

PRÁTICAS CURATORIAIS E DESIGN RELACIONAL
INTERSECÇÕES NO EXERCÍCIO DO DESIGN GRÁFICO CONTEMPORÂNEO

.....
Instituto Politécnico de Leiria
Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha
Dissertação para a obtenção de Grau de Mestre
Mestrado em Design Gráfico
Orientador: José Bártolo, Professor Adjunto Convidado
Co-orientador: Marco Balesteros, Assistente Convidado

.....
Joana Morais
Lisboa, 2014

Agradeço a todos aqueles que durante este último ano de alguma forma contribuíram para o trabalho desenvolvido e para toda a investigação. Ao meu orientador e co-orientador, José Bártolo e Marco Balesteros. Aos meus pais e ao João, por todo o apoio. Ana e Mafalda, por toda a amizade, ajuda e entusiasmo, sem as quais não seria possível.

ÍNDICE

III	AGRADECIMENTOS
V	ÍNDICE
VII	RESUMO
P. 07	INTRODUÇÃO
P. 09	<i>01 APRESENTAÇÃO DO TEMA E METODOLOGIA</i>
P. 10	<i>02 PERTINÊNCIA DO TEMA</i>
P. 12	ENQUADRAMENTO HISTÓRICO
P. 12	<i>03 ENQUADRAMENTO NACIONAL</i>
P. 14	<i>04 ENQUADRAMENTO INTERNACIONAL</i>
P. 17	<i>05 EXPOSIÇÕES DE DESIGN — CONTEXTO HISTÓRICO</i>
P. 23	<i>06 EXPOSIÇÕES DE DESIGN — CASOS DE ESTUDO</i>
P. 29	ENQUADRAMENTO TEÓRICO I
P. 29	<i>07 MATERIAL GRÁFICO ENQUANTO POTENCIAL EXPOSITIVO</i>
P. 32	<i>08 DESIGN GRÁFICO E CURADORIA: PARALELISMOS</i>
P. 36	<i>09 CURADORIA ENQUANTO META AUTORIA EM DESIGN</i>
P. 40	<i>10 DESMISTIFICAÇÃO DE PAPÉIS: PROCESSOS DA DÉCADA DE 70 REVISITADOS</i>
P. 44	ENQUADRAMENTO TEÓRICO II
P. 44	<i>11 VIRAGEM PARA O RELACIONAL — COLABORACIONISMO, AUTORIA COLECTIVA</i>
P. 47	<i>12 DESIGNER ENQUANTO SEMIONAUTA</i>
P. 51	<i>13 DESIGNER ENQUANTO MEDIADOR, FACILITADOR DE COMUNICAÇÃO</i>
P. 55	<i>14 BIENAIS DE DESIGN E A SUA IMPORTÂNCIA PARA A PRODUÇÃO CULTURAL</i>
P. 59	HIPÓTESE E APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS
P. 59	<i>15 PROJECTO IDENTITY AND STRATEGY</i>
P. 64	<i>16 APRESENTAÇÃO DA COMPONENTE PRÁTICA</i>
P. 67	<i>17 RESULTADOS</i>
P. 68	<i>18 CONCLUSÃO</i>
P. 70	BIBLIOGRAFIA
P. 74	ANEXOS

RESUMO

Tendo como ponto de partida a relação do design gráfico com as práticas curatoriais e design relacional, pretende-se compreender como estas intersecções tangentes à disciplina contribuem para a sua prática na contemporaneidade.

O corpo do projecto de investigação divide-se em duas fases principais, a componente teórica e apresentação de resultados práticos. Na primeira fase é realizada uma análise dos paralelismos da disciplina com os dois temas principais, reflectindo sobre o tema proposto através da análise do contexto histórico e enquadramento teórico, materializado na componente prática.

A apresentação de resultados práticos divide-se em dois projectos principais articulados numa escala diferente, que traduzem os conceitos explorados no decorrer da investigação:

Identity and Strategy e o *Projecto-Orquestra*.

Consequentemente esta investigação pretende compreender quais as transversalidades da disciplina com a curadoria e o design relacional, de que forma se relacionam com a prática do design gráfico na actualidade e como se aproximam à produção cultural contemporânea.

ABSTRACT

Starting with the parallelism between the field of graphic design, curatorial practices and relational design, this investigation aims to understand how this intersections tangents to the discipline contributed for the practice of graphic design today.

The research project is divided into two phases: The first phase consists in the analysis of intersections between the discipline and the two main themes, divided in the historical and theoretical background, embodied in the practical results presentation.

The second phase is the results presentation, divided in two main projects: Identity and Strategy and Project-Orchestra. Structured in different scales, this projects gather the the main concepts explored during the investigation.

The main motivation of the investigation is to understand the transversality between the discipline, curatorial practices and relational design, their proximity with the practice of graphic design today, and the impact of this fields in the contemporary cultural development.

INTRODUÇÃO

01 APRESENTAÇÃO DO TEMA E METODOLOGIA

A investigação realizada tem como tema principal a prática do design gráfico no plano contemporâneo e em que termos esta se intersecta com a curadoria e o design relacional. Partindo destes três elementos centrais de investigação, são explorados outros conceitos que traduzem exemplos de como áreas consanguíneas ou tangenciais ao design gráfico se cruzam com a disciplina, contribuindo para o seu crescimento e disseminação. O ponto de partida da investigação prende-se com a questão central: *Em que medida o design gráfico se cruza com a prática curatorial e o design relacional?* Esta questão em forma de ponto de partida encontra na análise crítica respostas possíveis. *Que características principais encontramos em projectos actuais nacionais e internacionais que reflectem o desdobramento da disciplina e as suas multiplicidades? De que forma o design gráfico beneficia do encontro com a prática curatorial, colaborativa, editorial na sua prática actual? Pensando no designer gráfico enquanto catalisador cultural, que novas formas de produção encontramos enquanto mediadores de cultura contemporânea?*

As questões são abordadas num plano de investigação abrangente e actual, que através da análise realizada na componente teórica, são traduzidos em matéria de carácter prático.

A metodologia da investigação divide-se em duas fases: componente teórica e prática. A primeira fase reflecte sobre o tema central de investigação dividindo-se no enquadramentos histórico e teórico.

No capítulo de enquadramento histórico são objecto de estudo os panoramas nacional e internacional contemporâneos e é traçado um paralelismo com o campo expositivo e os seus desdobramentos sobre a mesma perspectiva de contexto histórico e também a partir de cinco casos de estudo, igualmente contemporâneos.

No enquadramento teórico, através da relação construída entre curadoria e design gráfico, é traçado um percurso que reflecte sobre a história de ambas as disciplinas e em que momentos se cruzam. O discurso é articulado segundo uma lógica narrativa onde são analisadas estas intersecções, os capítulos desdobram-se de forma a culminarem na segunda parte da componente teórica, onde são identificadas as situações de cruzamento entre design gráfico e design relacional no contexto actual da disciplina.

A articulação entre estes dois capítulos e a componente prática divide-se em dois projectos de diferente escala que em comum, comunicam momentos de análise crítica e reflexão em áreas de acção distintas que pontuam a dissertação e respondem em formatos próprios a questões centrais deste projecto de investigação. Ambos permitem um terreno de diálogo e reflexão da disciplina.

O *projecto-orquestra* reflecte através de um filtro metafórico, conceitos identificados e explorados ao longo da investigação, assumindo um formato de edição que é *per si* um terreno de diálogo. O projecto depreende formatos de leitura e de interpretação abertos, testando a prática curatorial e partindo de uma premissa colaborativa, testando os limites desta investigação de uma forma *autoreflexiva*.

O projecto *Identity and Strategy*, cuja candidatura foi realizada no âmbito da experimenta design, pretende analisar o papel dos grandes eventos na cultura das bienais e a sua proximidade com o campo de acção do design. Pretende igualmente encontrar novas estratégias de planeamento estrutural que possam ser aplicadas segundo as características dos eventos e da sua localização geográfica no contexto de uma cada vez mais permeável, rede Europeia.

Ambos os projectos vivem da proximidade crítica da própria dissertação, partindo da mesma estrutura de base, explorando formatos e possibilidades diversos no campo da obtenção de resultados.

02 PERTINÊNCIA DO TEMA

A pertinência da investigação relaciona-se numa primeira fase na ligação do tema explorado com o workshop *Musaeum, o Curador como Editor*, realizado por Marco Balesteros, no qual participei. Partiu de 3 pontos principais:

- “1 | A constatação do recente aumento da noção de trabalho colaborativo na prática artística — o papel das noções de partilha e pesquisa colectiva como formas de fazer e pensar na arte contemporânea;
- 2 | As novas formas e lugares para a exibição de arte. Resultante das mudanças na prática artística, a estrutura do museu está a ser redefinida, quer na sua arquitectura formal, quer conceptual. O Museu está a ser substituído por encontros artísticos temporários, como as bienais e outras formas de exposição colectiva não permanentes ou por pequenos espaços marginais ao circuito regular.
- 3 | O museu como editor. O papel da publicação como um novo meio de comunicação e um novo espaço curatorial. Um espaço privilegiado para a especulação e pesquisa dentro da instituição”¹

1 In Pli nº 04, *Hot & Cool*, p 159



01 MUSEUM, O CURADOR COMO EDITOR

WORKSHOP | MARCO BALESTEROS,
FUNDAÇÃO SERRALVES, 2012

Foram abordadas questões que reflectiam sobre a edição e curadoria, o território por ambas partilhado, criando um espaço de diálogo e discussão partindo de um discurso curatorial criado pelos 8 participantes. Num modelo de *workshop-laboratório*, questionando textos como *Arty Party* de **Hal Foster** e *A Museum that is Not* de **Elena Filipovic**, encadeou-se um processo de discussão aberta entre os participantes, questionando o papel do curador, do editor, do designer, das práticas curatoriais enquanto *facilitadoras e orientadoras de leitura*. Este espaço de produção traduziu-se numa intensa exploração de respostas possíveis e direcções num formato de publicação e exposição, em que o espaço físico ganhou uma nova dimensão na própria apresentação nos diferentes formatos.

Partindo de conceitos explorados neste workshop e de algumas questões que me pareceram pertinentes para investigar, segui com as questões principais de investigação que identifiquei na introdução.

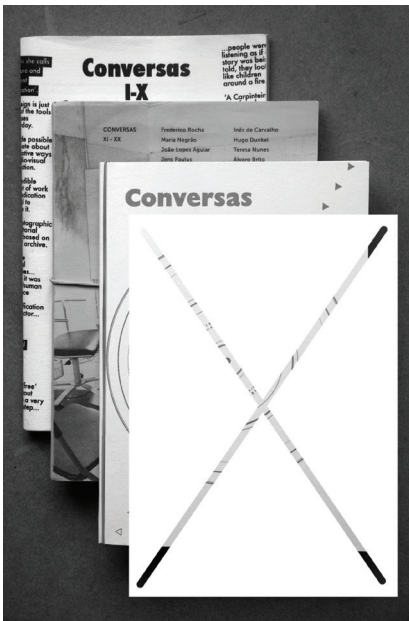
A prática da disciplina na sua contemporaneidade caminha para uma urgência *autoreflexiva* que se traduz na importância de investigar estas intersecções e compreender de que forma estão presentes actualmente no exercício da disciplina. A investigação visa contribuir para um sentido crítico e de análise destas áreas tangenciais e o seu cruzamento com o design gráfico, o que actualmente ainda conta com pouca reflexão e *criticalidade* principalmente no panorama nacional.

Através da investigação pretendo compreender de que forma é que o design gráfico se desdobra num circuito fora do seu lugar comum através de uma investigação actual centrada principalmente na última década do século XX até hoje.

O panorama actual e os desdobramentos da disciplina inspiraram a necessidade de explorar de que forma as questões exploradas na investigação se enquadram na realidade do que significa ser designer gráfico na actualidade. Através de uma abordagem desafiante, pretendo que o tema explorado trace novos caminhos para a condição actual da disciplina no panorama nacional.

ENQUADRAMENTO HISTÓRICO

03 ENQUADRAMENTO NACIONAL



02 CONVERSAS
PROJECTO DE MAFALDA FERNANDES
E CONSTANÇA SARAIVA

No panorama português encontramos-nos neste momento num ponto de *viragem* em que surgem uma nova geração de protagonistas que encontram fórmulas de criarem os seus próprios projectos, de uma forma sustentável e *inter-dependente* que se apoia em premissas bastante distantes do panorama *designer-cliente*. Autonomia, projectos auto-iniciados, auto-financiados são as palavras de ordem, criando uma rede de colaborações que se traduzem em novos modelos de trabalho. Estes estúdios e designers no panorama nacional alargam a sua prática para actividades interdisciplinares e projectos que passam pela edição independente, projectos curatoriais, conferências, crítica, entre outros. A título de exemplo, encontramos estas características em projectos como as *Conversas*, (**Mafalda Fernandes e Constança Saraiva**), que se traduzem em encontros informais com frequência semanal de forma a criar diálogos entre os agentes que participam e o público, discutindo projectos, ideias, trabalho, numa lógica de interacção descontraída. *Barber Shop* (**Margarida Mendes**) é um espaço que procura a criação de campos de diálogo e debate através da reflexão entre agentes de diversas áreas e contextos múltiplos. *Navio Vazio*, “é um espaço de ocupação temporária e será um local de experimentação editorial a três dimensões.” *Atlas projectos* (**André Romão, Gonçalo Sena e Nuno da Luz**) “publicadora de projectos artísticos em suportes impressos, áudio/visuais e expositivos”. *ProjectoFair* (**Ana Simões**) “uma plataforma online que pretende agregar projectos de edição independente nacionais”. O recente projecto *Em Reunião | das reuniões como práticas performativas*.

A **Esad de Matosinhos** lança em 2008 a Pós-Graduação em Curadoria Contemporânea em parceria entre a **ESAD — Escola Superior de Artes e Design**, a **Experimenta Design**, a **Fundação de Serralves** e a **Incubadora de Design Quadra**. O **espaço Quadra**, desde 2011, contou com exposições como: *David Carson Design, 1 + 1 Design Gráfico João Machado + José Brandão e Almanaque*.

Em estúdios como os **V.A, And Atelier, Bolos Quentes, Royal Studio, Ambas as Duas**, em designers como **Inês Nepomuceno, Ana Brás**, encontramos novos protagonistas que exploram a prática do design e territórios diferentes que possam contribuir para a expansão da acção enquanto designers e produtores sociais, com um forte sentido de produção de conteúdos, exploração de outras dimensões como a edição, a curadoria. Procuram diferentes interpretações nos projectos que criam e com uma consciência de envolvimento social que esta caracteriza esta geração de novos protagonistas.

Exploram o papel do designer gráfico enquanto editor, curador, *catalisador*, *mediador*, valorizam o processo e a experimentação que se desdobra em diferentes projectos. Não deixam de ser designers e passam a ser agentes que se identificam com campos de acção dinâmicos e variados, segundo um modelo horizontal de funcionamento no próprio estúdio ou projectos que criam, até ao modelo exterior de envolvimento com o seu território cultural.

Encontramos em blogues como o *reactor* e o *ressabiator* espaços de reflexão e discussão, e no trabalho desenvolvido por **Marco Balesteros** e **Sofia Gonçalves**, a título de exemplo com o projecto *Samidzat*, e **Nuno Coelho**, que recentemente foi curador da exposição *Unmapping the World* na bienal EXD'13. **Barbara Says**, que recentemente edita o *Livr-o-mem* sobre a obra de **Paulo de Cantos**, após as *jornadas cantianas*, foi em 2008 destacada pelo livro **AREA 02** como um dos 100 melhores estúdios de design gráfico.

No contexto económico que se vive em Portugal, surgem estes novos protagonistas com um forte sentido de autonomia e um forte entusiasmo pela criação de terrenos férteis para diálogo, discussão, novos projectos. Aliando o contexto em que se inserem geograficamente a uma vontade de recriar condições para um futuro possível, esta nova geração traduz-se em diversas narrativas de projectos, *microtopias*, usando o conceito de *Bourriaud*, campos férteis de diálogo, com características demarcadamente informais que passam por encontros, pequenos eventos, discussões em locais como bares, cafés, livrarias. Cada vez mais, de uma forma democratizada e não hierárquica, desmistificam o papel do designer e aumentam a proximidade com o público.



03 UNMMAPPING THE WORLD
CURADOR: NUNO COELHO E ANNELYS DE VET
EXPOSIÇÃO BIENAL EXD'13

“Reuniões, encontros, manifestações, vários tipos de colaborações entre pessoas, jogos, festivais e locais de convívio, numa palavra, todas os modos de encontro e invenção de relações representantes, hoje, dos objectos estéticos susceptíveis de serem estudadas enquanto tais.”²

Nicolas Bourriaud

Estes terrenos de discussão têm características de abertura, produção de diálogo, valorizando o processo de trabalho e aproximando-se cada vez mais a uma tipologia de laboratório, em formatos de *workshops*, exposições, e outras dimensões.

2 No original: “Les meetings, les rendez-vous, les manifestations, les différents types de collaborations entre personnes, les jeux, les fêtes, les lieux de convivialité, bref, l'ensemble des modes de la rencontre et de l'invention de relations, représentent aujourd'hui des objets esthétiques susceptibles d'être étudiés en tant que tel.” In *Esthétique Relationnelle*, Nicolas Bourriaud, 1998

04 ENQUADRAMENTO INTERNACIONAL

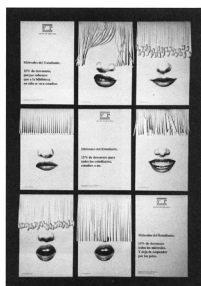
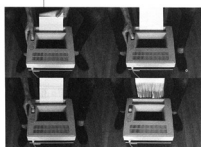
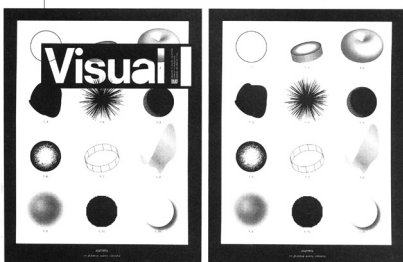
Em 2010, a revista **GRAPHIC** dedica uma edição a estúdios de jovens designers, na qual podemos identificar características que irão ser exploradas no decorrer da dissertação. Traduzem-se em projectos de carácter colaborativo, com o envolvimento do público, com características relacionais. O sentido de autonomia e projectos que se aproximam cada vez mais do panorama cultural em que os modelos de acção se estendem, explorando outros formatos e diferentes dimensões tanto físicas como geográficas.

Encontramos, na maioria dos estúdios aqui identificados, várias pistas para o que podemos definir como a condição contemporânea do design gráfico segundo uma geração de novos protagonistas. Através de projectos auto-iniciados, que de uma forma colaborativa, se aproximam a áreas como a edição, a curadoria, a crítica. Este design *autoreferencial* caracteriza a condição contemporânea da prática da disciplina.

Identificamos alguns estúdios que são referenciados nesta edição: **Bendita Gloria** (Barcelona), que afirmam “*Não confiamos mais no que aprendemos na escola*” que traduz uma prática de experimentação, com uma forte abordagem cuja experiencia e erro se tornam mais importantes que o resultado final”. **Hammer** (Zurique) afirmam “*Sem projectos independentes ou auto-iniciados não sei o que faríamos*”; **We have Photoshop** (Nova Iorque) “*O estúdio não foi planeado, foi um “acidente” feliz, e continua de uma forma feliz e acidental*”; **Working Format** (Canadá) “*Queríamos um formato de estúdio em que nos poderíamos envolver em projectos auto-iniciados, envolvendo diversos colaboradores de Berlim, Bruxelas, Nova York e Melbourne*”.

Estes exemplos traduzem uma forma de trabalhar que parte do processo, com dinâmicas experimentais, *participativas*. As áreas de acção estendem-se para lá do campo de design gráfico, com um forte sentido de expandirem as suas áreas de acção a áreas ditas tangentes à da prática mais tradicional da disciplina.

Encontramos na Holanda um exemplo que se traduz no forte apoio do governo a projectos que, segundo **Isabel Lucena** (2012) “*aposte nas artes, na experimentação, na diversidade e que perceba o valor acrescentado do que é ter um valor artístico rico, para além dos benefícios que a longo prazo trazem ao país.*”³ A título de exemplo, a auto-publicação “como um projecto cultural e independente, é uma das práticas que mais beneficia do apoio dado pelo estado às artes na Holanda”.



04 BENDITA GLORIA

ALCHEMY:11 FILTERS ON A CIRCLE, 2010

COMBED POSTERS, 2009

3 In Pli nº 2/3, *Entusiasmo*, p 21

Podemos exemplificar algumas plataformas de edição que são o exemplo desta crescente rede de projectos que se apoiam na publicação independente, como **Onomatopee**, **Valiz**, editoras maiores como **Media Fonts**, e mais pequenas como **Roma Publications** e **Post Editions**.

Instituições como a **Jan Van Eyck**, **Sandberg Institute**, **Rietveld Academie** e a **Werkplaats Typografie** são exemplos que traduzem esse “*espírito experimental e interdependência artística.*”

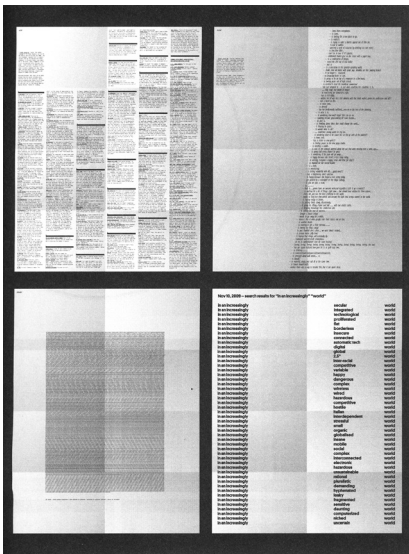
Exemplifico o caso específico da Holanda e a auto-publicação como um exemplo, tangente aos temas explorados na tese mas ao mesmo tempo inerente às práticas actuais que investigo na dissertação, e que traduz uma estrutura cultural que se torna visível na qualidade dos projectos que provém dali.

O projecto *Unbornlab* iniciado por Eugenie de Lariviere, aluno da **Gerrit Rietveld Academy** pretende documentar processos de pesquisa dos estudantes de design como base para reinventar a o ensino nas faculdades. “*Quando as escolas mostram a dificuldade de se adaptar rapidamente às mudanças que acontecem ao seu redor (como económicas, sociais, culturais) os estudantes revelam-se mais reactivos e muitas vezes à frente de seu tempo. O projecto é uma experiência para investigar de que forma é que as escolas podem aprender com seus alunos.*”

A título de exemplo, encontramos nos casos de **Adriaan Mellegers**, com sede na Holanda, que afirma, após terminar uma residência na **Jan Van Eyck**, que a possibilidade de realizar projectos auto-iniciados lhe poderiam conferir um forte sentido de prática, e que através do erro e da experimentação, designando os seus clientes com colaboradores, definir o tipo de trabalho com o qual o qual mais se identificava. Encara o próprio estúdio de design como um laboratório de experimentação e de aprendizagem.

Nos Estados Unidos, encontramos desde há muito, com será explorado no decorrer da investigação, uma prática curatorial inerente à prática do design gráfico, que, recentemente, encontra em Instituições como a **CCA Wattis Institute for Contemporary Arts** um exemplo de uma exposição — *Wide White Space* — e edição que pretendia investigar as intersecções da curadoria à prática da disciplina.

Faziam parte, a título de exemplo, **Apfel**, **Irma Boom**, **Dexter Sinister**, **Experimental Jetset**, **Project Projects**. Mais recentemente, **Jon Sueda** é curador da exposição *All Possible Futures*, que analisa a forma como os designers gráficos têm expandido os parâmetros do campo de acção adoptando uma abordagem transdisciplinar, na qual participam, a título de exemplo, **Åbåke**, **Peter Bilak**, **Daniel Eatock**, **Ed Fella**, **General Working Group**, **Karel Martens**, **Metahaven**, **Sulki and Min**,



05 WORKING FORMAT
POSTER PUBLICATION SERIES, 2007 - 2010

05 EXPOSIÇÕES DE DESIGN | CONTEXTO HISTÓRICO

Para compreendermos os diferentes definições em que a disciplina se desdobra e aqui propomos analisar, é necessário revisitar a história desta disciplina e em que momentos encontrou o meio expositivo para a sua disseminação e apresentação. Seja enquanto potencial forma de apresentação da disciplina, assumindo o papel de curador, na criação de materiais gráficos que acompanham uma exposição, ou no design e conceito para a sua criação, o designer gráfico sempre esteve envolvido em exposições.



07 ABSTRACT CABINET
EL LISSITZKY

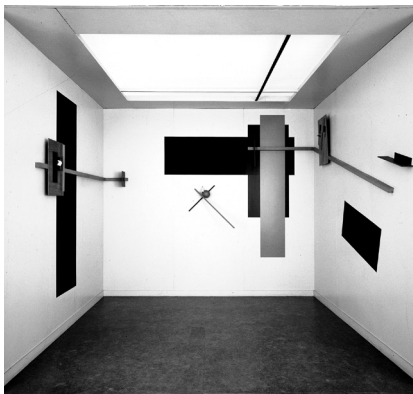
A concepção de uma exposição, a consciência de criar justaposição de associações ao juntar objectos de forma a que estes se desdobrem em diferentes narrativas, ou, por outro lado, assumirem elas próprias o papel de conduzir os espectadores, de forma a criar um *participante activo*. Partindo de casos de estudo que iniciam em meados do século XX, compreendemos como os processos envolvidos na criação e concepção de uma exposição sempre foram inerentes à prática da disciplina, e como através desta ligação se adivinham estratégias e processos de trabalho revisitados nos dias de hoje.

Analisando em primeira instância o caso de **El Lissitzky**, para o qual as exposições eram um meio importante para testar e amplificar as práticas de design gráfico. Com características que questionavam a interacção do público, a dinâmica e a participação do espectador, perguntamo-nos de que forma é que a disciplina se unifica com o trabalho por este desenvolvido. Segundo **McVarish (2012)**, **El Lissitzky** “*procurou deliberadamente a sua indeterminabilidade através de uma fluidez na prática, uma abertura para o processo, uma preferência pela colaboração dos seus pares e participação dos seus espectadores.*” Segundo o próprio, “*O meu trabalho mais importante é a criação de exposições.*” **Lissitzky** “*Pensou no espaço expositivo enquanto um local onde poderia experimentar novas ideias, testando os métodos e capacidades do design gráfico enquanto disciplina*”⁵

5 No original: “Deliberately sought its indeterminacy: through a fluidity of practice, an openness to process, a preference for collaboration with its peers and participation for his viewers” (...)“ My most important work as artist: the creation of exhibitions” (...) “treated exhibitions as spaces in which to try out this ideas, he tested methods and capacities of graphic design” *In Wide White Space, With every moment... The impression changes*, Emily McVarish, p. 69,

Todas estas características adivinham processos que encontramos hoje revisitados, que na verdade há muito vinham a ser exploradas nas vanguardas do início do século. A exploração entre o design gráfico e o espaço físico levam **Lissitzky** a explorar o espaço de exposição enquanto espaço de produção e *criticalidade*, com ênfase no papel do espectador de uma forma participativa.

Na exposição *Proun Room* (1923, Berlim), descreve que o espaço não deve seguir a lógica de uma “*sala de estar*”. Reivindicava que o espaço expositivo deveria oferecer uma experiência para os espectadores, de forma a que se perceba intuitivamente o caminho a percorrer na exposição. Os espectadores eram guiados através de um percurso que os obrigava a percorrer a sala no sentido de um relógio, segundo uma premissa curatorial implícita no desenho do espaço expositivo. Tal como um espectador é intuitivamente guiado num objecto gráfico, seja um cartaz, um livro, e através deste é criada uma forma de leitura, o autor transpôs esta narrativa visual para o campo expositivo. A premissa curatorial é assim construída num plano horizontal entre o curador (ele próprio) e o espectador. “*Através deste exercício, Lissitzky procurava compreender de que forma o design gráfico tinha influência no movimento do espectador*”⁶ (**McVarish, 2012**).



08 PROUN ROOM
 EL-LISSITZKY, 1923, BERLIM

Na sua proposta para a exposição *The Room for Constructivist Art* (1926, Dresden) **Lissitzky** explora de que forma o percurso do espectador poderia ser explorado. “*Room deve ser uma espécie de montra ou palco, no qual as imagens aparecem como actores*” em que os objectos expostos assumiam uma certa passividade, activada pelo design da exposição “*Agora, o projecto criado para a exposição deve torná-lo activo (...) Este deve ser o objectivo desta exposição*”⁷.

Desta forma o desenho de exposição criado para esta sala assume a função do espectador enquanto agente participante, “*Após a exposição, o visitante tem uma nova percepção da relação entre contexto e objecto, observação e contemplação.*”⁸ (**McVarish, 2012**)

6 No original: “Lissitzky would carry forward from this exercise was an interest in design’s capacity to empower a viewer’s movement” In *Wide White Space, With every moment... The impression changes*, Emily McVarish, p. 70.

7 No original: “The room must be a kind of show case, or a stage on which the pictures appear as actors” (...) Now our design should make it active (...) This should be the purpose of the room In *El Lissitzky: Life, Letters, Texts*, p.365

8 No original: “The visitor must have come away with a newly charged sense of the relationship between context and object, seeing and the seen” In *Wide White Space, With every moment... The impression changes*, Emily McVarish, p. 70

Em *Abstract Cabinet* (1926, Hanover) com curadoria de **El Lissitzky** e **Alexander Dorner**, foi seguida a mesma premissa de envolver o espectador como participante activo.

Através dos exemplos destas três exposições do início do século, percebemos que a herança de **Lissitzky** se reflecte hoje em projectos contemporâneos nacionais e internacionais. Conceitos como o designer enquanto curador, a *abertura* do espaço expositivo, as características *autoreflexivas*, *colaboracionistas* e relacionais, foram exploradas pelo autor e são revisitadas na contemporaneidade.

O que devemos retirar deste exemplo?

“Mobilizar incertezas, valorizar o processo e intercâmbio, valorizar o potencial dos novos media e a capacidade de transformação de medias menos recentes, obsoletos. Compreender de que forma o design gráfico pode expandir-se enquanto disciplina”⁹

Emily McVarish

Seguidamente, analisamos o caso de **Marcel Duchamp** e um projecto que questiona o *lugar* do objecto exposto e as possibilidades de uma exposição, compreendendo como se cruzam com o campo do design gráfico pelas fronteiras em que ambos se *ilimitam*.

A herança da crítica institucional, a tensão entre a objecto comum e o objecto de arte, entre reprodução em série e objectos únicos e dignos de colecção, entre os objectos comuns e dignos de exposição, são algumas das questões exploradas pelo artista.

Estas questões foram de certa forma inerentes ao campo do design gráfico. De uma forma ou de outra, ao longo da história da disciplina, estas questões foram surgindo e tornando-se mais ou menos importantes dependendo do contexto temporal e social onde se inseriram. A questão de expor objectos de design — que, actualmente, continua a ser alvo de dúvidas pela sua função, utilização, ou dignificação — a questão da reprodução em série e disseminação ou o lugar do museu aproximam-se a interrogações da disciplina. Duchamp, através dos projectos seguidamente apresentados, explora o espaço expositivo de uma forma tridimensional, utilizando meios que não eram usuais na concepção de expor objectos de arte, e que se aproximam a formatos familiares ao design gráfico enquanto disciplina.

9 No original: “Mobilize the face of uncertainty, to value process and exchange, to open up to new media’s potential for collectively and old media’s capacity for transformation.(...) And see what other revealing conditions graphic design can get itself into.” In *Wide White Space, With every moment... The impression changes*, Emily McVarish, p. 71

“A mobilidade e a capacidade de manipulação implícita em Boite-en-valise ainda se torna mais intensa (e problemática) quando esta é inserida num museu, onde se torna, como os objectos que geralmente fazem parte de museus, imobilizada, protegida e intocável. A obrigatoriedade de manusear este projecto revela, assim, um conjunto de preocupações que demonstram o ocularcentrismo destas instituições.”¹³ **Elena Filipovic**

Este objecto tem a premissa de ser manipulado, não apenas contemplado. A sua presença num museu anula as premissas segundo as quais foi conceptualizado e criado. A condição do espectador, a sua participação acima da contemplação, são algumas das características que encontramos hoje em projectos demarcadamente relacionais e que identificamos em projectos de **Duchamp**.

Tanto nos exemplos de **El Lissitzky** como de **Duchamp**, encontramos uma estratégia de curadoria que é dirigida directamente aos espectadores, em que estes próprios assumem também o papel do curador.

“Nestes exemplos, o objectivo modernista de transformar o visitante da exposição de espectador passivo a participante activo começa a ser realizado nas exposições através de novas tecnologias associadas à forma de expor projectos.”¹⁴ **Project Projects**



10 THIS IS TOMORROW
 ~~~~~  
 WHITECHAPEL GALLERY, 1956, LONDRES

A exposição com curadoria de **Theo Crosby**, *This is Tomorrow*, (Whitechapel Gallery, London, 1956), é outro exemplo do qual poderemos encontrar referências que apontam para características colaborativas, com a participação de agentes de diferentes áreas como arquitectos, designers gráficos, críticos, artistas, em conjunto com o **Independent Group**. Recentemente, a Whitechapel fez uma reedição da exposição, na qual foram apresentados documentos pertencentes ao arquivo da galeria, tais como cartazes originais criados por cada grupo participante, correspondência pessoal dos artistas e algumas fotografias raras, assim como uma edição limitada do catálogo original.

~~~~~  
 13 No original: “The Boite’s implicit mobility and manipulability is made even more emphatic (and problematic) when inserted into an actual museum where it becomes, like the rest of a museum’s objects, immobilized, protected, and untouchable. The Boite-en-valise’s summons to touch thus reveals a set of sustained preoccupations that expose the ocularcentrism of the spaces for public display.” In *A Museum That is Not*, Elena Filipovic, p 18

14 No original: “In these examples, the modernist goal of transforming the exhibition goer from passive viewer into active participant of reconfiguring the work begins to be realized through the unique technology of display” In *Wide White Space, Close Encounters*, Project Projects, p 56

Segundo **Project Projects (2012)**, esta exposição demonstra de que forma “conteúdos e outros materiais arquivados e cuidadosamente analisados demonstram as complexidades acerca da recepção desta exposição no contexto temporal onde existiram, e de que forma foram criadas e recebidas pelo público.” Estes materiais “traduzem a multiplicidade de perspectivas oferecidas pela exposição (...) com o objectivo de partilhar essas experiências após a sua existência.”¹⁵

Esta exposição questiona a relação entre as exposições e o impacto no território temporal onde ocorreram, e de que forma estas são importantes para a reflexão das disciplinas envolvidas: de facto, existem um maior número de pessoas que escreveram sobre esta exposição, do que espectadores que a visitaram.

*“As exposições, delimitadas pelo espaço e período temporal em que existem, não poderão ter mais visitantes do que aqueles que realmente a contemplaram. Esta singularidade confere às exposições uma aura de exclusividade, até, por vezes, um poder sagrado muito peculiar”*¹⁶

Project Projects

Esta questão da exclusividade de uma exposição e da *aura* que está relacionada com a sua singularidade, poderá dar-nos pistas para uma das razões que justifica o interesse dos designers gráficos pelo espaço expositivo e como este se traduz numa forma de consciencialização e reflexão da disciplina: “O *design gráfico tornou-se tão virtual nas últimas décadas que as exposições sobre a disciplina assumem a função de a trazer de volta à terra*”.¹⁷

15 No original: “carefully researched archival materials about specific exhibitions can begin to suggest the complexities of how shows were conceived and received in their time.” (...) “reflecting the multitude of perspectives and angles of an exhibition experience. (...) serve as a means for sharing an exhibition after its closing.” In *Wide White Space, Close Encounters*, Project Projects p 60

16 No original: “Given that they are bounded in space and time, every exhibition is not seen by more people than the number of people who do see it. This singularity lends the exhibition its aura of exclusivity, even sometimes a peculiar sacred power” In *Wide White Space, Close Encounters*, Project Projects p 57

17 No original: “The field has become so virtual that now the job of graphic design exhibitions is to bring the work itself back down to earth” In *Wide White Space, Close Encounters*, Project Projects, p 61

06 EXPOSIÇÕES DE DESIGN | CASOS DE ESTUDO

“Quando projectos de design gráfico são deliberadamente expostos numa sala, gravitam de formas inesperadas para o espectador, revelando ligações que fazem parte de um todo, de uma constelação. Nos mais memoráveis exemplos, estas formas de exibição tornam-se reflexivas — seja através de intervenções arquitectónicas, da participação do espectador, ou de tecnologia para documentação e disseminação— e podem criar uma ruptura crítica, produzindo uma consciencialização da disciplina. “Design” pode ser um verbo ou um substantivo, um tema e um contexto, um objecto e uma acção. É um medium de produção em massa que através da sua multiplicidade e disseminação chega a locais e pessoas num mesmo momento mas de formas distintas, surpreendentes e desconhecidas”¹⁸

Project Projects

Neste capítulo propomos a análise da aproximação do espaço expositivo à disciplina. Através do caso de estudo de três exposições nacionais e duas internacionais que questionam alguns pontos explorados ao longo da investigação, devido à forma e conteúdos de exposição, das narrativas e processos de reflexão, analisamos como estas contribuíram (algumas ainda em processo) para o alargamento de fronteiras de acção do design enquanto disciplina: *Catalysts, A Força Cultural do Design de Comunicação (EXD’05)*; *Roma Publications (Culturgest, 2006)*; *Identity (EXD’13)*; *Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design (2007-09)*; *Graphic Design Now in Production (2012)*.

A exposição *Catalysts, A Força Cultural do Design de Comunicação*, comissariada por **Max Bruinsma** para a **Bienal EXD’05** pretendia compreender o papel dos designers gráficos enquanto *catalisadores* culturais, com a participação de seis designers os quais conceberam seis núcleos de exposição. Foi uma das exposições nucleares da bienal que, de uma forma *autoreflexiva*, pretendia explorar a aproximação da disciplina e as interligações desta com a cultura contemporânea.

18 No original: “When works of graphic design are deliberately placed in a room together, they gravitate in unexpected ways for each viewer, revealing that a set of seemingly discrete points are in fact nodes of a constellation. In the most memorable examples, a spatial presentations made reflexive — whether through architectural intervention, participatory framing or embedded technology for documentation and dissemination — can create a critical rupture, producing awareness of design itself. “design” is both a noun and a verb, a subject and a frame, an object and an action. It is a mass-produced medium that can orbit the globe in multiples, reaching other places and people at the same moment but in distinct, surprising, and unfamiliar ways”. In *Wide White Space, Close Encounters*, Project Projects, p 58

“Toda a comunicação — e, conseqüentemente, todo o design de comunicação - se baseia numa escrita estratificada que, à superfície, nos pretende fazer acreditar nas mensagens comunicadas. Num nível mais profundo, pretende informar-nos — e, em última instância, aliciar-nos para um envolvimento na mensagem e nos contextos e causas que esta serve”¹⁹

Segundo o curador, o designer pode assumir duas estratégias operativas: Alienar os consumidores, ou activar cidadãos. Na segunda hipótese, o designer assume-se como instrumento de um discurso social, com intervenção consciente das suas acções. O significado de *catalisador* cultural, neste sentido, traduz-se na relação do designer com o contexto social onde opera, de forma a que este tenha o papel “de activar e acelerar o processo de disseminação da mensagem, de forma a que o receptor a possa observar, compreender e aceder”²⁰ (Bruinsma, 2004-2006) Se o designer tiver consciência que os projectos que cria não podem ser *fechados*, mas criados segundo uma *abertura* que possa trazer novos *inputs* para o seu desenvolvimento, então o designer enquanto *catalisador* cultural opera segundo uma estratégia que funciona em *loop*, de forma a que os receptores da mensagem/público possam também estes ter um papel crítico na construção de novos significados.



11 CATALYSTS
EXD'05

“Neste contexto, o papel do designer não é apenas dar forma aos símbolos em si, mas atribuir-lhes um significado. Esta modelação do espaço para interpretação, numa cultura na qual a interpretação é inerente aos valores de comunicação, os designers são catalisadores e co-autores do texto visual no qual a cultura se desenha”²¹

Max Bruinsma

A exposição sobre o trabalho desenvolvido por **Roma Publications**, que se realizou na Culturgest em 2006, com curadoria de **Roger Willems, Mark Manders, Miguel Wandschneider**, parte das seguintes premissas: “A principal razão para realizar uma exposição sobre os *Roma Publications* num museu ou numa galeria traduz-se na necessidade de reunir as publicações como um projecto único.” Uma exposição pode providenciar interligações as publicações realizadas e demonstrar

19 In *Designers também são catalisadores culturais*.

20 No original: “activates and accelerates the recipient’s process of observing, understanding and assessing his message.” In *Cultural Catalysts*, Cultural Agency Max Bruinsma

21 No original: “The designer’s role here is not so much giving form to the symbols themselves, as designing the space around of designers; not so much in the form itself, but in what it can mean. In shaping this space for interpretation, in a culture in which interpretation is amongst the key communication values, designers are catalysts – and coauthors of the visual text in which a culture writes itself.” In *Cultural Catalysts*, Cultural Agency

*intersecções para o público interessado (...) Roma Publications é um projecto colaborativo, e esta exposição pode traduzir-se numa oportunidade de reunir os participantes dos diversos projectos (...) Traduz-se também num momento de auto-reflexão e análise, de forma a compreender se Roma ainda é um projecto interessante ou uma editora comum.”*²²

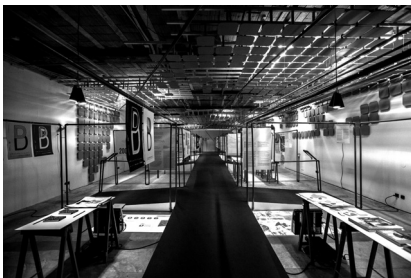
A exposição foi apresentada numa sala central na qual as publicações estavam expostas, rodeada por uma área de leitura. À volta desta sala a exposição expandia-se. Dividida em duas *layers*, “as legendas guiam os visitantes, proporcionando diferentes impressões e conferindo pistas para uma melhor compreensão dos nossos pensamentos. Obviamente, também foi desenhada para as pessoas que não têm tempo ou paciência para olhar através das próprias páginas — a maioria dos visitantes.”²³ (Willems, 2009) Encontramos aqui características que seguem uma premissa de condução do espectador como conceito curatorial integrado no desenho da exposição. Tal como afirma Miguel Wandschneider (2006) , **Roma Publications** “incorpora(m) no seu modus operandi — como pude testemunhar ao longo de todo o processo de concepção e organização da exposição na Culturgest — uma verdadeira e omnipresente dimensão de curadoria, que se manifesta no entanto sem alarde e sem sequer requerer explicação, então o contributo de Roger Willems transcende em muito o papel de designer (mesmo em sentido amplo) para passar a abarcar, ao lado de Marc Manders, o de curador”²⁴

A exposição *Identity*, (EXD'13) que contou com um momento de debate com os representantes de cada evento, juntou eventos de design Europeus segundo uma série de questões que pretendiam que os eventos participantes, de uma forma *autoreflexiva* e num contexto de *work-in-progress*, traduzissem num contexto expositivo a forma como operam no território social onde habitam e como definem a sua Identidade. Sem um *statement* curatorial nesta primeira fase, esta exposição foi o ponto de partida para um projecto que pretende reflectir e criar novas estratégias de acção para os eventos de design Europeus, o qual será apresentado no decorrer da investigação.

22 In *Books Make Friends, Roma Publications: uma planta tropical em zonas setentrionais*, Miguel Wandschneider p. 108

23 No original: “The captions can guide the visitors, provide them a beautiful impression and maybe give clues to follow our thoughts. Obviously it’s also a service for people who have not the time or patience to look through all the pages themselves – which is the majority of the visitors.” In *Graphic Magazine #11*, p 143

24 In *Books Make Friends, Roma Publications: uma planta tropical em zonas setentrionais*, Miguel Wandschneider p. 109



12 IDENTITY
EXD'13

De uma forma expositiva e não discursiva, nesta primeira fase os projectos foram reunidos segundo uma lógica de apresentação que se traduziu em novos conceitos para um projecto que irá começar em Setembro deste ano. Esta lógica expositiva seguiu premissas de pensamento e criou pontos de partida que deram origem a um projecto consistente, com o objectivo de reflectir sobre estes eventos de design Europeus e desdobrar-se em múltiplos momentos de reflexão, apresentação, debates *auto-reflexivos*, experienciais. Dividido em 4 núcleos principais, este projecto irá gerar novos *inputs* estratégicos para a disseminação destes eventos e uma maior envolvimento com a disciplina. Esta exposição seguiu uma nova lógica que não é um lugar comum para as exposições de design: iniciou-se por uma apresentação expositiva dos projectos sem qualquer intervenção por parte de um curador, mas de uma forma aberta e processual, que em vez de partir de uma investigação, parte desta apresentação como potencial *catalisador* de novas ideias para a próxima fase de projecto. Assumindo uma intenção de reescrita das estratégias destes eventos para o futuro, traduziu-se numa apresentação crua das diferentes interpretações e apresentações de cada evento, assumindo no próprio conceito da exposição e o *set-design*, uma lógica de transparência, observação, reflexão. O principal objectivo de exemplificar esta exposição enquanto caso de estudo traduz-se no projecto *Identity and Strategy*, que reúne diversas ideias e conceitos explorados na componente teórica e que será apresentado no final da investigação.

Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design (2007-09) com curadoria de **Zak Keys** apresenta um grupo de designers gráficos contemporâneos cujo trabalho segue uma premissa de investigação crítica, que de alguma forma têm uma relação fértil com a arquitectura, e mais especificamente, “*criam projectos que são motivados por um impulso compartilhado em reformular as circunstâncias que circundam a prática do design gráfico contemporâneo, utilizando modos intuitivos de investigação para alargar os limites da disciplina e explorar a troca mútua e limites compartilhados entre o design gráfico e arquitectura.*”²⁵ O conceito para a exposição serviu como uma forma de reactivar esses limites e compreender de que forma é se cruzam.

25 In *Forms of Inquiry*, Zak Kyes, Mark Owens

“Em cada constelação de Forms of Inquiry, foi pedido aos participantes que providenciassem duas contribuições, um exemplo representativo de trabalho criado no passado, e um artigo crítico que questionasse um tema relacionado com a arquitectura. Este projecto serviu como ponto de partida para a criação de conteúdos expositivos, de forma a reexaminar a sobreposição de ambas as disciplinas.”²⁶

Segundo **Bártolo (2010)** “como se lê em *Forms of Inquiry*, “Pela sua própria natureza, o design gráfico atribui forma a ideias e informação fornecidas por outros. O processo de negociação que está subjacente à prática diária de um designer gráfico traduz-se em inúmeros desafios e satisfações (para não mencionar as frustrações e decepções). Mas o que acontece quando o designer gráfico assume o papel de editor, publicador e distribuidor, para além das restrições da premissa designer-cliente?” questões respondidas nestes termos: “Através de intervenções diversificadas, que incluem projectos editoriais auto-iniciados, iniciativas locais segundo premissas DIY, eventos pequenos e pontuais. Através de técnicas de auto-produção, expandem as categorias de actividades que podem ser assumidas enquanto prática de design gráfico.”²⁷

Graphic Design Now in Production (2012), com curadoria de **Andrew Blauvelt** e **Ellen Lupton**, com assistência de **Ian Albinson**, **Jeremy Leslie**, **Armin Vit** e **Bryony Gomez-Palacio**, é um exemplo claro e contemporâneo da forma como a disciplina se desdobra em múltiplas narrativas, explorando outras formas de leitura da disciplina, que pode criar outras interpretações e sentidos tanto para o campo do design como para os espectadores.



13 GRAPHIC DESIGN NOW IN PRODUCTION
COOPER-HEWITT, NATIONAL DESIGN MUSEUM, 2012

“Ao tradicional modelo: “conteúdo + contexto / curador = exposição” foi adicionado a participação de designers enquanto actores e a participação do público, invertendo a relação entre o visitante e a exposição de formas surpreendentes.”²⁸ Steven McCarthy

26 In *Forms of Inquiry*, <http://formsofinquiry.com/articles/introduction>, Zak Kyes, Mark Owens

27 No original: “By its very nature, graphic design is primarily concerned with giving shape to ideas and information provided by others. Indeed, the process of negotiation that underpins day-to-day design practice provides many of its challenges and satisfactions (not to mention its frustrations and disappointments). But that happens when the designer assumes the role of editor, publisher and distributor outside the constraints of the familiar client/designer relationship? (...) questões respondidas nestes termos: “Through a variety of interventions, including self-initiated publishing projects, local DIY outreach initiatives, one-off events and small scale retail operations these designers consolidate the discrete functions of design production and expand the category of activities that might be said to constitute graphic design practice” In *Design de Vanguarda: Das Narrativas Disruptivas aos Discursos Relacionais*, José Bártolo, p. 53

28 No original: “The traditional ‘content + context/curator = exhibition’ model has added the participation of designers as actors, and has invited the involvement of the public, inverting the visitor relationship in surprising ways.” In *Always in flux*, Steven McCarthy

Valorizando conceitos colaborativos, com características relacionais, participativos, a exposição é descrita por McCarthy como uma exposição híbrida: “Ao mesmo tempo simples e complexa, radical e tradicional, desafiadora e assertiva. Esta qualidade é alcançada não através de um compromisso, mas de uma noção expandida de curadoria de exposições como um processo dinâmico, inclusivo e participativo.”²⁹

Resumidamente, esta exposição explora o potencial da disciplina pelas suas intersecções com outros territórios, e de que forma a sua disseminação abrange as mais diversas áreas relacionadas como o contexto social, influenciando a cultura contemporânea. Agindo de uma forma expansível, a disciplina está em constante fluxo e num impasse em que é necessário analisar estas possíveis relações e de que forma é que contribuem para o desenvolvimento do campo do design gráfico.

*“Esta posição ligeiramente ambígua presente nas entrelinhas da disciplina que, ao mesmo tempo, está em todos os lugares e em lugar nenhum, está, para nosso benefício, a permitir que o design gráfico alcance uma maior audiência, ao mesmo tempo possibilitando que os designers utilizem outras disciplinas quando for necessário e relevante.”*³⁰ **James Goggin**

29 No original: “both simple and complex, radical and traditional, challenging and affirming. It achieves this quality not through compromise but through an expansive notion of exhibition curation as a dynamic, probing and inclusive process.” In *Always in flux*, Steven McCarthy

30 No original: “This slightly ambiguous position, a distinctly in-between discipline that is both everywhere and nowhere, is to our benefit, allowing graphic design to talk without boundaries to a wider audience while also enabling us to infiltrate and use the systems of other disciplines when desired and where relevant.” In *Graphic Design Now in Production, Practice from Everyday Life (...)*, James Goggin

07 MATERIAL GRÁFICO ENQUANTO POTENCIAL EXPOSITIVO

*“Os adereços que acompanham as exposições, desde press releases, brochuras, websites, sinalética, catálogos, etc. que normalmente não são considerados parte da exposição, são de facto os materiais que demarcam e influenciam a forma com a exposição é recebida. Traduzem-se em mediadores da exposição dentro do local que estas ocupam, e representam-na na esfera pública, exterior. Ironicamente, estes materiais efémeros tornam-se os principais transmissores para a visualização de exposições no presente e no futuro, e de alguma forma, definem como a exposição se irá manifestar na posteridade.”*³¹

Project Projects

A documentação característica da exposição é tão importante como a exposição em si. Talvez por isso se caminhe para uma *hibridismo* relativo à anulação das dimensões tradicionais, explorando outras plataformas e formatos com potencial expositivo.

Ao analisarmos o meio expositivo como um terreno fértil em que os designers desde há muito estão envolvidos, podemos dividir esta ligação em três pontos diferentes: o designer gráfico enquanto curador; enquanto criador do conceito e do espaço expositivo, e enquanto responsável por todo o material gráfico que acompanha as exposições.

A curadoria está associada em primeira instância a instituições de arte. No entanto, historicamente, estas instituições estão relacionadas com a prática de design gráfico, tal como afirma **Sueda (2012)** *“Para os designers gráficos, as instituições de arte sempre foram uma arena produtiva e experimental com a qual sempre estiveram relacionados: através de design de exposições, sinalética, catálogos, posters, flyers, e media interativo.”*³²

Ferguson (2009) afirma como os mais importantes ensaios existem nesta década em catálogos de exposições, e não em revistas ou livros de arte. O local onde vive a crítica está associado a um dos “mais privilegiados fetiches dos curadores”³³ — os catálogos.

31 No original: “The various accoutrements of exhibitions. press releases, brochures, wall labels, website texts, catalogues, and so forth . that are not typically considered part of an exhibition yet nevertheless imprint and influence how the show is received, These prosthetic pieces serve both to mediate the exhibition inside its four walls and to represent it outside of them. Ironically, such design ephemera become the primary lenses for viewing exhibitions now and in the future, and thus in some sense are the defining features if the show as it manifests in the world for posterity” In *Wide White Space, Close Encounters*, Project Projects, p 61

32 No original: “Art institutions have been a very productive arena to graphic designers to experiment in, from the design of exhibitions and signage to catalogues, posters, flyer, and interactive media” In *Wide White Space, Wide Open Spaces*, Jon Sueda, p 12



No exemplo da exposição *Roma Publications*, Roger Willems afirma o seguinte sobre o conceito do catálogo da exposição: “Queríamos mostrar uma versão em miniatura do nosso arquivo completo, reunidas com ensaios sobre publicação independente, de um ponto de vista pessoal.”³⁶

Com a contribuição de **Dieter Roelstraete** e **Cristoph Keller**, surge a publicação *Books Make Friends*, que tem o propósito de ser acessível, e que se traduz ela própria num prolongamento do espaço expositivo e *catálogo-arquivo*. Apresenta uma publicação integral dos **Roma Publications**, *Books With Fives*, além de textos que dão origem ao conceito da exposição e que reflectem sobre as suas possíveis disseminações. Além deste livro, é realizada uma segunda publicação relacionada com a exposição: *Dias Abertos*. “A ideia era criar uma exposição paralela no espaço do livro, sem documentar ou explicar tudo.”³⁷ (Willems, 2009) Além destes dois catálogos, foram criados um poster, um jornal, e momentos de leitura relacionados com o conceito explorado no catálogo *Open Days*.

Em *Forms of Inquiry*, **Zak Kyes** (2009) responde da seguinte forma acerca da definição do conceito do catálogo: “Este é um ponto bastante interessante e com grande potencial. As publicações representaram um papel determinante na exposição *Forms of Inquiry*, traduzindo-se num conteúdo expositivo, e não em simples formas de documentação. Desta forma as publicações são uma possibilidade de levar a exposição para locais exteriores à galeria, atribuindo assim um forte sentido de leitura, escrita e diferentes pontos de vista aos conteúdos da exposição.”³⁸

Esta questão de pensar as publicações enquanto objecto que pode alcançar lugares para além daqueles inerentes à própria exposição, através da possibilidade do espectador levar a exposição consigo, privilegia a disseminação do conteúdo explorado de forma a que as exposições se expandam para além da própria galeria.

36 No original: “We wanted to show a thumbnail version of our complete archive in combination with text pieces written about independent publishing, from a personal point of view.” In *Graphic Magazine #11*, p 144

37 No original: “The idea was to make a simultaneous exhibition in the space of a book without documenting or explaining everything” In *Graphic Magazine #11*, p 144

38 No original: “This is a very interesting point and one that holds great potential Publications have played a key role in *Forms of Inquiry*, note merely as a means of documentation, but as an exhibition container in their own right. In this way publications are a means of taking the exhibition where it can’t go in the gallery; thereby placing a special emphasis on reading, writing and conversational exchange over the visual register of the show’s contents.” In *Graphic Magazine #11*, p 40

Segundo **McCarthy (2012)**, acerca do catálogo da exposição *Graphic design Now in Production*: “O catálogo de 224 páginas parece diferir curatorialmente da exposição.”³⁹ As imagens e textos apresentados criam justaposições inesperadas, através de estratégias de remixologia, sampling, segundo uma lógica não-linear.

O catálogo inclui ensaios de **Steven Heller, Peter Hall, Lorraine Wild e Peter Bilak**, sobre o conteúdo da exposição e perante uma abordagem crítica e contextualizando os conteúdos desta. A forma como está editado reconfigura a lógica das imagens enquanto legendas do texto, criando novas *layers* e sentidos para o significado do conteúdo legendado. Conta com a *publicação-parasita* dos **Åbåke I Am Still Alive #21** (também presente na edição da *Graphic#11*, nº 19).

A interdependência entre uma exposição e sua disseminação externa é intrínseca a qualquer exposição. Nestes projectos encontramos alguns exemplos que, através do material que circunda a realização de uma exposição, encontraram novas estratégias e conceitos que tornam estes materiais, gráficos ou não, eles próprios, potenciais lugares expositivos.

08 DESIGN GRÁFICO E CURADORIA: PARALELISMOS

O processo de desmistificação *no qual (curadores e artistas) tentaram compreender e ser conscientes das suas acções*, de forma a tornar o seu trabalho visível para o espectador; é para **Siegelaub**, o que mais tarde a *visibilidade* seria para **Decter**, e surge da urgência de tornar os processos curatoriais mais visíveis, mais transparentes para o público. **Siegelaub, O’Doherty e Lippard** são exemplos desta década de como podemos encontrar no discurso curatorial processos que são revisitados hoje e bastante familiares a projectos de design gráfico.

A título de exemplo, surgem projectos como **Aspen 5+6**⁴¹ (1967), um projecto que exemplifica a *hibridização* que já se fazia sentir nesta disciplina. O caso particular da **Aspen** é o exemplo literal relacionado com o espaço expositivo e a *remixologia* de papéis. Pioneira das publicações em arquivo, esta revista põe em discussão questões como a *obra aberta*, o *nascimento do leitor*, e a sua importância acima do autor. Antecipava noções contemporâneas de interacção do espectador/público, da obra em constante fluxo, não terminada, do espaço editorial como espaço

39 In *Always in flux*, Steven McCarthy

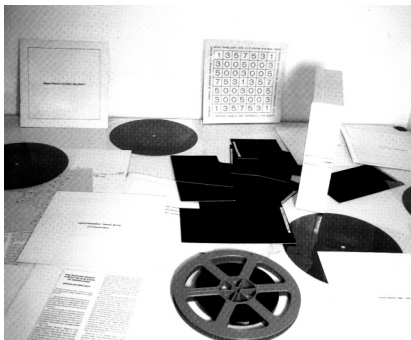
41 “Aspen 5+6 Included carefully selected films, audio, vinyl record, and printed matter – by John Cage, Marcel Duchamp, Sol LeWitt, Robert Morris, and others – assembled together to fit inside a box alongside commissioned texts by Samuel Beckett, Alain Robbe-Grillet, Susan Sontag, and Roland Barthes to provide the works with contextual reading around poststructuralist ideas of authorship”. Issue 5+6 of *Aspen Magazine*. Edited and designed by Brian O’Doherty; art-directed by David Dalton and Lynne Letterman. In *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, Paul O’Neill, p.21

expositivo. Põe em causa, em questões curatoriais, o lugar da obra exposta e da crítica institucional. Esta exposição pode ser descrita como a primeira exposição conceptual fora de um museu.

*“A curadoria e o design gráfico podem ser uma actividade similar em alguns pontos. Em muitos casos, o curador desenvolve um conceito, analisa as obras, e expõe os conteúdos de forma a que estes traduzam o conceito. Paralelamente, o designer gráfico analisa determinados conteúdos (texto e imagens) e cria um conceito para os organizar ou estruturar de forma a que estes nos contem uma história.”*⁴²

Jon Sueda

Este paralelismo traduz-se numa afirmação que explora as similaridades da disciplina de uma forma simples mas pertinente: a estrutura de pensamento de projecto realizada por um designer é similar à realização de um projecto de curadoria, e talvez por isso o designer gráfico encare este tipo de prática como uma área de acção familiar ao seu quotidiano. Esta proximidade entre editar e *curar* ou se quisermos, conceptualizar e transmitir uma mensagem, segundo uma lógica de tradução entre o emissor/conteúdo/receptor, de forma a criar uma narrativa é uma fórmula próxima à actividade de um designer gráfico.



16 ASPEN 5+ 6

BRIAN O'DOHERTY, 1967

*“A edição pode ser entendida como complanar à curadoria, se entendermos estas actividades como a selecção estratégica que agrupa material e discurso cujo sentido de unidade não seria de outro modo visível. O papel do editor e do curador passa igualmente por filtrar, desviar e agregar conteúdos.”*⁴³ **Sofia Gonçalves**

Zak Kyes (2009), após ser questionado em relação às diferenças entre *design gráfico e curadoria*, responde o seguinte: *“eu compreendo o ponto de vista, mas não tenho a certeza que as diferenças sejam muitas. Em ambos os casos, a tomada de posição é bastante semelhante a um processo editorial, no qual a narrativa, tese ou argumento é estruturada usando palavras, imagens e obras de arte, de outras pessoas. Ambos os projectos, editoriais e curatoriais, permitem diferentes graus de estabilidade e instabilidade. Neste sentido considero firmemente as minhas actividades como actos de design gráfico, ainda que por vezes ocorram no território de outras disciplinas.”*⁴⁴

42 No original: “Curating and graphic design can be a similar activity in some ways— I’m being very general here, and not explaining every variable or aspect of these complex practices, but in many cases a curator develops a concept, analyzes artworks and displays them in a meaningful way that visualizes that concept. Similarly a graphic designer often analyzes a given content (text and imagery) and develops a meaningful way to arrange or structure it to tell a story. Traditionally, curators do their work in three dimensional gallery space, while we do it in other formats... maybe a book, website, or poster.” In *Wide White Space, Wide Open Spaces*, Jon Sueda, p 11

43 In *Página enquanto heteropia ou espaço de convergência do design com a edição*, Sofia Gonçalves p 171



17 WIDE WHITE SPACE
 IMAGEM DA EXPOSIÇÃO, 2012

Não precisamos de pensar numa exposição como um terreno hermético que envolve uma sala branca, um espaço de uma galeria. Implica um emissor, um público, mas pode desdobrar-se em inúmeros formatos como uma publicação, uma plataforma, um espaço físico ou virtual, que traduzam os objectivos de quem conceptualiza, *cria, cura*. As instituições de arte, sejam galerias ou museus, sempre foram um terreno fértil para designers gráficos, e a potencialidade do espaço de exposição não pode ser ignorado. Segundo **Obrist (2003)**: *Em vez de uma certeza, uma exposição expressa um conjunto de possibilidades. Uma vida contínua de exposições. Exposições como sistemas de aprendizagem dinâmicos e complexos, com feedback e em loop, que essencialmente questionam a ideia obsoleta do curador como master-planner. Exposições em construção permanente, a emergência de uma exposição dentro de uma exposição. Essa ideia de renunciar ou questionar um plano também significa que, muitas vezes, organizar uma exposição é convidar muitas exposições dentro das exposições, como uma espécie de boneca russa.*⁴⁵

*“Curar uma exposição, um evento ou um projecto é sempre uma tentativa de contextualizar algo, de atribuir um significado, de organizar. É uma actividade que permite a participação de outras pessoas, que podem ser convidadas para partilhar as suas ideias e pontos de vista. Desde que o design seja concebido como uma prática que considera relevante o contexto em que se insere e valoriza o diálogo como um dos seus principais componentes, design e curadoria podem ser consideradas actividades semelhantes e relacionadas.”*⁴⁶

Lungomare / Lupo&Burtscher

44 No original: “I understand your point, but i am not sure that the differences are so great. In both instances exhibition making is quite similar o a editorial process in which the narrative, thesis or argument is structured using other people’s words, images and artworks. Both editorial and curatorial projects allow for varying degrees of stability and instability. In this sense i still firmly consider my activities to be acts of graphic design, even though they sometimes take place within the territories of other disciplines” In *Graphic Magazine #11*, p 40

45 No original: “Instead of certitude, the exhibition expresses connective possibilities. The question of evolutionary displays. An ongoing life of exhibitions. Exhibitions as complex, dynamic learning systems with feedback loops, basically question the obsolete idea of the curator as master planner. Exhibitions under permanent construction, the emergence of an exhibition within an exhibition. This idea of renouncing or questioning a master plan also means that, very often, organizing an exhibition is to invite many shows within the shows, almost like a kind of Russian Matryoshka doll”. In *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, Paul O’Neill, p.112

46 No original: Design in Context The curatorial activity is increasingly spreading among artists, architects and designers, as part of their work. To curate means to heal, to take care of something that interests you and that engages both the soul and the action. Curating an exhibition, an event or a project, is always the attempt to contextualize things, to give them a meaning, to organize them. It is an activity that allows the participation of other people, who can be invited to share their ideas and points of view, and to discuss with the public. As long as design is intended as a practice that considers as relevant the context in which it operates and values dialogue as one of its key components, then design and curating can be regarded as similar and related activities. In *Graphic Design, Exhibiting, Curating*, Lungomare / Lupo&Burtscher

Em vez de questionar as importâncias da autoria na hierarquia cultural, podemos tirar partido das vantagens da invisibilidade da disciplina.

*“O design gráfico é uma disciplina que apenas existe quando outras disciplinas existem primeiro, não é uma disciplina à priori, mas um fantasma, uma área cinzenta e um local de encontro”*⁴⁷ **Stuart Bailey**

Zak Kyes (2009), quando questionado sobre o seu trabalho enquanto designer e curador a as proximidades entre ambos, afirma *“Ambas as disciplinas se aproximam a um processo editorial, partindo de uma narrativa maior que o designer tenta comunicar. A acção de seleccionar conteúdos de forma a que estes contem uma história e reunir diferentes peças num espaço tridimensional é semelhante à acção de editar o conteúdo de um livro. Esperamos que o resultado final seja superior à soma das suas partes.”*⁴⁸ Esta proximidade do curador ao editor traduz-se no ponto que **Sueda** explora, tornando a acção do curador numa acção de editor, aglomerando elementos num espaço tridimensional, que se podem traduzir tanto num espaço expositivo, como num espaço editorial, ou numa plataforma on-line. Mas porquê a necessidade destes novos designers encontrarem na curadoria uma forma de expandirem a sua área de acção?

*“Para os designers gráficos da minha geração é importante participar na partilha de trabalho contemporâneo, criando exposições que reflectam acerca condições da prática da disciplina, documentando estas compilações para que outros as possam usar como recurso no futuro”*⁴⁹ **Jon Sueda**

47 No original: “Graphic design only exists when other subjects exists first. It isn’t an a priori discipline, but a ghost; both a grey area and a meeting point” In *Graphic #11*, p.164

48 No original: “they both have an aspect of editing based on some larger narrative you are trying to communicate. You make selections and try to tell a story by arranging pieces together in a three-dimensional space, which is similar to editing the content for a book and designing it. Hopefully the end result is something that is greater than the sum of its parts.” In *Graphic Design, Exhibiting, Curating*, Zak Kyes.

49 No original: “I think it is important for my generation of graphic designers to participate in sharing interesting contemporary work, making exhibitions that reflect the conditions we practice in, and documenting these collections of work, so others can use them as resources in the future” In *Wide White Space, Wide Open Spaces*, Jon Sueda, p 12

*“Hoje em dia, contextos que englobem curadoria e design são fluidos, com uma constante mudança na escala e no contexto. (...) O papel individual dos artistas e designers, actores, músicos e autores, sempre se cruzou com o dos curadores, directores, produtores e curadores, diluindo as fronteiras tradicionais entre estas disciplinas para ambos os cenários”.*⁵³ **Steven McCarthy**

Neste contexto, é necessário compreender em que momento a curadoria se transpôs assumidamente para o campo do design gráfico, e por que razões. É no final da década de 90 que surge o conceito do *curador como fenómeno*, e no campo do design gráfico o que **McCarthy** define como *curadoria enquanto meta autoria no design*, num ensaio que pretende analisar a etapa seguinte da autoria no design: a exposição curada enquanto um acto de *meta-autoria*.

Segundo o autor, *“Enquanto projectos individuais representam o acto de criação a um micro-nível”*, esta atitude enfrenta preocupações *“com a próxima etapa da autoria: a exposição curada como um acto de meta-autoria.”* Assim, designers como **Ellen Lupton**, **Abbott Miller**, **Rudy Vanderlans** e **Katie Sale** encontraram na curadoria e na exposição de design gráfico um meio essencial para ideais que correspondiam aos do designer como autor. *“Adicionalmente, agindo como meta-autores, alguns curadores produzem autoria de design ao nível da exposição conceptual. Em exposições de arte e design, o acto curatorial pode ser bastante autoral no sentido de desejar propriedade intelectual. Nesse sentido o termo ‘autoral’ é subjectivo e intencional, até polémico.”*⁵⁵ (**McCarthy, 2006**)

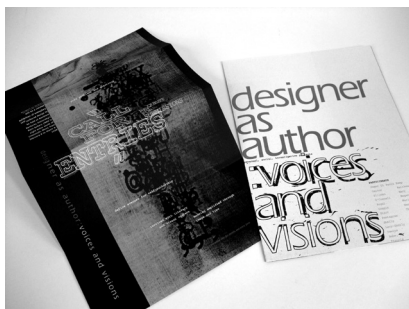
A discussão sobre autoria no design gráfico surge nos meados de 1990. A revista **Emigre** edita em 1995 *“The Mouthpiece: Clamor Over Writing and Design Issues”* (**Anne Burdick**), com ensaios sobre o tema, bem como trabalhos criativos concebidos especificamente em resposta a uma *open call*. O Júri seleccionou propostas que resultaram na exposição *“Designer as Author: Voices and Visions”* (1995).

O ensaio de **Michael Rock** intitulado *“The Designer as Author”* é publicado em 1996, e, segundo **Moura (2010)** *“Através do conceito do “Designer como Autor”, reclamava-se em simultâneo uma participação maior dos designers no processo de criação e edição de conteúdos, mas também a possibilidade de um design política e eticamente empenhado.”*⁵⁶

53 No original: “Curated and designed scenarios are now fluid, ever changing in scale and context. (...) Artists and designers, actors, musicians and authors’ individual roles have permanently shifted as curators, directors, producers and editors have blurred traditional boundaries, and vice versa.” In *Curating as meta design-authorship*, Steven McCarthy

55 No original: “Additionally, acting as meta-authors, some curators produce design-authorship at the level of the conceptual exhibition. (...) In art and design exhibitions the curatorial act can be quite authorial in the sense of desiring intellectual ownership and establishing the relationship of the work to the viewer.” (...) “In this meaning the term ‘authorial’ is subjective and intentional, even polemical.” In *Curating as meta design-authorship*, Steven McCarthy

56 In *Big Book, Uma Arqueologia do Autor no Design Gráfico*, Mário Moura, p.33



18 DESIGNER AS AUTHOR: VOICES AND VISIONS
 CARTAZES EXPOSIÇÃO, 2001

Em 2001 é publicado o ensaio “*Designer as Author: Diffusion or Differentiation*” (de Almeida & McCarthy 2002), no qual são exploradas as ideias da autoria em design e os seu campo de expansão no design gráfico, desde a criação de projectos auto-iniciados; envolvimento em projectos *colaborativos*, integração da escrita, edição e publicações no campo do design; aproximação de sub-culturas, entre outros.

Apesar da exposição “*Designer as Author: Voices and Visions*” explorar os conceitos do designer enquanto autor e apresentar projectos de designers que traduziam essas características no seu trabalho, mas de uma forma contemplativa, foi com a exposição “*And She Told Two Friends*” (Kali Nikitas, 1996) que a abordagem curatorial assumiu uma posição *autoreflexiva*, traduzindo-se numa exposição que resultava de uma premissa colaborativa, por convite do curador a outros curadores, de forma a tornar-se uma exposição *curada por ela mesma*. Entre os participantes encontravam-se Katherine McCoy, Lorraine Wild, Sheila Lavrant de Bretteville, Ellen Lupton, Lucille Tenazas, Marlene McCarty, Women’s Design + Research Unit.

Ao descrever a exposição *Adversary: A Traveling Exhibition (of) Contesting Graphic Design* (Kenneth FitzGerald, 2001) Chris Thompson (2001) afirma: “No momento em que (FitzGerald) convidou designers para participarem na exposição apresentou o conceito geral e conferiu-lhes liberdade total na decisão dos conteúdos. Esta abordagem torna “*Adversary*” numa intervenção, mais do que numa exposição.”⁵⁷

“*Form\Inform*” (2003), e “*I Profess: the Graphic Design Manifesto*” (Maya Drozdz and Chris Corneal, 2007) são outros exemplos de exposições que traduzem o acto curatorial enquanto *meta-autoria* em design.

“A ideia de curadoria como meta-autoria é uma mudança de escala, de disposição hierárquica. Os papéis misturam-se e confundem-se: curador, editor, director de arte, escritor, designer da exposição, activista político, e assim por diante (...) O acto de meta-autoria em design através da curadoria de exposições traduz-se numa consolidação de conhecimento sobre a disciplina e a sua concorrente democratização”⁵⁸ Steven McCarthy

57 No original: “[FitzGerald] explains that while he asked certain designers to participate, in many cases he just gave them the general theme of the show and asked them to put together whatever they wanted. This makes ‘Adversary’ less of an exhibition and more of an intervention.” In *Curating as meta design-authorship*, Steven McCarthy.

58 No original: “the idea of curatorial meta-authorship is a shift in scale, a different hierarchical arrangement. On the other, it’s a broadening and blending of roles: curator, editor, art director, writer, exhibit designer, social networker, political activist, budget manager, and so on.” (...) “meta design-authorship through exhibition curating signals both a maturation of design connoisseurship and its concurrent democratization.” In *Curating as meta design-authorship*, Steven McCarthy.

A curadoria enquanto meta autoria “redefine papéis e elimina distinções”. Para **Schafhausen**, todas as exposições implicam algum grau de *autoria curatorial* pois a prática curatorial não tem nada a ver com democracia. Estas exposições exemplificam as características que traduzem a premissa explorada por **McCarthy**, através de um discurso que unifica o *designer-enquanto-autor-enquanto-curador*. O carácter interventivo que se faz notar nas intenções destas exposições, menos contemplativo, apontam para uma questão importante da década de 90, no qual o designer tem uma maior participação no campo social e político, após a reedição do Manifesto *First Things First* na revista *Eye* (1999). Devido aos limitados fóruns de discussão, cada vez mais designers iniciaram projectos por contra própria, como exposições, para abordar questões críticas. (**Dewey, 1999**.) A curadoria e exposições de design gráfico foi um dos meios que encontraram para a disseminação de questões pertinentes que traduziam um maior envolvimento do designer na sociedade, empenhados na mudança, na procura de meios através dos quais possam intervir na sociedade.

Este fenómeno de envolvimento no campo expositivo é relativamente novo para a disciplina: os designers gráficos estão, aparentemente, a tornar-se mais interessados e envolvidos no contexto da exposição como um espaço de produção, bem como na apropriação do tipo de papéis e funções que são características deste formato. A passagem da prática do discurso curatorial para o campo de produção cultural, talvez seja o ponto que unifique a disciplina com o design gráfico. A consciência da importância de ambas as disciplinas para além de organizadores e transmissores de informação para actores discursivos e potenciais *catalisadores*, eleva ambas as práticas para uma maior consciencialização de si mesmos, que justifica a forma como inevitavelmente se cruzam. Mas será então que o acto curatorial levanta questões do desejo de *supervisibilidade* do designer, do culto da personalidade, do “*designer superstar, que usa a exposição como outro dispositivo para promoção própria*”?⁵⁹ (**Hadar, 2012**) Assim, talvez seja possível associar esta *supervisibilidade* e a necessidade de encontrar outros meios, ou mais meios, como formas de autopromoção: aos *big books*; e na curadoria: às exposições enquanto medium de auto-promoção.

59 No original: Beyond these motivations, there can sometimes be a case of cult of personality — the superstar designer, who uses exhibitions as another device for self promotion.” In *Reading Forms*, Yotam Hadar

Da mesma forma que os *big books*, segundo Moura (2010), são a “demonstração programática, explícita, de um controle total sobre a criação e edição de conteúdos, subvertendo o método tradicional do design, no qual o designer se deve limitar a dar forma a conteúdos previamente definidos, não tomando parte dos processos de edição senão em fases adiantadas de produção.”⁶⁰ Na realidade os designers são curadores, assumindo o controlo total da obra que produzem. Consequentemente, a ideia de curadoria enquanto *meta-autoria*, traduzida em exposições sobre design, curadas por designers, podem ir de encontro ao conceito de *supervisibilidade* do designer. Tornando-se responsável pela criação e edição de conteúdos, assumindo-se como editor, curador, mas atribuindo uma grande importância à autoria das exposições, o designer poderá tornar o seu discurso mais individualizado e menos democratizado. Ao transpor a curadoria como uma disciplina associada à crítica, assistimos assim ao momento em que a prática e discurso curatorial se associam ao campo de produção cultural, em que o curador não encara a exposição de forma autoral mas sim cooperativa, processual. Aqui encontramos sinais para o discurso contemporâneo, no qual a actividade curatorial e o papel dos designers gráficos se tornaram mais abrangentes, com características relacionais, mais *participativas*, segundo uma tipologia que favorece o diálogo, a *abertura*, o processo.

10 DESMISTIFICAÇÃO DE PAPÉIS PROCESSOS DA DÉCADA DE 70 REVISITADOS

No que marca a história da curadoria, assistimos na década de 70 ao que viria a ser um ponto chave de transição, o qual é definido como o momento em que o curador surge enquanto criador. Face a esta problemática, nesta década “assistiu-se aos primeiros passos significativos em direcção à desmistificação do papel do mediador, através de novos formatos de exposição, como publicações, eventos.”⁶¹ (O’Neill, 2012). Surgem curadores independentes que seriam os pioneiros do discurso curatorial crítico e conceptual, que seguem a definição de discurso “como um conjunto de *statements* significativos, reunidos e classificados como pertencentes à mesma formação discursiva.” (Foucault, 2005).⁶²

60 In *Big Book, Uma Arqueologia do Autor no Design Gráfico*, Mário Moura, p. 21

61 No original: “In summary, the 1960s saw the first significant steps taken toward a demystification of the mediators role, throughout new exhibition formats, such as publicly sited exhibitions, art magazines, publications, and transient events” In *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, Paul O’Neill, p. 34

62 In *A Arqueologia do Saber*, Michel Foucault

Estes processos característicos dos anos 1960/1970 são revisitados a partir da década de 90 e indicam um percurso com acentuadas características relacionais.

“As práticas relacionais (no campo do design, como no campo da dança, da arquitectura, do teatro ou das práticas curatoriais) caracterizam-se por: a) actualizar ideias e intenções associadas ao contexto da produção artística dos anos 1960/1970: valorização da obra aberta, da participação, da interacção e da intervenção directa; exploração do happening, da performance, do work-in-progress; crítica dos dispositivos tradicionais e hibridização do projecto artístico com a acção política”⁶³ José Bártolo

CARL ANDRE
ROBERT BARRY
DOUGLAS HUEBLER
JOSEPH KOSUTH
SOL LEWITT
ROBERT MORRIS
LAWRENCE WEINER

First Edition
1000
December 1968

Copyright Seth Siegelau and John W. Wendler 1968. All Rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form, without permission in writing from the publisher. Printed in the United States of America.

Siegelau/Wendler, New York, N. Y.

19 XEROX BOOK
SIEGELAU/WENDLER, 1968

Surtem projectos como Instructions (1992) de Liam Gillick, e Xerox Book, (1968) comissariado por Seth Siegelau e Jack Wendlers, a qual tinha como premissa “convidar artistas que criassem trabalhos que respondessem a, e fossem limitados por, dimensões (uma folha de papel), médium (fotocópias de um livro), e instruções (trabalho que poderia ser copiado pelo curador)”⁶⁴ (O’Neill, 2012). Esta passagem do campo de exposição da galeria para uma publicação, questionava a aura associada às obras de arte, questionando conceitos como a circulação e a cópia. Assim, este projecto traduz-se num objecto editorial que democratiza o espaço expositivo. A própria questão das instruções enquanto premissa curatorial engloba questões que estão ligadas à participação do espectador, exploradas no projecto que identifiquei seguidamente.

Do It, de Hans Ulrich Obrist, um projecto-processo que se inicia em 1993 e está neste momento a ser apresentado no e-flux, é descrito da seguinte forma: “É uma exposição que parte de instruções dadas pelos artistas para serem executadas pelo público. Do It, no site e-flux, também se traduz num compêndio on-line de ensaios de artistas; uma webzine que contém ensaios fascinantes sobre projectos semelhantes e exposições experimentais, bem como uma comunidade informal de participantes que se interessam por estes conceitos. Apresenta obras de mais de 60 artistas, com novas instruções, ensaios e entrevistas. A participação do público e o seu feedback serão adicionados ao site. Do It é uma exposição que existe entre a actualização e a virtualização, repetição e diferença. Parte de um modelo de exposição aberta e em constante fluxo.

63 In *Design de Vanguarda: Das Narrativas Disruptivas aos Discursos Relacionais*, José Bártolo, p 58

64 No original: “invited artists to make works that responded to, and were confined by, dimensions (a sheet of letter-sized paper), medium (photocopies in a book), and instructions (work that could be copied by the curator) (...) it became clear to me, (in seeking a) solution to the problems that were posed by the nature of their work and the ideas behind it. A gallery was not necessarily the most ideal environment to show it. My “job” was to speak, was to find those formats, to find those new structures and conditions to be able to show their work”. In *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, Paul O’Neill, p.19

Este modelo que parte das instruções fornecidas pelos participantes cria espaços vazios para serem ocupados e invoca novas possibilidades de interpretações e reformulação de obras de arte.”⁶⁵

A abertura do projecto, que questiona o papel do espectador enquanto participante, tornando-os parte crucial do desenvolvimento de conteúdos, transforma esta iniciativa num projecto que questiona os limites do papel do artista, do curador, dos participantes, numa rede interdependente que se traduz no seu desenvolvimento e na apresentação de resultados.⁶⁶

Também encontramos no projecto **AP x HC**, que acompanha o catálogo da exposição *Tarefas Infinitas* (**Paulo Pires do Vale, Museu Calouste Gulbenkian, 2012**), a seguinte descrição: “Seguindo o modelo de intervenções escondidas em livros de uma biblioteca, que caracteriza o projecto anterior, focámo-nos nas possibilidades dos sistemas de circulação e relação entre conteúdos arquivados numa biblioteca. O processo de diálogo inicia-se a partir de uma série de 12 fotografias tiradas pelo Hugo em Ajka (Hungria, 2007), à qual se atribuíram 12 citações numa lógica de pares, perfazendo um total de 24 elementos. Cada elemento, na forma de postal, foi introduzido num livro específico da Biblioteca de Arte Gulbenkian. A brochura que acompanha o catálogo da exposição contém as doze fotografias do Hugo e um índice remissivo de cotas dos livros da Biblioteca, onde os postais se encontram disponíveis para consulta.”⁶⁷



20 AP X HC
EXPOSIÇÃO TAREFAS INFINITAS
MUSEU CALOUSTE GULBENKIAN, 2012

Encontramos neste projecto algumas similaridades com estes processos revisitados. Segundo uma premissa *intertextual*, esta intervenção expande a área de acção do catálogo questionando as desconstruções que este objecto, e a própria exposição, podem ter.

65 No original: “Is an exhibition of artist’s instructions to be executed by the audience. *Do It at e-flux* is also an online compendium of artists’ writings; a ‘webzine’ containing fascinating essays on the peculiar subject of artworks in the form of instructions and experimental exhibitions, as well as an informal community for people interested in such subjects. Starting with a first installment of works by over 60 artists, many new instructions, essays and interviews, as well as audience participation and feedback will be added to the site. *Do It*: the exhibition between actualization and virtualization, repetition and difference.do it stems from an open exhibition model, and exhibition in progress. Individual instructions can open empty spaces for occupation and invoke possibilities for the interpretations and rephrasing of artworks in a totally free manner”. In *Do It*, Hans Ulrich Obrist,

66 Podemos exemplificar também o projecto *Utopia Station*, co-curado por Hans Ulrich Obrist: “Think of the Station as a field of starting points, many starting points being brought and offered by many different people. Some will bring objects now, others later. Each present and future contributor to the Station is being asked to do a poster for use in the Station and beyond: wherever it can hang, it can go. A paper trail for once goes forward. New posters continue to be added. In this way the *Utopia Station* produces images, even as it does not start with one. And a loose community assembles. It develops its own internal points of coherence, which shift with the times, as conversations and debates do.” In *Utopia Station* Molly Nesbit, Hans Ulrich Obrist, Rirkrit Tiravanija

67 In *Atlas Projectos* (online)

No campo do design, o projecto de **Dexter Sinister** *Only an Attitude of Orientation*, que, segundo **Bártolo (2010)**, “Por ocasião da exposição “An Invitation” actualmente presente na Contemporary Art Gallery de Vancouver, Stuart Bailey concebeu um evento que consiste em cinco acontecimentos desenvolvidos ao longo de cinco dias; informação sobre cada evento será fornecida apenas na véspera através da mailing list da Dexter Sinister. A orientação face ao projecto, por parte de cada espectador, deve resultar de uma atitude face ao projecto, de uma disponibilidade para nele participar aceitando-lhe as regras – de imediatismo, efemeridade, contingência, especificidade, etc. que o caracterizam”⁶⁷

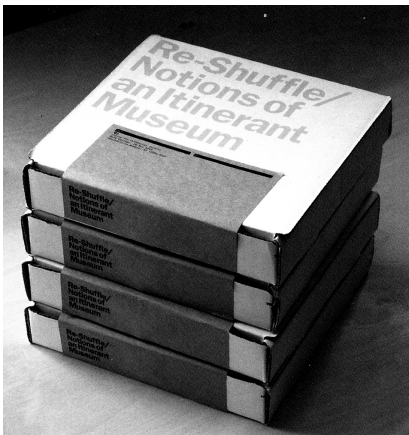
Estes exemplos traduzem de forma sucinta como é evidente essa viragem para o relacional: revisitar processos dos anos 60/70, do *Happening*, *Fluxus*, e da arte conceptual.

Existindo no que poderá ser interpretado como um terceiro espaço, são exemplos de projectos que não obedecem a directrizes expositivas até então instauradas. Questionando de forma aberta o papel autoral do curador, adivinhamos uma exploração do espaço expositivo de uma forma *caleidoscópica*, traduzindo-se em práticas inovadoras que produzam novos sentidos, valores, e *inter-relações*.

In *Design de Vanguarda: Das Narrativas Disruptivas aos Discursos Relacionais*, José Bártolo, p 55

11 VIRAGEM PARA O RELACIONAL COLABORACIONISMO, AUTORIA COLECTIVA

*No contexto de projectos mais recentes, a rede triangular do designer, curador, e público é substituído por um espectro de inter-relações possíveis. As exposições são um medium co-productivo, espacial, resultante de diferentes formas de negociação, relacionalidade, adaptação e colaboração entre os indivíduos e objectos, através de espaço e tempo.*⁶⁸ Paul O'Neill



21 PROJECT PROJECTS

RE-SHUFFLE / NOTIONS OF AN ITINERANT MUSEUM, 2006

Consequentemente, da mesma forma que no campo curatorial se criou uma consciência de “falha do modelo de autoria singular de fazer exposições” (O’Neill, 2012) que culminaram em modelos colectivos de curadoria, para além dos limites da exposição hermética e nunca terminada; também no campo do design se assistiu a uma *viragem* para o relacional, colaborativo, orientado para o processo.

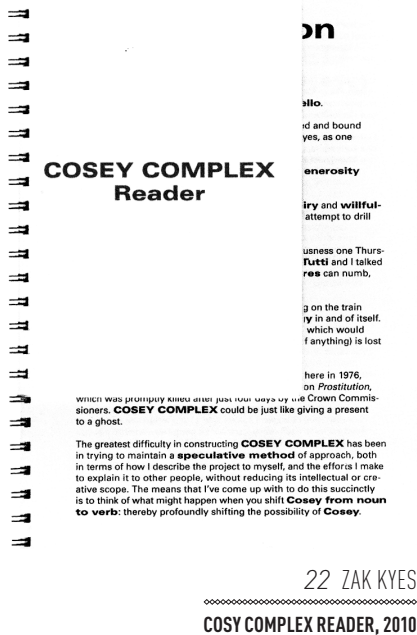
Segundo **Bártolo (2010)** “a característica principal deste “design relacional” não é exclusivamente visível na presença material do design, não se circunscrevendo apenas a uma tipologia de produção, sendo antes o processo de construção de diálogo entre as percepções, as reacções e as intervenções dos diferentes actores de uma mesma prática social”⁶⁹

A necessidade da mudança para o relacional surge directamente da *obra aberta*, do “nascimento do leitor”, e da importância do espectador, da autoria colectiva ou *co-design*. Podemos encontrar evidências em projectos de **Dexter Sinister, Åbäke, Charlote Cheetam, Mettaha-ven, APFEL, Roma Publications, Project Projects, Zak Kyes, Sara De Bondt**, a nível nacional, em projectos de **Nuno Coelho, Bárbara Alves, Marco Balesteros**.

Enquanto que encontramos na década de 90 um modelo autoral na prática do design tal como foi explorado no capítulo anterior, encontramos agora no momento em que passámos desse modelo autoral para um modelo colaborativo. Os designers assumem-se como agentes de grande importância no território social, encontrando novas estratégias e redes de possibilidades, criando campos de acção com outros agentes que pensem a sociedade e cultura hoje.

68 No original: “In the context of more recent projects, the triangular network of the artist, curator, and audience is replaced by a spectrum of potential interrelationships.” In *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, Paul O’Neill, p.128

69 In *Design Relacional, Algumas Notas*, José Bártolo



Estas características encontram-se tanto numa escala mais pequena: na criação de projectos auto-iniciados em que o designer se torna responsável por todo o processo de concepção, tornando-se autor, produtor, editor, crítico, curador, programador. Estes projectos ocorrem por vezes a uma escala de envolvimento com outros agentes da mesma prática social, criando campos activos de discussão e de pensamento com esses agentes e com o envolvimento do público.

Numa escala maior, as bienais e os eventos que se dedicam à reflexão e pensamento sobre a disciplina, que cada vez mais se adaptam a este modelo *auto-reflexivo* e orientado para o processo, onde a presença de momentos de apresentação se estendem para além da sua programação, aumentando o fluxo e envolvimento do público. Construindo uma rede de análise sustentada pelos *inputs* absorvidos durante o tempo de quebra dos eventos — como conferências, debates, *think tanks*, *workshops*, pequenas exposições — definem a presença demarcada no território social onde habitam, convergindo e criando novas estratégias que reflectem sobre a problemática associada à disciplina para ser aplicada no seu próprio método de funcionamento.

Se analisarmos a definição de **Cláudia Madeira (2002)** sobre o papel dos intermediários culturais, podemos delinear o paralelismo entre o seu campo de acção e o da disciplina: “Os “*outros*” que criam o criador dentro do campo de criação, como por exemplo os críticos, os comissários, os *marchands*, os programadores. Enfim, toda uma série de intermediários culturais de quem os criadores dependem para a viabilidade das suas carreiras e que, na sua função de divulgação, consagram os artistas como se auto-consagram a si próprios (na singularidade que também eles detêm enquanto decisores).”⁷⁰

Podemos dizer que hoje o designer enquanto agente social crítico, detém o papel de intermediário entre a disseminação e criação de novos territórios de comunicação, enquanto agente transmissor entre o campo de produção (da disciplina) e recepção (público enquanto agente participativo). Segundo **Bruinsma (2004-2006)**, alteramos a noção de “*design enquanto organizador de factos para a de design enquanto gerador de ocorrências*”⁷¹

Este *hibridismo* de papéis que podemos associar à prática do design é uma importante ponte entre a possibilidade de encararmos a disciplina para além do premissa generalizada do *designer-cliente*. Novos campos de possibilidades traçam caminhos que poderão demarcar uma maior

70 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, p 17

71 In *Cultural Catalysts, Cultural Agency*, Max Bruinsma

ambiguidade na disciplina mas que detém diversas vantagens na possibilidade de alargar o máximo de conhecimento e *abertura* para o seu desenvolvimento enquanto agentes culturais activos.

“Os Intermediários culturais, enquanto típicos expoentes da híbrida pós-modernidade, parecem antes ser portadores de diferentes lógicas e, sobretudo, parecem ter a capacidade, ou a necessidade, de compatibilizar diversas lógicas e de conviver pacificamente com essa ambivalência”. ⁷² **Cláudia Madeira**

Segundo **Blauvelt (2010)** *“O relacional é sinónimo de interdependência, abertura, conexão, evoca a cultura em rede de hoje, onde uma teia de associações, usos, limitações e contextos determinam as práticas de design. Esta trajectória leva-nos através de três fases distintas do design moderno do século passado, passando da forma ao conteúdo para o contexto, ou em termos semióticos, da sintaxe à semântica para a pragmática”.* Encontamo-nos hoje, na terceira grande fase da história do design moderno: numa era de design relacional e contextual. As motivações que levam ao desenrolar do que pode ser designado por um contexto relacional, provém de *“elementos participativos, pragmáticos, programáticos, abertos, experienciais, participatórios e orientados para o processo”.* ⁷³

Mas que distingue esta terceira fase, na qual nos encontramos hoje, das anteriores e quais são as principais características que encontramos em projectos actuais? A principal questão que justifica esta abordagem relacional no design encontra-se no facto de expandir as áreas de acção do designer a outras áreas que antes não estavam associadas ao campo da disciplina, tal como diz **Blauvelt (2010)** *“O design teve sempre uma dimensão relacional. Por outras palavras, todas as formas de design produzem efeitos, pequenos ou grandes. O que é diferente nesta fase do design é o papel principal conferido a áreas que dantes pareciam estar para além da equação forma-conteúdo do design.”*⁷⁴ O público ganha uma enorme importância nesta esfera de acção, passando de espectador a um elemento participativo e que faz parte do próprio processo de uma forma complexa.

72 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, p 72

73 No original: “The relational is synonymous with interdependence, connectedness, and openness. The relational evokes today’s networked culture, (...) where a web of associations, uses, constraints, and contexts determines design. (...) The trajectory takes us through three distinct phases of modern design in this past century, moving from form to content to context, or in semiotic terms, from syntax to semantics to pragmatics” In *Para um Design Relacional*, Andrew Blauvelt.

74 In *Para um Design Relacional*, Andrew Blauvelt

Os designers aproximam-se cada vez mais a um estatuto de *programador* ou *produtor de discursividade*. Segundo **Hennion (1983)** “*Não há nem outro lugar nem outro meio de conhecer os dois mundos (da criação e da recepção da obra) que não no trabalho dos intermediários*”.⁷⁵

*“Na sua esfera pública democratizada, o design gráfico continua a ser o que sempre foi: uma disciplina em aberto, cuja análise das suas actividades e ferramentas pode englobar trabalho comissariado e uma lógica de auto-produção. Em vez de debater questões como arte vs design, autoria vs subserviência, somos livres para nos concentrarmos no significado, relevância e contexto da disciplina.”*⁷⁶ **James Goggin**

12 DESIGNER ENQUANTO SEMIONAUTA

Curiosamente, tanto na prática de design gráfico como da curadoria, tal como analisei, foram encontradas pistas que conduzem as disciplinas para um todo que as aproxima, culminando, hoje, para visões partilhadas e aproximadas do que é a curadoria e design de vanguarda, ambas sustentadas pela publicação, em 1998, da *Esthetique Relationnelle* de **Nicolas Bourriaud**.

Segundo **Bártolo**, “*o relacional surgia como uma possível orientação crítica de design empenhado em mediar activamente processos sociais, de activar “zonas de comunicação”, de gerar “microtopias”, de criar (...) novas formas de diversificação cultural, assumindo-se o designer como semionauta”, “aqui, o designer não é o ponto inicial ou final de um produto acabado, mas, para usar o termo de Bourriaud, um “semionauta” que conecta novos espaços, novas narrativas. Para ele, o semionauta imagina as ligações, as relações prováveis entre locais diferentes (Limited Language, 2006)”*⁷⁷ Este conceito do designer como *Semionauta* pode ser transposto para o campo da disciplina, justificando como talvez já não seja pertinente discutir papéis e definições.

Curiosamente, esta discussão de artista enquanto designer inverte de certa forma a eterna questão inversa do designer enquanto artista, dado que a arte relacional valoriza o uso acima da contemplação. Esta questão tanto distancia ambas as disciplinas como as aproxima, menorizando o que os distingue a favor de territórios de acção semelhantes.

75 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, p 17

76 No original: “In its democratised public realm, graphic design remains what it has always been: an open-ended discipline where analysis of its everyday activities and tools reveals an inherent scope for a systematic approach to commissioned work and a logical capacity for self-production. Rather than debating art vs. design or authorship vs. subservience, we are free to focus on meaning, relevance, and context” In *Graphic Design Now in Production*, James Goggin

77 In *Design de Vanguarda: Das Narrativas Disruptivas aos Discursos Relacionais*, José Bártolo, p. 56

A partir desta questão do *artista enquanto designer* surgem uma série de curadores e artistas que adoptam o chamado *paradigma do laboratório* ⁷⁸ (Bishop, 2004) que se aproxima mais “*ao laboratório e ao atelier de design que ao estúdio de arte.*” ⁷⁹ (Foster, 2003) Os curadores que promoviam esta premissa de laboratório, tais como **Maria Lind, Hans Ulrich Obrist, Barbara Van der Linden**, são aqueles que demarcam hoje essa tendência de *hibridização* e colaboracionismo, superando o seu papel enquanto curadores de arte para a criação de projectos que anulam a sua profissão como hermética, explorando campos de possibilidades a projectos que se cruzam com meios editoriais, de narrativas, abrindo portas para uma *remixologia* de papéis. A importância da participação, do *nascimento do leitor*, provém de uma urgência em se visitar uma *criticalidade*.

No campo do design gráfico, podemos encontrar na **Werkplaats Typografie** o exemplo da adaptação dos conceitos do paradigma do laboratório, que segundo **Bártolo (2013)** “*impôs através no trabalho desenvolvido com instituições como o Baltic em Gateshead, o Kunstverein Munich e o Palais de Tokyo e que rapidamente contagiaram instituições de ensino e projectos autorais que promoviam a ideia do artista-designer, simultaneamente autoral e pragmático, experimental e produtor, crítico e empreendedor*” ⁸⁰

No campo do design, esta multidisciplinaridade poderá estar relacionada com as possibilidades que a prática da disciplina pode oferecer, que vão para além das actividades ditas inerentes à disciplina: o diálogo, a pesquisa, a escrita, a edição, a distribuição.

“Ao aceitar essa definição, a ideia de um designer gráfico a fazer coisas como a edição de um livro, publicar uma fanzine, realizar uma conferência ou a curadoria de uma exposição, não devem ser inesperadas, muito menos vistas como exóticas. O designer gráfico experiente torna-se naturalmente apto em todas estas áreas.” ⁸¹

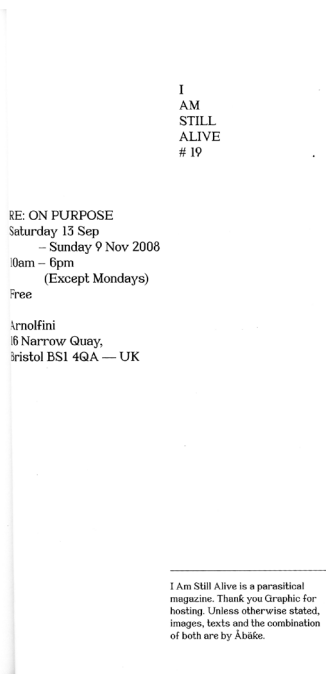
James Goggin

78 In *Antagonism and Relational Aesthetics*, Claire Bishop, p 52.

79 No original: “Other artists adapt a model of collaborative research and experiment closer to the laboratory or the design firm than the studio” In *Arty Party*, Hal Foster

80 In Pli nº 04, *Hot & Cool*, p 142

81 No original: “By accepting this definition, the idea of a graphic designer doing things like editing a book, publishing a zine, performing a public reading or curating an exhibition should not be seen as unexpected, let alone seen as exotic. The experienced graphic designer (..) becomes naturally skilled in all of these areas, so it is only logical to apply this knowledge both in the service of a client and as a means of self-production, analysing all channels of interpretation, production and distribution for potential creative scopes.” In *Graphic Design Now in Production, Practice from Everyday Life* (...) James Goggin, p 55



Da mesma forma que esta é uma questão pertinente na arte, também no design faz sentido repensar e analisar projectos cujas características vão de encontro a estes ideais.

A título de exemplo, cito a descrição do projecto dos Åbåke (2012), *All the Knives*: “propõem uma exposição performativa, com a mínima presença, talvez uma cadeira, uma mesa, uma caixa num espaço aparentemente vazio. O conteúdo desta exposição está num estado de espera até que um membro da plateia entre. Artistas/vigilantes acolhem o visitante para um mundo de histórias das quais material gráfico impressos e situações de conversação são os catalisadores. A exposição é uma colecção em constante fluxo, reunindo histórias de objectos que estão presentes em locais como espaço da galeria, ou até no bolso de alguém.”⁸²

A transformação de objectos do quotidiano em objectos discursivos segundo ideais que valorizam o processo, a colaboração, a criação de projectos como “plataformas, estações, locais que se reúnem e depois se dispersam”⁸³ (Foster, 2003), está associada a projectos actuais na área do design gráfico. Como exemplificado anteriormente, a transformação de objectos familiares em objectos que se podem designar como catalisadores de comunicação, atribui-lhes um significado tornando-os parte do processo como conteúdo. São transformados, segundo um conceito de Hal Foster, em *time readymades* — o que relembra o conceito explorado por Duchamp, do espectador também ele enquanto *readymade*, uma herança da crítica institucional. Estes conceitos questionam a condição do espectador e valorizam a sua participação acima da contemplação. Pode ser traçado um paralelismo entre a condição contemporânea de *readymade* e a condição contemporânea do design gráfico, se associarmos o *readymade* ao espectador, ao tempo, ou à informação, e não só a objectos do quotidiano.

“A informação pode aparecer como o último *readymade*, como dados para serem reprocessados e enviados, e alguns projectos, tal como afirma Bourriaud, inventariam e seleccionam, para rever não apenas imagens e textos encontrados, mas também determinadas formas de exibição e distribuição.”⁸⁴ Hal Foster

23 ABAKE
 I AM STILL ALIVE # 19,
 PUBLICAÇÃO-PARASITA, GRAPHIC #11, 2009

82 No original: “With ‘All the Knives’, they propose a performative exhibition with very minimal presence, perhaps a chair, a table, a box in an otherwise seemingly empty space. The content of this exhibition is in a state of standby until a member of the audience enters. Performers/invigilators welcome the visitor into a world of stories for which printed graphic items and conversational situations are the catalysts. The show is a collection in constant flux, gathering stories of objects which usually are present in a gallery space or people’s pockets.” In *All the Knives (Any printed story on request)*, Frans Masereel Centre, Åbåke

83, 84 In *Arty Party*, Hal Foster.

O relacional levanta também questões que podem ser descritas como *promiscuidade das colaborações* (Gordon) que segundo Bártolo (2010), “os próprios colaboracionistas se confrontam com elas, com o referido en-simesmamento ou autoreferencialidade que leva a uma deambulação do processo pelo processo, do relacional pelo relacional, do colaborativo pelo colaborativo, que, no limite, indistingue o que é um projecto de design e o que é a experiência comunicativa de participar num chat room, o que é um projecto de design e o que é a experiência comunicativa de criar uma página no facebook.”⁸⁵

Consequentemente, projectos curatoriais podem tornar-se numa procrastinação, ou numa forma de acção que aproveite esta possibilidade *colaboracionista* para justificar projectos que seguem este modelo em cadeia, que podem pôr em causa questões de originalidade e autoria.

”Colaboração é a resposta, mas qual é a pergunta?”⁸⁶ (Obrist), aqui é notório como este poderá ser um campo arriscado, e que descreve alguns projectos em que *curadores convidam curadores* para comissariar algo. Talvez por esta razão esta seja uma questão que levanta tantas opiniões distintas no campo do design, em que hoje, tudo poderá ser *curado por*, em que todos nos tornamos curadores.

Hoje tem mais importância essa possibilidade de criar novos conteúdos e narrativas, do que existir *pré-conceitos* que categorizem as funções que definam os campos de acção da disciplina. Se assumirmos o designer enquanto agente criador desses campos de discussão, enquanto agente que cria territórios que se traduzem em novas narrativas e relações, chegamos à conclusão que estas novas possibilidades irão contribuir para uma disseminação da disciplina como parte do quotidiano da sociedade. Estas questões são inerentes aos objectivos da disciplina, cada vez mais próximas à realidade de acção do campo do design gráfico.

84 In *Arty Party*, Hal Foster.

85 In *Design de Vanguarda: Das Narrativas Disruptivas aos Discursos Relacionais*, José Bártolo, p 62

86 Segundo Hal Foster: “The Bourriaud texts are sketchy – brief glosses of projects that use ‘post-production’ techniques and seek ‘relational’ effects, while the Obrist tone is diffuse, with nearly a thousand pages of conversation with figures such as Jean Rouch and J.G. Ballard as well as the artists in question. (...) The peripatetic Obrist seems to want to talk to everyone (many of his interviews take place on planes). As with some of the art discussed in the book, the result oscillates between an exemplary work of interdisciplinarity and a Babelesque confusion of tongues.” In *Arty Party*, Hal Foster

13 DESIGNER ENQUANTO MEDIADOR, FACILITADOR DE COMUNICAÇÃO

“ A criação são os mediadores. Sem eles não há obra. Eles podem ser pessoas — para o filósofo, artistas ou cientistas; para o cientista, filósofos ou artistas — mas coisas também, até plantas ou animais... Reais ou imaginários, animados ou inanimados, é preciso formar os mediadores. É uma série. Se não se está em alguma série, mesmo que numa completamente imaginária, está-se perdido. Eu preciso dos meus mediadores para me exprimir, e eles nunca se expressam sem mim: trabalha-se sempre em conjunto, mesmo quando isso não se vê.”⁸⁷ Gilles Deleuze

Vivemos agora numa época em que cada vez é mais urgente repensar os nossos papéis, não só como designados para desempenhar uma determinada função, mas como seres responsáveis pela aglomeração e *catalisadores* de informação na sociedade contemporânea. Da mesma forma que se traça uma linha paralela entre a história da cultura e do design, poder-se-ia fazer de forma semelhante a muitas outras perspectivas de diferentes disciplinas e áreas que parecem estar além do campo do disciplina. Segundo **Madeira (2002)**, “*Dentro do conceito geral de mediação, o programador cultural traduz-se especificamente nas funções de intermediação, aliando o conceito de origem o prefixo “inter”, para circunscrever as realidades onde se processa, com o sufixo “ção”, de acção (Hennion, 1993b, 222) Assim, a definição de intermediário cultural, tal como a palavra indica, assenta na pressuposição clássica de um processo de criação artística repartido entre produção, intermediação e recepção. Neste sentido, o intermediário cultural é aquele que serve de canal, de facilitador da ligação entre dois mundos (produção e consumo, princípio e fim) que, estando separados, devem ser ligados para que o processo de criação resulte.*”⁸⁸ Esta definição de intermediário cultural pode ser transposta para o papel do designer enquanto agente *catalisador* de campos de diálogo entre a própria disciplina e a recepção da mesma.

87 No original: “La création, c’est les intercesseurs. Sans eux il n’y a pas d’oeuvre. Ça peut être des gens - pour un philosophe, des artistes ou des savants, pour un savant, des philosophes ou des artistes - mais aussi des choses, des plantes, des animaux même, comme dans Castaneda. Fictifs ou réels, animés ou inanimés, il faut fabriquer ses intercesseurs. C’est une série. Si on ne forme pas une série, même complètement imaginaire, on est perdu. J’ai besoin de mes intercesseurs pour m’exprimer, et eux ne s’exprimeraient jamais sans moi : on travaille toujours à plusieurs, même quand ça ne se voit pas.” In *The Other Journal*, n ° 8, 1985. Entrevista com Antoine e Claire Parnet Dulaure, reimpresso em *Talks*, Minuit, 1990.

88 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, p 18

Cada vez mais o campo de acção do designer é alargado para além das definições da própria disciplina, extendendo-se para áreas que estão para além da esfera comum da prática do design gráfico. Analisando o panorama Português, cada vez mais assistimos a uma enorme importância do papel dos designers enquanto agentes envolvidos na esfera de produção e programação cultural, por exemplo no caso de **Guimarães 2012**, com o **Laboratório de Curadoria**, na **Trienal de Arquitectura** e na **Experimenta Design**.

*“Os projectos de design gráfico não são apenas uma questão de formas e formatos, mas o resultado de um processo criativo complexo. Este processo, portanto, deve ser destacado e apresentado através de uma expressiva mise-en-scène, que é capaz de reduzir a distância entre o visitante e os objectos expostos. O encontro do público com os objectos reactivados e com formatos inesperados gera um campo bastante interessante”.*⁸⁹ **Charlotte Cheetham**



24 TRIENAL DE ARQUITECTURA
FLYER DIVULGAÇÃO CLOSE CLOSER, 2013

25 CURATORS LAB
IMAGEM ESTRUTURA, GUIMARÃES 2012

Este campo de discussão que pode ser gerado com a confrontação do público com o processo de criação segue um modelo que é largamente explorado em projectos actuais e que pode ser designado como um modelo *horizontal*, através de uma *sociologia de mediação* e não de *dominação*: “A “*sociologia da mediação*”, opondo a *ilusão espontânea dos processos artísticos, à realidade dos intermediários e à sua acção nesses processos, destaca o efeito das redes de relações na constituição dos mundos artísticos. Este modelo “horizontal”, postula, todavia, uma certa indiferenciação no tipo de relações estabelecidas, não desnudando qualquer hierarquia.*”⁹⁰ (Madeira, 2002).

Esta *sociologia de mediação* está associada, como explorado anteriormente, aos projectos com características relacionais. Se pensarmos o design enquanto um processo que implica a participação do público, de forma a que estas características *participatórias* envolvam o próprio público de uma forma *não hierárquica*, seguindo um modelo *horizontal*; culminamos no que pode ser definido como *co-design*, que destaca essa rede de relações criadas entre o campo da disciplina e a sociedade. **Max Bruisnma** publica no âmbito da exposição *Catalysts* um texto que explora o papel do designer gráfico enquanto agente *catalisador* de cultura, “*através da sua capacidade de pertença ao grande hipertexto de intercâmbios culturais que englobam o Mobilismo*”. Segundo o autor, “*A mob está interessada na participação, não na inércia. Envolve-se em*

89 No original: Every graphic design project is not only a question of forms and formats, but is the result of a more complex creative process. This process, therefore, should be highlighted and presented through an expressive and lively mise-en-scène, that is capable to reduce the distance between the visitor and the exhibited objects. The encounter of the public with the reactivated objects and with unexpected formats generates a very interesting field.” In *Graphic Design, Exhibiting, Curating*, Bolzano; Charlotte Cheetham

90 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, p 03

temas e causas partindo das suas escolhas como actores, e não como meros consumidores. Colectivamente, contribuem para um mosaico de intervenções em constante fluxo enquanto autores, editores, distribuidores e criadores de mensagens, verbais e visuais. (...) Além de estabilizar ocorrências temporariamente dentro de uma dinâmica social e cultural — o que a maioria do design de comunicação ainda significa — existe uma urgência de criação de projectos de design de interacção”⁹¹ (Bruisnma)

O conceito de *mobilismo* assume as *mobs* enquanto agentes *participatórios* e actores envolvidos no contexto cultural: editores, distribuidores, e designers de mensagens. Não como agentes “contemplativos” nas redes culturais mas como *links* de informação e agentes hipertextuais facilitadores de comunicação. Esta *sociologia de mediação* com características *participatórias* pode atingir proporções significativas na cultura contemporânea. Esta ideia de *mobilismo* e de uma urgência de design de interacção traduzem-se na criação de projectos que envolvam a participação do público enquanto agente *catalisador* de informação. Perante este conceito, o designer deve ter a capacidade de *agir*, demarcando a sua posição de forma a gerar transformações na sociedade em conjunto com agentes de outras áreas e o público.

Através destes conceitos que englobam uma *sociologia da mediação* e a envolvência do público como actores participantes, devemos operar um novo começo em que o designer se assume como agente central: *mediador* entre o que é criado, o próprio emissor, e os receptores. Quando mais demarcada estiver esta posição do designer, mais caminhamos para a possibilidade de encarar a disciplina enquanto parte do quotidiano na sociedade contemporânea.

A questão da *mediação* implica outras problemáticas inerentes à sua própria acção: a possibilidade de selecção entre o campo de produção e recepção, tendo em conta as características sociais, económicas e políticas do território em que habitamos.

91 No original: “In its capacity of becoming part of the vast hypertext of cultural exchanges that make up “mobilism”. (...) The mob is interested in participation, not in solace. They engage in the themes and causes of their choice as actors, not as mere consumers. Collectively, they contribute to an ever expanding mosaic of interventions, as authors, as editors, distributors and designers of messages, verbal and visual. (...) Apart from temporarily “freezing” occurrences within this social and cultural dynamics — which is what most communication design still does — there is a need for design for interaction. In *Catalysts! The Cultural Force of Communication Design, The Revolt of the Mobs*, Max Bruinsma

Esta selecção, por vezes, pode ser demarcadamente arbitrária, tal como defende **Madeira (2002)**: “*Esta arbitrariedade, ditada ou não pelo acaso, implica o abandono da ideia de que a orientação estratégica dos projectos culturais pode ser completamente controlada, através da fixação prévia de intenções e a sua substituição por um “pensamento estratégico” que funciona “na área de fronteira do caos” (...) De facto, pode-se dizer que o processo de programação se vai estruturando através de um “sistema de feedback não linear.”*”⁹²

Apesar de estar directamente dirigida aos programadores num campo de selecção de projectos culturais, esta definição pode ser amplamente dirigida ao designer enquanto intermediário de criação, produtor de conteúdos e modificador de contextos. A *arbitrariedade*, *abertura*, e valorização do processo acima da produção de resultados, assim como a exploração de novos territórios através da construção de campos de diálogo, são alguns dos conceitos inerentes ao papel do designer enquanto *mediador* e *facilitador* de comunicação.

“*A responsabilidade de reunir e traduzir conteúdos é uma tarefa diária para os designers. Partindo do facto que são mediadores profissionais, não deveria ser surpreendente que os designers gráficos utilizem os seus próprios métodos para a apresentação pública dos seus projectos*”⁹³

Project Projects

Enquanto curador, *semionauta*, criando projectos que têm características *participatórias*; formulando questões que criam um espaço de discussão em aberto, em constante fluxo; o designer está também a produzir condições nos seus projectos que reactivem o diálogo, para além da estética, ligado a questões políticas. Este campo de activação pode ser o que **Bourriaud** descreve como *microtopias* — evidentes naquilo que é a visão contemporânea da disciplina, como um discurso ou um *medium* com impacto na cultura e sociedade contemporânea — e não apenas um serviço para um cliente. Se pensarmos no designer como *mediador*, curador, ou *facilitador* de comunicação “*devemos aceitar a ideia de que o design gráfico pode operar como um sistema paradoxalmente omnipresente ainda que negligenciado.*”⁹⁴ (**Goggin, 2009**)

92 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, p 52

93 No original: “The responsibility to sensitively frame and translate content is a daily task for designers. Giving their role as professional mediators, it should come as no surprise that graphic designers routinely turn their own methods to bear upon themselves in the public presentation of their work” In *Wide White Space, Close Encounters*, Project Projects, p. 61

94 In *Graphic Design Now in Production, Practice from Everyday Life (...)*, James Goggin, p 58

14 BIENAIIS DE DESIGN, MEDIAÇÃO E IMPORTÂNCIA PARA A PRODUÇÃO CULTURAL

*“O programador cultural é tomado, tal como os notáveis que faziam a mediação entre a aldeia e a cidade, como o mediador entre a escala nacional e a escala internacional, como o detentor dos conhecimentos que lhe possibilitam fazer uma selecção ou tomar uma decisão sobre os projectos artísticos que lhe são apresentados. É através do combination system que melhor se verifica que essa intermediação é desenvolvida através de critérios vários.”*⁹⁵ **Cláudia Madeira**

A crescente disseminação de eventos de design em toda a Europa e no resto do mundo traduz-se na urgência de analisar e explorar o seu valor intrínseco, objetivos, metas e métodos. A capacidade e o potencial que estes eventos possuem ultrapassa a sua dimensão física, pela forma como têm a capacidade de atingir um grande número de pessoas, bem como a oportunidade de disseminar o campo do design criando estratégias para a sua expansão como parte do quotidiano da cultura contemporânea.

Segundo **Bártolo (2014)** *“Os grandes eventos culturais, os micro-eventos que gravitam em torno deles, e os eventos que procuram afirmar-se como alternativas aos anteriores, têm estimulado uma reflexão crítica sobre a natureza, o sentido e a eficácia da produção cultural contemporânea. A curadoria é um exercício de mediação mas deve, igualmente, ser entendida, enquanto prática crítica, com exercício como processo de confronto e transformação. Em grande medida, à curadoria cabe constituir condições de possibilidade para que as funções possíveis da arte (ou do design, ou da arquitectura) se concretizem.”*⁹⁶

Traçando um paralelismo entre as duas principais questões que aqui explorei — a curadoria e o design relacional — proponho questionar de que forma é que estes eventos se tornam importantes no contexto cultural Europeu, e como é que, através de um projecto *auto-reflexivo* que parte da exposição *Identity* apresentada na **Bienal EXD’13**, podem colocar em prática questões exploradas no decorrer da investigação.

Segundo **Bártolo (2014)** *“na ExperimentaDesign (2013) esta orientação autoreflexiva (assumida na conferência e exposição Identity da Experimenta) e autoreferencial foi seguida.”*⁹⁷

95 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, p 19

96, 97 In *Como fazer coisas com palavras, 3 apontamentos sobre Curadoria em Portugal*, José Bártolo,

Mas de onde surge a necessidade de adaptar estas estratégias perante um contexto de recessão, como é que estes eventos se tornam *auto-centrados*, apresentando projectos curatoriais ambiciosos, que se traduzem em “*modelos de discussão como prática, encarando o domínio do discursivo como plataforma*”? ⁹⁸ (Vaz-Pinheiro, 2012)

Que paralelismos têm estes modelos actuais com os objectivos centrais da investigação?

Existem alguns pontos principais que identificam o porquê destes novos caminhos e a atitude face ao contexto actual, que passam por “*uma passagem do único ao múltiplo*” (Bártolo, 2014) que se traduzem em novas soluções para a programação, através de uma “*programação mais processual*” e que encontra novas soluções que se centram em debates, *think tanks*, “*conversas, streamings*” formas imateriais de expandir a sua programação e ao mesmo tempo de contornar o contexto económico actual onde se inserem.

Estas estratégias traduzem-se em contextos que se aproximam ao contexto explorado no capítulo anterior, onde podemos identificar uma certa *relacionalidade* que se traduz no “*espectador participante — entre obra e processo – a obra aberta, o work-in-progress — entre o estável e o instável, o perene e o efémero*”,⁹⁹ (Bártolo, 2014) segundo ideias *participatórias e colaboracionistas*. Estas práticas, muitas vezes, traduzem-se na “*expansão do espaço do atelier para o espaço público*” semelhante ao paradigma do laboratório que anteriormente exemplifiquei (Claire Bishop). Estas características traduzem-se em “*registos de produção imaterial, assentes em possibilidades discursivas que legitimaram um modelo de programação onde os programadores, os curadores, os autores, os críticos e os públicos pertencem a um mesmo universo e reversivelmente assumem perfis distintos.*” ¹⁰⁰

A “*redistribuição de papéis e protagonismos de quem concebe, quem produz e quem recebe*” traduz-se num modelo em que os protagonistas que estão envolvidos na criação e pensamento da programação da própria bienal alarguem o seu campo de acção, desdobrando-se em diversas funções, por exemplo produção, pensamento de projecto, crítica, curadoria.

98 Gabriela Vaz Pinheiro, Op. Cit. p.2

99, 100 In *Como fazer coisas com palavras, 3 apontamentos sobre Curadoria em Portugal*, José Bártolo

Este alargamento de papéis dos protagonistas envolvidos traduz-se numa *hibridização* de papéis que pode ser descrita, segundo **Madeira (2002)** em “*profissões novas ou renovadas, intimamente ligadas aos processos comunicativos, e que têm uma função crucial na sociedade actual na medida em que são elos determinantes da cadeia de criação-manipulação-transmissão de bens com elevado conteúdo de informação, um importante papel de mediação entre a criação e o público*”¹⁰¹ traduzindo-se geralmente em equipas com novos protagonistas, que englobam um sentido crítico, distinto.

Ao analisar o contexto das bienais enquanto potenciais *catalisadoras* para a disseminação do design, transformadoras do contexto social onde se inserem, podemos criar um paralelismo entre a sua forma de agir e um conceito de **Giddens (1992)**: “os “*pontos de acesso*” dos sistemas abstractos, isto é, são os pontos de ligação entre a organização e os agentes comuns (organização, artistas e público)”¹⁰² nas quais geralmente os designers assumem-se como agentes *mediadores* entre a programação da bienal (emissor) e o público (receptor) de novas formas de expandir o campo da disciplina, englobando agentes das mais diversas áreas na programação.

Segundo **Bártolo (2014)**, no caso de uma bienal, “*que por definição tem lugar de dois em dois anos apresentando ao público uma determinada oferta cultural integrada numa programação a três meses. Porém, aquilo que é cada vez mais recorrente é a dilatação temporal, sendo o evento antecipado por um warm up, antecipação extendida por encontros, workshops, think tanks e múltiplos momentos de apresentação — de patrocinadores e aos patrocinadores, de parceiros media e aos media, da identidade visual do evento.*”¹⁰³

Partindo do contexto de disseminação e alargamento temporal de uma bienal, podemos encontrar exemplos em diversos casos Internacionais, como no **Fad Fest (Barcelona), Istambul, Gwangju, Brasil**.

Se pensarmos nas bienais de design enquanto agentes intermediários entre a produção e análise de pensamento, projecto, e análise da disciplina; podemos afirmar que se tornam também por si agentes mediadores entre o campo de produção e recepção da esfera do design.

101, 102 In *Novos Notáveis, Os Programadores Culturais*, Cláudia Madeira, pp 22, 23

103 In *Como fazer coisas com palavras, 3 apontamentos sobre Curadoria em Portugal*, José Bártolo

Estando conectadas a um território físico tornam-se agentes de reflexão importantes para a disseminação e análise da disciplina. Apesar de estarem localizadas geograficamente numa cidade, acabam por se expandir de uma forma não tanto territorial mas em rede, trazendo para o local onde estão sediadas designers, curadores, exposições. Esta localização é *descentralizada* e expandida internacionalmente de forma a chegar a novos públicos e outros locais.

Mas de que forma as bienais de Design contribuem para a ascensão e enraizamento da cultura local? Que impacto tem o valor cultural do design na rede de eventos europeus?

De que forma operam e como criam estratégias dentro do território social que ocupam? De que forma têm um papel de *mediação* ou *facilitadoras* da ligação entre a esfera do design e a comunidade? De que forma é que estas diferentes redes se poderão traduzir no contexto actual, partindo de premissas como o diálogo, investigação, auto-reflexão, participação, colaboração? Como criamos uma proximidade entre as bienais, o contexto actual do design e os protagonistas da disciplina? Como se poderão tornar intrínsecas ao seu desenvolvimento, e o que espera o público receptor deste tipo de eventos?

Partindo de conceitos explorados ao longo da investigação e destas questões aqui apresentadas, apresento seguidamente uma proposta de uma candidatura realizada no âmbito da **Experimenta design** em parceria com 5 eventos de Design Europeus, que pretende, de uma forma *auto-reflexiva*, investigar e criar novas estratégias para serem aplicadas na estrutura de funcionamento destes eventos.

HIPÓTESE E APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

15 **PROJECTO IDENTITY AND STRATEGY**

Neste capítulo apresento o projecto *Identity and Strategy*, que foi proposto numa candidatura para o programa **Europa Criativa**, com uma parceria entre a **Experimenta design**, **London Design Festival**, **FAD Fest (Barcelona)**, **Vienna Design Week** e **Istambul Design Biennial**. Apresento este projecto devido à envolvimento que tive na criação do conceito geral e das diversas actividades, e do qual serei coordenadora. Dependendo dos resultados, terá início em Setembro de 2014 até Dezembro de 2015.

A intenção inicial de realizar este projecto prende-se directamente com a exposição *Identity* na bienal **EXD'13**, na qual fui produtora, pela necessidade de compreender como a exposição se pode tornar uma prática discursiva, e segundo uma análise *autoreflexiva*, desdobrar-se em diversas actividades que irão culminar numa apresentação pública de resultados — uma exposição nuclear na bienal **EXD'15**.

A distribuição das actividades do projecto entre os parceiros foi estabelecida segundo uma lógica cronológica de momentos de apresentação pública dos eventos. A programação e cronograma criado para essas actividades estão estrategicamente ligados à data e locais em que os eventos ocorrem. Os parceiros deste projecto foram integrados nas actividades de forma a que estas sejam disseminadas nas diferentes cidades envolvidas, traduzindo-se numa descentralização dos diversos momentos de apresentação pública de forma a envolver todos os parceiros na acção e pensamento das diferentes fases do projecto.

O projecto centra-se principalmente em acções pontuais de pequena escala que se traduzem numa maior intervenção com as comunidades locais e a possibilidade de criar modelos para chegar a outros públicos. Os parceiros envolvidos no projecto traduzem-se em eventos de design de diferentes formatos. A intersecção destas diferentes formas de conhecimento apresentam um campo fértil para a evolução do projecto segundo uma forte abordagem crítica. Com a envolvimento de críticos, designers, e outros agentes importantes, segundo premissas que envolvem a colaboração, diálogo e reflexão, tem o potencial de ser um projecto desafiante cujos resultados práticos serão visíveis através da criação de novas soluções na lógica de acção destes eventos.

O projecto está dividido em quatro grupos principais de acção: **Plataforma online**; **One Possible Future: Primeiro Fórum Europeu de eventos de Design**; **Residências e Exposição final**. Estes quatro grupos principais são acompanhados por um debate de abertura para a apresentação do projecto, diversos *think tanks*, discussões e sessões de reflexão que acompanham as diferentes actividades, e um debate final.



26, 27, 28 IDENTITY

IMAGENS CONTEÚDOS DA EXPOSIÇÃO NA EXD'13.
ISTANBUL, EXPERIMENTA DESIGN E FAD FEST

Os *think tanks* são pontos fundamentais para o desenvolvimento do projecto, onde os conceitos e ideias discutidos irão definir o rumo para o desenvolvimento das actividades. Num formato de *mesa-redonda*, com os principais agentes envolvidos, têm o objectivo de reunir os participantes das diferentes actividades, criando uma forte reflexão, delineando estratégias e novos conceitos para serem aplicados na prática, assim como a criação de soluções para o seu desenvolvimento. Divididos em quatro sessões, vão acontecer nas diferentes cidades dos parceiros.

A **Plataforma online** será um arquivo vivo, onde os diferentes conteúdos do projecto serão apresentados. Também será um espaço de exposição e produção de conteúdos. Agindo como uma ferramenta para a democratização dos conceitos e conteúdos criados durante o projecto, irá funcionar como uma rede entre estudantes e designers de diferentes países europeus, dando-lhes a possibilidade de ampliar sua área de acção. Todos os conteúdos da plataforma irão estar disponíveis para download, de forma a serem facilmente distribuídos/impressos. Em formato performativo, podem ser distribuídos e apresentados em vários momentos durante a duração do projecto. As conferências e debates das outras actividades serão transmitidos online em formato *streaming*, assim como as residências, que poderão ser acompanhadas na plataforma. Três curadores convidados serão responsáveis pelo conteúdo da plataforma durante o projecto, responsáveis pela selecção e publicação de conteúdos e residências on-line, dividindo-se pela duração temporal do projecto. Existem três debates associados à plataforma, no qual irão participar os curadores, que irão ter lugar em Barcelona, Vienna e Lisboa, e pretendem reflectir sobre o trabalho desenvolvido pelo curador residente e apresentar novos conceitos para o novo curador. Partindo de um conceito principal, segundo as premissas do projecto, cada um dos curadores irá explorar a plataforma de uma forma aberta, experiencial, como um espaço tridimensional de criação e reflexão de conteúdos. É a espinha dorsal do projecto, que unifica e publica os resultados da sua evolução.

Os designers em residência poderão publicar o seu trabalho na plataforma durante o projecto, juntamente com os participantes do residências de outras cidades. Este espaço online será criado com o objectivo de criar um campo de discussão. As outras actividades, como as residências e o fórum, acontecem em locais físicos mas serão publicados principalmente na plataforma. Esta plataforma traduz-se num espaço de exposição e publicação que contorna os limites do campo expositivo. De uma forma colaborativa, torna-se um espaço digital de produção.

As residências online, que terão uma duração de 4 semanas, seguem uma lógica de aula aberta, em que os curadores irão desenvolver trabalho com os participantes através de conferências online, possibilitando uma rede de colaborações e criação de conteúdos para além das fronteiras do território que cada participante ocupa.

Seguindo um formato *wikipedia*, a plataforma pode ser editável pelos utilizadores. Através de estratégias de colaboração, o público pode alterar o conteúdo do site. Segundo uma premissa curatorial, o objectivo é que o site seja um local onde o público tenha a possibilidade, durante as residências online, através de um utilizador, de criar novas entradas no site, alterando o conteúdo deste.

As **Residências** irão ocorrer fisicamente em Lisboa e Barcelona, segundo um formato que envolve as faculdades, desafiando-as a pensar nestes eventos. Através de objectivos que pretendem que os estudantes criem projectos que questionem estes eventos, traduz-se na visibilidade dos seus projectos, possibilitando oportunidades para criarem contactos com diversos agentes da disciplina e universidades europeias.

A primeira fase envolve a criação do conceito e briefing em conjunto com os professores e faculdades. Seguidamente, o briefing irá ser lançado nas escolas, de forma a que um grande número de alunos tenha a oportunidade participar no projecto, segundo o briefing definido em conjunto pelos coordenadores das residências e os professores. Seguidamente o desenvolvimento de propostas irá ser integrado na disciplina de projecto, desenvolvidas durante o primeiro semestre nas faculdades parceiras. As propostas serão apresentadas no final do semestre e o júri irá seleccionar 10 estudantes para participarem nas residências, que irão durar um mês e ocorrer em Julho de 2015.

Este processo será realizado tanto em Lisboa como em Barcelona, os resultados e desenvolvimento dos projectos serão discutidos e publicado na plataforma, e durante o projecto irão ocorrer debates descentralizados dos locais geográficos das residências (Istambul e Vienna) para uma disseminação do trabalho realizado pelos alunos noutras cidades Europeias. Os participantes terão que encontrar estratégias para apresentar colectivamente ou individualmente os seus projectos, através da colaboração entre os outros participantes a nível internacional.

Durante a residência, o coordenador irá convidar designers, críticos e outros agentes para sessões de desenvolvimento de projecto com os participantes. Num formato de *laboratório-atelier*, as residências poderão ser acompanhadas na plataforma e durante os *open days* o público poderá acompanhar o processo e desenvolvimento de conteúdos. Os designers em residência têm a possibilidade de publicar online o trabalho desenvolvido durante o projecto, em sincronia com os designers

em residência nas outras cidades. É criado um espaço de discussão de conteúdos online com os outros participantes. Os resultados serão apresentados na exposição final. Centrado na pesquisa e produção de conhecimento, os projectos apresentados pretendem também criar um serviço educativo pensado por estudantes e recém-licenciados na área do design que se centra nas necessidades destes novos protagonistas.

Tornou-se cada vez mais evidente que existe uma distância crescente entre estes eventos e a sua relação com as faculdades. As residências visam estreitar esta distância, de forma a aproximar os estudantes para que estes se envolvam num pensamento crítico e participativo, partilhando o que pensam destes eventos, e de que formas é que estes podem ser reinventados. O desafio pretende que os participantes, em colaboração com os outros designers e coordenadores, explorem a noção de identidade e o valor cultural das bienais de design. Num ambiente discursivo que se traduz numa expansão da área de acção destes eventos, criar uma simbiose entre os novos protagonistas da disciplina e a programação das bienais de design.

Fórum — One possible future? O objectivo deste evento é criar um campo de reflexão e diálogo sobre o futuro de eventos de design anuais e bienais na Europa. Segundo premissas *autoreflexivas*, discutir e analisar como estes operam com as comunidades locais e no território social onde habitam, ampliando o seu alcance para um público mais vasto. Dividido em conferências, *masterclasses*, *pitchday*, e *open rooms*, o evento traduz-se na criação de um espaço para o diálogo, pesquisa e reflexão entre os principais agentes envolvidos na programação e concepção de eventos efémeros. Estes campos alargados e *auto-reflexivos* serão convertidos em novas estratégias que serão implementadas no *modus operandi* destes eventos.

Os participantes vão reunir-se durante três dias, em Barcelona, para criar uma profunda discussão sobre a importância das bienais para a disseminação da disciplina e sua relação com a sociedade, cultura e economia. Será o primeiro fórum Europeu que se dedica exclusivamente à reflexão sobre o futuro dos eventos de design. Através de diálogo, novas relações, conceitos e narrativas, explora novas estratégias e métodos para serem integrados na programação das bienais. Pretendemos que este fórum seja uma primeira de muitas edições, que poderá traduzir-se num evento anual *auto-reflexivo* que acontece em diversas cidades Europeias.

Será dirigido para um público que se estende para além da área do design, reunindo agentes de diversas áreas que se intersectam com os limites destes eventos. Através destas diferentes redes de conhecimento que englobam agentes de várias disciplinas para além do campo do design, irá reunir conceitos e ideias de profissionais de outras áreas

relacionadas com a concepção de eventos pontuais: tais como produtores, programadores, investigadores, críticos, *entrepreneurs*, patrocinadores e parceiros institucionais.

A **Exposição final** representa o momento em que toda a pesquisa, conceptualização, conhecimento, reflexão e conteúdos serão reunidos sob a forma de uma exposição que será apresentada durante a **EXD'15**. Através de um conceito que pretende desconstruir de que forma os resultados das várias actividades e momentos de acção do projecto podem ser apresentados, incorpora uma manifestação física das ideias exploradas pelo *projecto-processo*, resultado de um *work-in-progress*. Partindo da premissa que os próprios eventos servem como pontes entre a produção e análise de pensamento no campo do design, irá traduzir-se numa plataforma aberta, experiencial e discursiva que pretende disseminar os resultados do processo de investigação.

Seguindo uma premissa curatorial colaborativa entre os principais curadores e agentes envolvidos no projecto, este é o momento de apresentação da multiplicidade de relações criadas durante a investigação, traduzindo-se num terreno fértil de análise de estratégias e objectivos para a evolução deste tipo de eventos.

Em colaboração com curadores, críticos, designers, segundo premissas *colaboracionistas*, relacionais, e com uma valorização no processo, envolve também uma forte estratégia de aproximação de audiências.

Através de uma abordagem de *mediação*, envolver os públicos de uma forma participativa, fortalecer o relação com o público especializado e novos protagonistas de forma democrática, para criar e consolidar estratégias para o funcionamento e programação destes eventos.

Os pontos comuns entre este projecto e a investigação são evidentes: o ponto de partida do projecto aproxima-se a conceitos explorados no decorrer da investigação, nos quais encontramos semelhanças com abordagens contemporâneas da disciplina que exploram a curadoria, o design relacional, a valorização do processo, a abertura e *criticalidade*. Através do alargamento da área de acção dos designers — formulando questões que criam um espaço de discussão em aberto, em constante fluxo — irá ser criado um campo activo de produção de resultados que pode traduzir-se em condições para a expansão da disciplina, a sua relação com a produção cultural e enquanto pertença do quotidiano.

16 APRESENTAÇÃO DA COMPONENTE PRÁTICA

PROJECTO-ORQUESTRA PELA METÁFORA DO BOLERO DE RAVEL

“Sublinhar, recortar, copiar, e da mesma forma, apagar ou acrescentar uma nova nota são formas de leitura mas também formas de reescrita, são técnicas de interpretação e de apropriação, que, impondo-se ao texto, o deslocam para o espaço do leitor.”¹⁰⁴ José Bártolo

Na componente prática proponho uma forma de editar a componente teórica que encontra na metáfora de uma orquestra, em particular do *Bolero* de Ravel, que traduz metaforicamente diversas questões que ocorreram ao longo da investigação. Traduz-se na espinha dorsal do projecto que, condicionado pela pauta traduzida numa interpretação, se torna num processo de acumulação, construção e *crescendo*. Inevitavelmente soma e acumula as questões aqui exploradas para chegar a um fim que se traduz na sobreposição de ideias do ponto de onde partimos. A premissa curatorial está presente e o resultado final deste projecto será traduzido numa *orquestra física* com diferentes formatos.

O espaço expositivo, seja ele numa sala, numa publicação ou numa plataforma, pode traduzir-se num espaço de inúmeras possibilidades.

Este projecto detém a possibilidade de criar uma narrativa, uma plataforma de discussão e interação, e principalmente de aprendizagem colectiva e *catalisadora* de produção. O interesse do designer gráfico pelo espaço de exposição enquanto espaço de produção, e pelas fronteiras que este espaço pode ter inerente, sejam elas plataformas físicas ou outras, é a origem da conceptualização desta metáfora.

A orquestração desta composição musical para definir o projecto traduz-se numa intenção primária: realizar um projecto de curadoria que permita questionar, dialogar e editar, através de uma metáfora específica, questões exploradas no âmbito da investigação. A metáfora do *Bolero* torna-se um instrumento para traduzir estas questões, que parece unificar de uma forma particular diversos conceitos que são paralelos à prática do design gráfico. Essas extensões, que não são próprias à disciplina, são, por outro lado, inerentes e indissociáveis desta. Esta metáfora surge como reacção às respostas mutáveis, *extensões*, *janelas*, conceitos e ligações que percorri durante o processo da investigação.

Seguindo uma lógica de *intertextualidade*, o *projecto-orquestra* tem uma particularidade, nesta estrutura específica que é o *Bolero*, o *projecto-orquestra* e os elementos que a compõem, apesar de abordarem assuntos que podem existir de forma individual, estão dependentes um dos outros. Inevitavelmente somam-se e acumulam-se para chegar a um fim que se traduz na sobreposição de ideias do ponto de onde partimos.

A	1	10,9	10:6 -- 53:1	42,4
A	2	5,3	58:3 -- 01:41	43
B	3	5,2	01:46 -- 02:30	43,03
B	4	5,2	02:35 -- 03:19	44,4
A	5	5,2	03:25 -- 04:09	44,2
A	6	5,5	04:14 -- 04:59	44,2
B	7	5,5	05:04 -- 05:49	44,3
B	8	5,5	05:54 -- 06:39	44,5
A	9	5,3	06:44 -- 07:28	44,1
A	10	5,3	07:34 -- 08:17	43,4
B	11	5,3	08:22 -- 09:07	44,5
B	12	5,3	09:12 -- 09:56	43,4
A	13	5,1	10:01 -- 10:44	42,4
A	14	5,3	10:49 -- 11:32	42,9
B	15	5,4	11:37 -- 12:21	44,4
B	16	5,6	12:27 -- 13:11	43,7
A	17	5,3	13:16 -- 13:59	43,1
B	18	5,2	14:05 -- 15:25	80

29 PAUTA 01

PAUTA CRIADA ATRAVÉS DA DURAÇÃO DO BOLERO
POR ORDEM:
TEMAS (A OU B), NÚMERO ENTRADAS (CAPÍTULOS),
DURAÇÃO INTERVALO (IMAGENS E NOTAS DE RODAPÉ)
DURAÇÃO TEMA (FORMATO IMAGENS)
DURAÇÃO TEMA EM SEGUNDOS (NÚMERO DE LINHAS)

104 In Revista de Comunicação e linguagens, Escrita, Memória, Arquivo, A disposição arquivística: As transformações modernas da escrita e da leitura, José Bártolo

A investigação realizada atravessa diversas questões inerentes à prática contemporânea da disciplina, mas é uma investigação abrangente, aberta, cujo processo de acumulação, construção, e *crescendo*, torna-se mais importante do que a conclusão, ou fim, tal como na estrutura do Bolero em si. Aqui, o designer gráfico age por *remistura*, *sampling*; enquanto curador, *semionauta*, arquivista, num projecto que contém características *participatórias*, formulando questões que criam um espaço de discussão em aberto, em constante fluxo.

O eterno *crescendo* associado à ideia de repetição e acumulação, não dá importância a um fim em si mesmo, mas ao processo e ao desenvolvimento desta investigação — ao diálogo entre as partes.

A razão de escolha desta metáfora específica prende-se com o facto do bolero ser uma composição que está em constante fluxo, que valoriza o processo acima de uma conclusão final. É um eterno *crescendo*, que acumula diferentes perspectivas sobre os mesmos temas. O *projecto-orquestra* é a fórmula ou forma de apresentar a investigação. Não pretendo alcançar uma resposta hermética, mas sim acumular perspectivas. Pretendo entrar num espaço de diálogo, que possibilite a análise das questões exploradas na investigação.

Esta metáfora traduz-se numa forma de editar, que parte desta orquestração da componente teórica. Ao apresentar a tese, apresento a primeira fase deste projecto que se irá expandir e continuar após a investigação, orquestrando os elementos que o compõem exactamente da mesma forma que a composição musical.

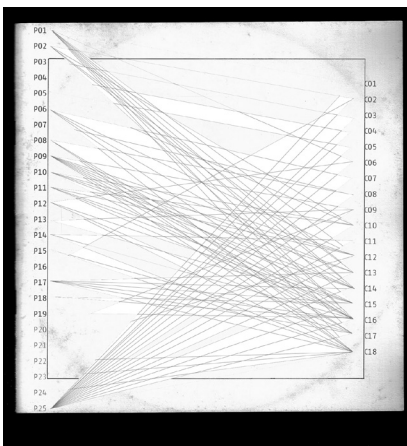
FASE 01 PROJECTO APRESENTADO COM A DISSERTAÇÃO

*“Privilegiamos os discursos em si, mas também aquilo que os relaciona. É nesta negociação de interesses que se constrói cada edição. Em suma, a edição “escreve” um “texto” que testa a síntese entre diversas vozes e diversos contextos. Ao pretender dotar a publicação dos valores da pluralidade, das múltiplas interpretações, é a edição que coloca os vários “textos” num mesmo espaço, e que, deste modo, declara e potencia as associações entre conteúdos.”*¹⁰⁵

Sofia Gonçalves

Para a criação da pauta foi utilizada a versão de concerto do *Bolero* interpretado pela orquestra *Lamoureux*, dirigida pelo próprio compositor. O *bolero* de Ravel divide-se em dois temas, A e B, que se repetem 9 vezes cada um, numa totalidade de 18 vezes.

A apresentação de cada tema representa na componente teórica da tese, cada capítulo, e a sua duração representa a dimensão (ou duração, na verdade) de cada um. De cada capítulo serão apresentadas em média 42 linhas. O tempo que indica a duração de cada entrada será convertido na apresentação da componente teórica em



30 PAUTA 02

PAUTA CRIADA ATRAVÉS DA DURAÇÃO DO BOLERO
POR ORDEM:

INSTRUMENTOS (PARTICIPANTES)
TEMAS EM QUE ENTRAM (CAPÍTULOS)

¹⁰⁵ In *Página enquanto heteropia ou espaço de convergência do design com a edição*, Sofia Gonçalves, p 43

número de linhas. No intervalo de cada tema, somos confrontados com a duração do “silêncio” traduzido na espera entre cada capítulo. Essa pontuação traduz-se no número de imagens apresentadas. Cada capítulo da componente teórica, será constituído além da média das 42 linhas também pelas notas de rodapé. O número destas é indicado pelo intervalo de apresentação dos temas. O crescimento indicado pelo metrónomo traduz-se numa média de **1,60**. O ritmo indicado pelo mesmo é de **69 beats por minuto**.

A premissa curatorial está presente e o resultado final deste projecto irá ser traduzido numa orquestra física com diferentes formatos interdependentes. Cada entrada nova é orquestrada de maneira diferente, ampliando, acumulando, enriquecendo e participando no efeito *crescendo*. Os instrumentos que compõem a orquestra dividem-se em 4 grupos principais — **madeiras, cordas, metal e percussão** — representados segundo os formatos que irei utilizar: **publicação, exposição, plataforma online, e arquivo**. O conjunto dos **4 grupos** acumula um total de **25 instrumentos**. A melodia **A e B** repete-se de forma a trocar de instrumentação num longo *crescendo*. A cada repetição da melodia, um novo instrumento assume a parte do solo. Ao assumir o solo, cada instrumento apresentado vai reentrando várias vezes até culminar num todo com os **4 grupos, e os 25 instrumentos**, no qual a melodia não difere do início, mas é mais intensa pela sobreposição dos vários elementos.

É imutável do início ao fim, mas existe uma variabilidade paradoxal entre indicações e diferentes versões. O único elemento de diversidade é fornecido pelo *crescendo*. É um movimento muito moderado e constantemente uniforme. Segundo o compositor, música vazia. Uma experiência num sentido muito especial e limitado que não pretende alcançar mais do que realmente alcançou.

A pauta do *Bolero* de Ravel é a espinha dorsal deste projecto. Esta pauta será a *grelha-estrutura* que irá definir todas as decisões relacionadas com a edição dos conteúdos explorados no seu desenvolvimento. Assumindo uma abordagem *caleidoscópica, enciclopédica*, os elementos que compõem a tese, assim como a sua descontextualização, serão apresentados repetitivamente, segundo a premissa desta composição musical. Esta tentativa de *reescrever* significados testa as limitações que a dissertação poderá alcançar. Um longo *crescendo* que funciona por acumulação, diferentes interpretações e *inter-relações* de cada um dos capítulos, traduz-se nesta orquestração de diferentes elementos. As **18 entradas**, traduzidas nos **18 capítulos** culminam no objecto final, dividido em **18 componentes**, tal como a própria obra musical.

Cada capítulo/entrada está directamente relacionado com o grupo ao qual pertence, e no qual será apresentado, de forma crescente e repetitiva. Apresento, no momento de defesa da tese, a **exposição** e a **plataforma** online, editados segundo a pauta. Ao entregar a componente teórica, entrego também a **publicação** e o **arquivo**.

17 RESULTADOS

PROJECTO-ORQUESTRA

Este projecto permite-me entrar em diálogo, e como, no espaço por ele definido? **Claire Bishop**

Após terminar a investigação, irei desenvolver a fase colaborativa. Aqui entram os **25 participantes**, que representam os instrumentos. Estes participantes irão receber conteúdos de cada um dos capítulos, de forma a criarem conteúdos que irão reverter-se para esse mesmo capítulo. Em *loop*, num formato reverso, irei construir, através da pauta, uma nova fase de projecto cujo resultado se irá traduzir nos numa acumulação de perspectivas, que irão criar entre si uma narrativa imposta pela pauta. A forma como se cruzam, que se torna visível na pauta, poderá dar origem a novos campos de discussão. Os conteúdos, ao serem *reeditados*, serão desdobrados em diversos formatos que representam a interpretação da composição musical, num todo. Uma nova edição do projecto será o resultado desta colaboração.

Os participantes recebem os conteúdos editados na primeira fase. Será pedido que respondam de uma forma reflexiva perante o que lhes for entregue, seguindo a premissa curatorial, e que reenviem novamente os conteúdos criados para serem editados conforme a pauta.

A premissa curatorial deste projecto prende-se com a hipótese de possibilitar a participação de diferentes agentes, com uma multiplicidade de perspectivas sobre um mesmo tema, e diferentes subtemas que possam surgir. Este novo formato será traduzido num *crescendo* de perspectivas de diálogo que activa zonas de comunicação.

Assumindo que cada **participante** representa um **instrumento**, o *projecto-orquestra* edita-se segundo a pauta. Os **instrumentos/participantes** entram na orquestra assumindo sempre o mesmo tema. Os conteúdos enviados por estes irão seguir a mesma lógica, entrando na nova edição do projecto numa perspectiva de acumulação. O confronto de resultados que provém desta repetição de conteúdos, num diálogo com participantes diferentes, irá traduzir-se em resultados que são por si campos de diálogo desenhados pela pauta. Este campo de diálogo irá ser confrontado com os temas explorados na investigação sobre diferentes perspectivas, e a forma de os editar irá criar inevitavelmente inúmeras questões e perspectivas para o seguimento de uma investigação futura.

01	1, 6, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	P01
02	2, 10, 13, 14, 16	P02
03	3	P03
04	4	P04
05	5, 10	P05
06	7, 12, 14, 16, 17, 18	P06
07	8	P07
08	8, 16, 17, 18	P08
09	9 (n), 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	P09
10	10, 12, 13, 14, 15, 16	P10
11	10, 12, 14, 15, 16	P11
12	6, 15, 17, 18	P12
13	9, 15	P13
14	11, 16, 18	P14
15	17, 18	P15
16	2	P16
17	13, 14, 15, 16, 17, 18	P17
18	15, 16	P18
19	16	P19
20	9	P20
21	12	P21
22	18	P22
23	18	P23
24	18	P24
25	1 > 18	P25



31, 32 PAUTA 03 E PUBLICAÇÕES

PAUTA CRIADA ATRAVÉS DA DURAÇÃO DO BOLERO
CAPAS PUBLICAÇÃO CAPÍTULOS 2, 3 E 15

105 No original: "Does this work permit me to enter into dialogue? Could I exist, and how, in the space it defines?" In *Antagonism and Relational Aesthetics*, Claire Bishop

18 CONCLUSÃO

No decorrer da investigação existiram duas fases principais que contribuíram para a consolidação do tema de dissertação e para o seu desenvolvimento. Numa primeira fase, largamente dedicada a leituras essenciais, abrangentes: umas que se relevaram de grande importância, outras que não foram essencialmente fulcrais para o seu desenvolvimento. De qualquer forma, tornou-se pertinente para uma maior abrangência de questões exploradas envolver referências pertencentes a campos e disciplinas alargados, que se tornaram consistentes para a investigação. A título de exemplo, conferências, exposições, conversas, tornaram-se importantes para o decorrer da dissertação.

Numa segunda fase, a experiência adquirida no contexto da Bienal EXD'13, na qual fui produtora da exposição *Identity* e do *Lounging Space*. Este alargamento de perspectivas, desdobramento de áreas de acção e possibilidades associadas ao pensamento da disciplina, tornaram-se essenciais para o desenvolvimento da investigação. A possibilidade de pensar no projecto *Identity and Strategy*, que apresento do decorrer da investigação tornou-se uma ligação que não poderia deixar de mencionar.

O *projecto-orquestra* que se traduz nas questões exploradas, está neste momento intencionalmente dividido em duas fases. Este projecto é demarcadamente relacional e engloba uma premissa curatorial implícita nesta metáfora. Na dissertação apresento apenas a primeira fase, de forma a desenvolver a segunda após a entrega da tese. A possibilidade de pensar em projectos que tenham uma repercussão futura e que se traduzam num processo de trabalho após a investigação é um dos resultados centrais das questões exploradas, e que traduziram, através das perguntas iniciais que coloquei, respostas com as quais poderei desenvolver projectos na prática, envolvendo as intersecções que investiguei no decorrer da componente teórica.

O projecto que resulta da componente teórica e prática tornou-se consistente e traduz a intenção inicial de analisar as intersecções das práticas curatoriais e do design relacional, estando dependente da componente prática que reformula estas questões através de uma metáfora que sucintamente unifica o conhecimento adquirido através da investigação, e que se torna, ele próprio, num projecto que se traduz em inúmeras possibilidades. Em suma, esta investigação tornou-se uma possibilidade de alargar conhecimento e de efectivamente testá-lo no futuro.

BIBLIOGRAFIA

TESES

Gonçalves, Sofia (2013) *Página enquanto heteropia ou espaço de convergência do design com a edição*, PHD, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Moura, Mário (2012) *O Big Book - Uma Arqueologia do Autor no Design Gráfico*, PHD, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Simões, Ana (2012) *Fair: Uma Plataforma para a Publicação Independente em Portugal*, MA, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

LIVROS

Albinson, Ian; Giampetro Rob; Blauvelt, Andrew; Lupton, Ellen (2011)

Graphic Design: Now in Production

1ª Edição, Walker Art Center, Minneapolis.

Bailey, Stuart (2009) *Extended Caption*,

Dexter Sinister, Roma Publications, Culturgest, Lisboa

Bierut, Michael; Drenttel, William; Heller, Steven (2007) *Looking Closer 5*,

Allworth Press, New York

Bourriaud, Nicolas (1998) *Esthétique relationnelle*,

1ª Edição, Les Presses du Réel, Paris.

Eco, Umberto (2009) *A Vertigem das listas*,

Dífel, Lisboa.

Everall, Gavin; Rolo, Jane (2012) *Again, A Time Machine: from distribution to archive*

1ª Edição, Book Works, England.

Foucault, Michel (2005) *A Arqueologia do Saber*,

Edições Almedina, S.A, Coimbra.

GRAPHIC (2010) *Nº14, Work & Run: Young Studios*

Propaganda Press

GRAPHIC (2009) *Nº11, Ideas for Design Exhibition*

Propaganda Press

Hiller, Susan; Martin, Sarah (2002), *The Producers: Contemporary Curators in Conversation*,

University of Newcastle

Lupton, Ellen (2009) *Graphic Design Theory: Readings from the Field*,

1ª edição, Princeton Architectural Press, New York

Madeira, Cláudia (2002) *Novos Notáveis: Os Programadores Culturais*,

1ª edição, Celta Editora, Oeiras.

Merewether, Charles (2006) *The Archive: Documents of Contemporary Art*

1ª edição, The MIT Press, Massachusetts

O'Neill, Paul (2012), *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*,

1ª edição, The MIT Press, Massachusetts

PLI, ARTE e DESIGN (2013), *Nº4 hot&cool*,

Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, Matosinhos

PLI, ARTE e DESIGN (2012), *Nº2/3 Entusiasmo*,

Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, Matosinhos

PLI, ARTE e DESIGN (2011), *Nº1 Verão*,

Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, Matosinhos

Sueda, Jon (2012) *Wide White Space*,

CCA, California College of the Arts, California

Vaz-Pinheiro, Gabriela (2005) *Curadoria do Local, Algumas abordagens da prática e da Crítica*,

ArtInSite, Torres Vedras

Willems, Roger; Manders, Mark (2006) *Books Make Friends*,

1ª Edição, Roma Publications, Culturgest, Lisboa.

ARTIGOS

- Bártolo, José** (2010) “*Design de Vanguarda: Das Narrativas Disruptivas aos Discursos Relacionais*” Revista de Comunicação e Linguagens, 2010, p.12.
- Bártolo, José** (2009), *Escrita, Memória, Arquivo, A disposição arquivística: As transformações modernas da escrita e da leitura*, Revista de Comunicação e linguagens, Lisboa
- Blauvelt, Andrew** (2010) “Para um Design Relacional” Revista de Comunicação e Linguagens, 2010, p.5.
- Blauvelt, Andrew** (2010) “*Para um Design Relacional*” Revista de Comunicação e Linguagens, 2010, p 05
- Filipovic, Elena** (2009) “*A Museum That is Not*” e-flux journal #4, March 2009, p. 20.
- Foster, Hal** (2003) “*Arty Party*” London Review of Books, 4 December 2003, pp.21-22.
- Gerber, Anna** (2007) “*Designed to be read*”, Open Editions, p. 02.
- Goggin, James** (2009) “*Practice from everyday life: defining graphic design’s expansive scope by its quotidian activities*”, Graphic Design Now in Production, Walker Art Center, Minneapolis.
- H.D. Buchloh, Benjamin** (1993) “*Gerhard Richter Atlas: The Anomic Archive*” October, The MIT Press, p. 30
- Marincola, Paula** (2006) “*What Makes a Great Exhibition*” Philadelphia Exhibitions Initiative
- McCarthy, Steven** (2006) “*Curating as meta design-authorship*” Research Journal of the Australian Graphic Design Association, p.11.
- McCarthy, Steven** (2010), “*Designer-Authored Histories: Graphic Design at the Goldstein Museum of Design*”, Massachusetts Institute of Technology, p. 14.
- Petrešin-Bachelez, Nataša** (2003), “*Innovative Forms of Archives, Part Two: IRWIN East Art Map and Tamás St. Aubys Portable Intelligence Increase Museum*”, e-flux journal #16, p. 9.
- Project Projects** (2012), “*Collaboration, All together now?*” Print, p. 25.
- Sekula, Allan** (1986) “*The Body and the Archive*” The MIT Press, p. 63.

ONLINE

- Abake** (2012), *All the Knives (Any printed story on request)* [online], <http://m.z33.be/node/8244?device=mobile> [Accessed: 17.09.2012]
- Atlas Projectos** (2012), *AP X HC* [online], Atlas Projectos, http://www.atlasprojectos.net/arquivo_aphc.htm [Accessed: 17.08.2012]
- Bártolo, José** (2014), *Como fazer coisas com palavras. 3 apontamentos sobre Curadoria (em Portugal)* [online], Arte Capital, <http://www.artecapital.net/perspetiva-159-jose-manuel-bartolo-como-fazer-coisas-com-palavras-3-apontamentos-sobre-curadoria-em-portugal-> [Accessed: 06.02.2014]
- Bártolo, José** (2010), *Edição Independente: Notas para um enquadramento* [online], Reactor, <http://reactor-reactor.blogspot.pt/2010/11/edicao-independente-notas-para-um.html>
- Bártolo, José** (2010), *Design Relacional: algumas notas* [online], Reactor, <http://reactor-reactor.blogspot.pt/2010/06/design-relacional-algumas-notas-e.html> [Accessed: 06.01.2013]
- Bártolo, José** (2009) *O Designer como Produtor* [online], Arte Capital, <http://www.artecapital.net/perspectivas.php?ref=90> [Accessed:12.12.2012]

- Bishop, Claire** (2004) *Antagonism and Relational Aesthetics* [online], October <http://www.teamgal.com/production/1701/SS04October.pdf> [Accessed: 15.02.2013].
- Bruinsma, Max** (2005) *The culture of engagement: The revolt of the mobs* [online], Culture Catalysts, <http://www.culturecatalysts.org/site/?q=node/288> [Accessed: 16.04.2013]
- Eye magazine** (2012), *The magazine that wasn't* [online], Eye Magazine, <http://www.eyemagazine.com/blog/post/the-magazine-that-wasnt> [Accessed: 14.01.2013]
- Foster, Hal** (2004), *An Archival Impulse* [online], The MIT Press, <http://www.jstor.org/stable/3397555> [Accessed: 30.11.2012]
- Gonçalves, Sofia** (2012) *COMPETICÃO ou COOPERACÃO: Das publicações como espécies em evolução, entre idealismo (1) e ideologia (2)* [online], SAMIZDAT <http://samizdat-pub.tumblr.com/> [Accessed: 11.09.2012]
- Kyes, Zak; Owens, Mark** (2007), *Forms of Inquiry, Introduction* [online], <http://formsofinquiry.com/articles/introduction> [Accessed: 26.12.2013]
- Limited Language** (2006), *Part of the process* [online], London Review of Books, <http://www.eyemagazine.com/feature/article/part-of-the-process> [Accessed: 14.03.2013]
- McCarthy, Steven** (2012), *Always in flux* [online], Eye Magazine, <http://www.eyemagazine.com/review/article/always-in-flux> [Accessed: 17.01.2014]
- Moura, Mário** (2012) *Crítica de Arte ou Crítica da Gestão da Arte?* [online] Ressabiator, <http://ressabiator.wordpress.com/2012/11/23/critica-de-arte-ou-critica-da-gestao-da-arte/> [Accessed: 12.12.2012]
- Moura, Mário** (2012) *Sem Título* [online], Ressabiator, <http://ressabiator.wordpress.com/2012/11/22/SEM-TITULO/> [Accessed: 12.12.2012]
- Obrist, Hans Ulrich** (2013), *Do It* [online], E-flux, flux.com/projects/do_it/homepage/do_it_home.html [Accessed: 17.01.2014]
- Obrist, Hans Ulrich; Nesbit, Molly; Tiravanija; Rirkrit** (2003), *Utopia Station* [online], E-flux, <http://www.e-flux.com/projects/utopia/> [Accessed: 17.08.2012]
- Poynor, Rick** (2008) *Observer: Critical Omissions* [online], Print mag, http://www.printmag.com/article/observer_critical_omissions/ [Accessed: 14.03.2013]
- Poynor, Rick** (2009), *Observer: Strained Relation* [online], Print mag, http://www.printmag.com/Article/Observer_Strained_Relations [Accessed: 16.01.2013]
- Thompson, Chris** (2001), *The Path of Most Resistance — Para-graphic design at Zero Station* [online], The Portland Phoenix, http://www.portlandphoenix.com/archive/art/01/05/04/art_zero.html [Accessed: 12.12.2012]
- Thompson, Chris** (2003), *Zero Station, "Beautiful Confusion"* [online] The portland phoenix, <http://www.portlandphoenix.com/art/top/documents/02891924.asp> [Accessed: 14.01.2013]

ANEXOS

DIAGRAMA | FASE 1 TESE -- ORQUESTRA

A ESTRUTURA DE TESE -- pela metáfora do bólero --

PAUTA 01 COMPONENTE TEÓRICA

Does this work permit me to enter into
dialogue? Could I exist, and how, in
the space it defines? // Claire Bishop

TEMAS = CAPÍTULOS DA TESE

Para a criação da pauta foi utilizada a versão de concerto do Bolero interpretado pela orquestra Lamoureux, sobre a direcção do próprio compositor. O bolero de Ravel divide-se em dois temas, a e b, que se repetem 9 vezes cada um, numa totalidade de 18 vezes.

OS SEGUNDOS QUE INDICAM A DURAÇÃO DE CADA ENTRADA, SÃO CONVERTIDOS NA COMPONENTE TEÓRICA DA TESE EM NÚMERO DE LINHAS
Ex: tema 04 -- 44,4 seg = 44,4 linhas

INTERVALO ENTRE OS TEMAS
= NOTAS DE RODAPÉ E IMAGENS

CRESCIMENTO DE 1,60
< TEMPO = 15,28 >
< RITMO = 69 >

2 TEMAS APRESENTADOS 9 X CADA = 18 CAPÍTULOS DA TESE		INTERVALO ENTRE OS TEMAS NOTAS DE RODAPÉ, IMAGENS	ENTRADA E SAÍDA REFRÃO (SEG.) DIMENSÕES IMAGENS	DURAÇÃO DO REFRÃO (SEG.) DIMENSÃO DO CAPÍTULO (LINHAS)
A	1	10,9	10:6 -- 53:1	42,4
A	2	5,3	58:3 -- 01:41	43
B	3	5,2	01:46 -- 02:30	43,03
B	4	5,2	02:35 -- 03:19	44,4
A	5	5,2	03:25 -- 04:09	44,2
A	6	5,5	04:14 -- 04:59	44,2
B	7	5,5	05:04 -- 05:49	44,3
B	8	5,5	05:54 -- 06:39	44,5
A	9	5,3	06:44 -- 07:28	44,1
A	10	5,3	07:34 -- 08:17	43,4
B	11	5,3	08:22 -- 09:07	44,5
B	12	5,3	09:12 -- 09:56	43,4
A	13	5,1	10:01 -- 10:43	42,4
A	14	5,3	10:49 -- 11:32	42,9
B	15	5,4	11:37 -- 12:21	44,4
B	16	5,6	12:27 -- 13:11	43,7
A	17	5,3	13:16 -- 13:59	43,1
B	18	5,2	14:05 -- 15:25	80

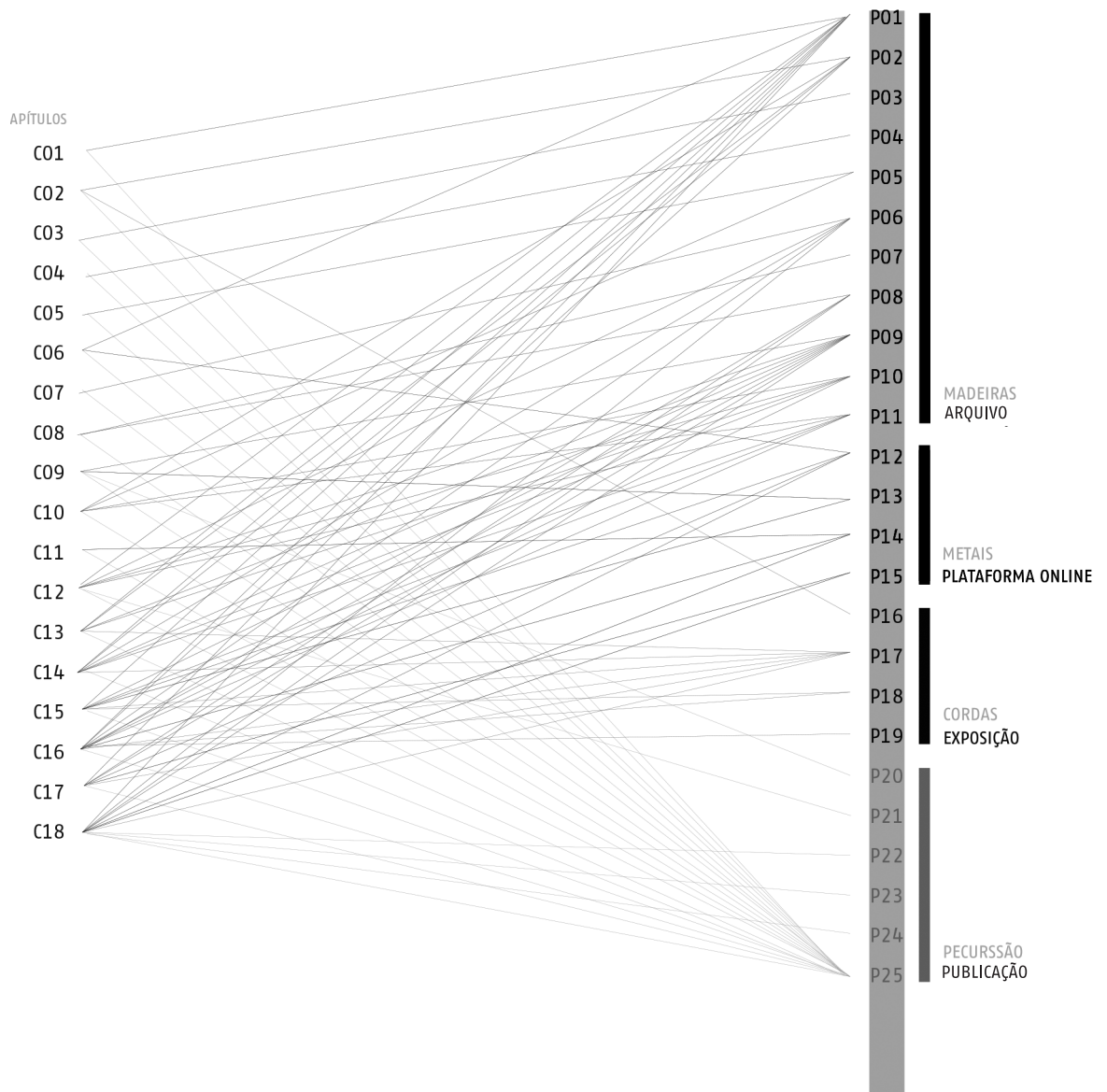


DIAGRAMA | FASE 2

TESE -- ORQUESTRA

A ESTRUTURA DE TESE

-- pela metáfora do bólero --

INSTRUMENTOS -- TEMAS

Os instrumentos que integram a orquestra são representados na tese pelos participantes.

Na totalidade, são 25 os tipos de instrumentos que desempenham o bólero.

Cada instrumento aparece, por vezes, em diferentes entradas.

Por exemplo: O Saxofone tenor, o instrumento nº 06, entra no refrão nº 7, 12, 14, 16, 17, 18, tal como demonstra o esquema.

PARTICIPANTES -- CAPÍTULOS

Cada participante representa um instrumento, logo, se o Saxofone tenor representa o participante 06, quer dizer o que vai ser facultado ao participante são os conteúdos específicos dentro do capítulo que lhe corresponde, neste caso, o participante 6 terá conteúdos relativos ao capítulo 7, 12, 14, 16, 17, 18.

PEDIDO EXPRESSO

Ao participante será feito um pedido muito simples, com formatos e respostas livres, apenas com a premissa que todo o conteúdo será utilizado num todo, dentro da orquestra, segundo uma pauta, e segundo o grupo que irá integrar.

GRUPOS

MADEIRAS --- ARQUIVO
METAIS --- PLATAFORMA ONLINE
CORDAS --- EXPOSIÇÃO
PERCUSSÃO --- PUBLICAÇÃO

INSTRUMENTOS	Nº	REFRÃO ONDE ENTRAM
FLAUTA	01	1, 6, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
CLARINETE	02	2, 10, 13, 14, 16
FAGOTE	03	3
CLARINETE EM MI BEMOL	04	4
OBOÉ D'AMORE	05	5, 10
SAXOFONE TENOR	06	7, 12, 14, 16,, 17, 18
SAXOFONE SOPRANINO	07	8
SAXOFONE SOPRANO	08	8, 16, 17, 18
FLAUTIM	09	9 (H), 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
OBOÉS	10	10, 12, 13, 14, 15, 16
CORNE INGLÊS	11	10, 12, 14, 15, 16
TROMPETE	12	6, 15, 17, 18
TROMPA	13	9, 15
TROMBONE	14	11, 16, 18
TROMPETE PICOLLO	15	17, 18
HARPA	16	2
VIOLINOS	17	13, 14, 15, 16, 17, 18
VIOLAS	18	15, 16
VIOLONCELO	19	16
CELESTA	20	9
TÍMPANO	21	12
BOMBO	22	18
PRATOS	23	18
TAM TAM	24	18
CAIXA CLARA	25	1 > 18

