAM, Charlotte (2012), Quotes from the Conference Graphic Design, Exhibiting, Curating. Página consultada em 28 de Agosto de 2012, <www.pro2.unibz.it/projects/blogs/camuffo-exhibiting-curating/2012/07/08/shots_quotes_from_graphic-design-exhibiting-curating/>.
- DALY, Wayne, KAYS, Zac, AA Print Studio. Página consultada em 12 de Novembro de 2012, <www.formsofinquiry.com/reading_room/aa-print-studio>.
- DERRIDA, Jacques (1967), *Of Grammatology*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 1998.
- DERRIDA, Jacques, *Positions*. Chicago, University of Chicago press, 1981.
- DERRIDA, Jacques, *Archive Fever: A Freudian Impression*. Chicago, University of Chicago Press, 1995.
- ECO, Umberto (1962), *Obra Aberta Forma e Indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- ECO, Umberto (1962), *Open Work*. Cambridge, Harvard University Press, 1989.
- ENO, Brian, *A Year With Swollen Appendices: The Diary of Brian Eno*. Londres, Faber and Faber, 1996.
- FARIA, Nuno (ed.), *Paradoxes: the embodied city*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.
- FINDELI, Alain, “Rethinking design education for the 21st century: theoretical, methodological and ethical discussion”, in *Design Issues*, vol.17 no.1, 2001.
- FOUCAULT, Michel (1969), *The Archaeology of Knowledge*. Londres, Routledge, 2002.
- GERRITZEN, Mike (2012), Quotes from the Conference Graphic Design, Exhibiting, Curating. Página consultada em 28 de Agosto de 2012, <www.pro2.unibz.it/projects/blogs/camuffo-exhibiting-curating/2012/07/08/shots_quotes_from_graphic-design-exhibiting-curating/>.
- GERSHMAN, Vadim (2012), What is a designer statement?. Página consultada em 13 de Agosto de 2012, <www.blogs.walkerart.org/design/2011/12/05/what-is-a-designer-statement-reinfurt-goggin-dixon/>.
- GONÇALVES, Sofia (2012), Edição e(m) Curadoria. Página consultada em 05 de Novembro de 2012, <www.guimaraes2012.pt/index.php?cat=191&item=45058>.
- GROYS, Boris (2008), “The Obligation to Self-Design”, in *e-flux journal* #0. Página consultada em 19 de Agosto de 2012, <www.e-flux.com/journal/the-obligation-to-self-design/>.

HADAR, Yotam (2012), Reading Forms, Exhibiting Graphic Design Exhibitions. Página consultada em 22 de Agosto de 2012, <www.readingforms.com/>.

HELFAND, Jessica, DRENTTEL, William, “Wonders Revealed in Graphic Design in the Collection of the Museum of Modern Art”, in BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven (ed.), *Looking Closer 5 Critical Writing on Graphic Design*. Nova Iorque, Allworth Press, 2006, pp. 202-206.

KETELAAR, Ernest, “Tacit narratives: The meaning of archives”, in *Archival Science 1*. Amsterdão, Kluwer Academics Publisher, 2001, pp. 131-141.

KEYS, Zac, OWENS, Mark (2007), Forms of Inquiry: Introduction. Página consultada em 12 de Novembro de 2012, <www.formsofinquiry.com/articles/introduction>.

KRUGER, Mário (2012), “Digital Turning: uma mudança de direcção?”, in GRAÇA DIAS, Manuel (ed.), *JA 244*, OA, pp. 26-32.

LAU, Andrew J (2009), Review: The Big Archive: Art From Bureaucracy by Sven Spieker. Página consultada em 24 de Julho de 2012, <www.escholarship.org/uc/item/76c6k66f>.

LAGOA, Pedro (2012), O Arquivo de Destruição. Página consultada em 13 de Abril de 2012, <www.revistapunkto.com/2012/05/o-arquivo-de-destruicao.html>.

LUNGOMARE 2012), Quotes from the Conference Graphic Design, Exhibiting, Curating. Página consultada em 28 de Agosto de 2012, <www.pro2.unibz.it/projects/blogs/camuffo-exhibiting-curating/2012/07/08/shots_quotes_from_graphic-design-exhibiting-curating/>.

MANOVICH, Lev (2001), Database as a Symbolic Form. Página consultada em 03 de Fevereiro de 2012, <www.transcriptions.english.ucsb.edu/archive/courses/warner/english197/Schedule_files/Manovich/Database_as_symbolic_form.htm>.

MUNTADAS, Antoni (1994), The File Room. Página consultada em 10 de Abril de 2012, <www.thefileroom.org/>.

NAKAMURA, Randy (2004), The Grand Unified Theory of Nothing: design, the cult of science and the lure of big ideas, in BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven (ed.), *Looking Closer 5 Critical Writing on Graphic Design*. Nova Iorque, Allworth Press, 2006, pp. 3-8.

NAKAS, Kassandra (2006), The Atlas Group (1989-2004): A Project by Walid Raad. Página consultada em 05 de Maio de 2012, <www.universes-in-universe.org/eng/nafas/articles/2006/the_atlas_group>.

POYNOR, Rick (2010), Observer: We need more galleries that exhibit graphic design. Página consultada em 27 de Maio de 2012, <www.printmag.com/Article/observer-we-need-more-galleries-that-exhibit-graphic-design>.

RAAD, Walid (2012), The Atlas Group Archive vol.1. Página consultada em 23 de Maio de 2012, <www.theatlasgroup.org/index.html>.

RAYWARD, Boyd (1994), Visions of Xanadu: Paul Otlet (1868-1944) and Hypertext. Página consultada em 13 de Julho de 2012, <www.people.lis.illinois.edu/~wrayward/otlet/xanadu.htm>.

RESNICK, Elizabeth (2004), Curating graphic design exhibitions as an act of disseminating research, ideas and knowledge. Página consultada em 16 de Setembro de 2012, <www.futurehistory.aiga.org/resources/content/2/2/6/8/.../e_resnick.pdf>.

SPIEKER, Sven, *The Big Archive Art From Bureaucracy*. Cambridge, The MIT Press, 2008.

SPIEKER, Sven (2011), Conference The Archive as Project, Muntada's Entropic Archives. Página consultada em 14 de Agosto de 2012, <www.vimeo.com/24563162>.

SUEDA, Jon (2012), On the Role and Work Play of Graphic Designers. Página consultada em 24 de Outubro de 2012, <www.curamagazine.com/en/?p=6119>.

VAN WINKEL, Camiel, *During the Exhibition the Gallery Will Be Closed: Contemporary Art and the paradoxes of Conceptualism*. Amesterdão, Valiz, 2012.

WILD, Lorraine (1996), That was then, and this is now: but what is next?. Página consultada em 07 de Junho de 2012, <www.emigre.com/Editorial.php?sect=1&id=18>.

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>.

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>.

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>.

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>