



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Faculdade de Artes e Letras

**DESIGNA - CONFERÊNCIA INTERNACIONAL
DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN
Relatório de Estágio Curricular**

Sara Justina de Queiroz Constante

Relatório de Estágio para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Paiva
Co-orientador: Prof. Doutora Catarina Moura

Covilhã, Junho de 2014

“A educação necessita tanto de formação técnica e científica como de sonhos e utopias”

Paulo Freire

Agradecimentos

Ao orientador de estágio, professor Francisco Paiva, pela orientação fundamental, partilha de conhecimentos, dedicação e diponibilidade.

À professora Catarina Moura, pelo prestável apoio, orientação e estímulo concedido.

À Designa - Conferência Internacional de Investigação em Design - pela experiência, pelo conhecimento e pelo desígnio fomentado neste estágio curricular.

Ao LAbCom (Laboratório de Comunicação e Conteúdos), nomeadamente ao Marco Oliveira e à Cristina Lopes.

Aos meus pais, pelo constante auxílio, propiciado neste mestrado e em todo o percurso académico.

Aos meus irmãos (Samuel, Pedro e Joana).

Aos amigos e colegas.

Obrigada!

Resumo

O presente relatório descreve, caracteriza e reflecte o processo e os resultados do trabalho desenvolvido no contexto de um estágio efectuado no LabCom, Laboratório de Comunicação e Conteúdos da Universidade da Beira Interior, em apoio à quarta edição da DESIGNA, Conferência Internacional de Investigação em Design.

A DESIGNA destaca-se pela sua capacidade de reunir diversos pontos de discussão e de fusão relativos ao corpus teórico e criativo do Design. Como tal, e tendo este relatório uma componente teórica e prática, toda a conceção do material de divulgação e de apoio que foi solicitada incidu sobre as mais diversas áreas e suportes do design gráfico: flyers, banners, separadores, sacos e paginação dos livros de atas das três anteriores edições (versão digital e impressa), tendo em conta as regras básicas do design gráfico e da tipografia. Para consolidar e completar todo o trabalho realizado, considerou-se o legado de diversos autores, tais como Jan Tschichol, Josef Müller-Brockmann, Ellen Lupton, entre outros clássicos da identidade visual e, dadas as múltiplas solicitações, com especial incidência no design editorial.

Deste modo, o presente relatório, para além de ser um culminar de toda a aprendizagem adquirida neste 2º ciclo, facultou a oportunidade de visitar e de consolidar importantes conceitos e regras fundamentais para a formação de qualquer designer.

Palavras-chave

Designa, Identidade Visual, Design Gráfico, Design Editorial, “Mise en Page”

Abstract

The present report describes, characterizes and reflects the process and the results of work established in the context of a trainee at LabCom, Laboratório de Comunicação e Conteúdos from University of Beira Interior, in order to support the fourth edition of DESIGNA, International Conference on Research in Design .

DESIGNA stands out for its ability to bring together diverse points of discussion and consolidation on the theoretical and creative corpus of Design. Therefore and having this report a theoretical and practical component, all the conception of the material and promotional support requested, were focused on several areas of graphic design: flyers, banners, bookmarks, bags and pagination of the previous three editions from the proceedings book (digital and printed version), taking into account the basic rules of graphic design and typography. To consolidate and complete the entire work, we considered the legacy of several authors such as Jan Tschichol, Josef Müller-Brockmann, Ellen Lupton, among other classics of the visual identity with a focus on editorial design, often requested.

As a result, the proposed report, in addition to being a culmination of all the learning gained in this 2nd cycle, allowed us the opportunity to revisit and consolidate important concepts and fundamental rules for the formation of any designer.

Keywords

Designa, Visual identity, Graphic Design, Editorial Design, “Mise en Page”

Índice

Agradecimentos	v
Resumo	vii
Palavras-chave	vii
Abstract	xi
Keywords	xi
Lista de Figuras	xv
Introdução	19
1. Motivação e Problemática	19
2. Objetivos	20
3. Metodologia	21
4. Estrutura do Próprio Relatório	23
Parte I	25
I.1. Enquadramento teórico	25
I.2. Design(er) Gráfico	26
I.3. Composição	28
I.4. Sistema de Grelhas	29
I.4.1. Elementos da Grelha	31
I.5. Tipografia	32
I.5.1. Tipografia Moderna	33
I.5.1.1. Hermes e Myriad Pro	36
Parte II	37
II.1. Designa (Estágio)	37
II.1.1. Contextualização	37
II.2. Planeamento e Execução	39
II.3. Identidade Visual (Normas Gráficas)	42
II.3.2. Paleta Cromática	43
II.3.5. Livros de Atas (<i>Layout</i> e Normas gráficas)	45
II.4. Suportes e Aplicativos	58
Conclusão	67
1. Apreciação Geral	67
2. Enunciação dos Resultados Alcançados em Cada Fase	67
3. Balanço Crítico	69
	xi

Bibliografia	73
Livros	73
Documentos Online	74
Filmografia	74
Sítios Web	74
Anexos	77
Anexo 1 - Imagem Gráfica da Designa	77
Anexo 2 - Livro de Atas	78
Anexo 3 - Suportes e aplicativos (estudos)	80
Anexo 4 - Suportes e aplicativos (finais)	81

Lista de Figuras

Figura 1: Diagrama de Processo	21
Figura 2: Cartazes de <i>Joseph Müller-Brockmann e Armin Hofmann</i>	27
Figura 3: <i>Modulor I</i> , Le Corbusier	28
Figura 4: “Divisão da altura e da largura da página em nove partes, seguindo a interpretação de Rosarivo”	30
Figura 5: “Thinking About The Grid”	31
Figura 6: Morfologia e estrutura do carácter	33
Figura 7: Variações tipográficas da fonte tipográfica Univers de Adrian Frutiger	35
Figura 8: Planificação de actividades	40
Figura 9: Cronograma de actividades	41
Figura 10: Identidade visual da Designa	42
Figura 11: Margens de segurança	42
Figura 12: Dimensões mínimas	42
Figura 13: DESIGNA 2011 - “A Esperança Projectual”	43
Figura 14: DESIGNA 2012 - “In/Sustentabilidade”	43
Figura 15: DESIGNA 2013 - “Interface”	43
Figura 16: DESIGNA 2014 - “Desejo”	43
Figura 17: Logotipo da DESIGNA	44
Figura 18: Fonte Hermes e Myriad Pro	46
Figura 19: Imagem gráfica	46
Figura 20: Título	46
Figura 21: Capa e contra-capas	47
Figura 22: Anatomia da página	48
Figura 23: Grelha base	48
Figura 24: Artigos	49
Figura 26: Imprensa	50
Figura 25: Folha de rosto	50
Figura 27: Índice	50
Figura 28: Índice	51
Figura 29: Separadores	51
Figura 30: Título	52
Figura 31: Introdução	52

Figura 32: Artigo	53
Figura 33: Corpo do texto, título e subtítulo	53
Figura 34: Imagens (legenda horizontal)	54
Figura 35: Imagens (legenda vertical)	55
Figura 36: Bibliografia	56
Figura 37: Notas	56
Figura 38: Rodapé / título corrente	57
Figura 39: <i>Banner</i>	59
Figura 40: Imagem estampada no saco	59
Figura 41: Cartões de identificação	60
Figura 42: Senhas	60
Figura 43: <i>Banners</i> (site e facebook)	61
Figura 44: Texto de apresentação da Designa 2014	61
Figura 45: <i>Banner</i> para site e para a capa de facebook da Designa	62
Figura 46: Postal	64
Figura 47: Imagem gráfica	77
Figura 48: Livro de actas - Designa 2011	79
Figura 49: Primeira proposta apresentada para o livro de Atas (edição de 2012)	80
Figura 50: Proposta de cartazes (Designa 2013 - Interface)	81
Figura 51: “Book of Abstracts” - Designa 2013	82
Figura 52: Prospecto (frente e verso) - Designa 2013	83
Figura 53: <i>Rollup</i> - Designa 2013	83

Introdução

1. Motivação e Problemática

A integração no estágio curricular da Designa 2013 - Conferência Internacional de Investigação em Design - decorreu de uma seleção, destinada aos alunos do 2º ciclo do curso de Design Multimédia da Universidade da Beira Interior, tendo dois destes alunos sido acolhidos no LabCom durante este período.

Sendo uma das alunas seleccionadas, a principal motivação para integrar a equipa da Designa decorreu do interesse de poder fazer parte de um grupo de trabalho e ter contacto com algo mais profissional assim como da possibilidade de vivenciar uma experiência em que todos trabalham para um bem comum - Criar algo original, de interesse e de agrado do público e da própria instituição assim como dignificar o evento áureo da Designa.

Um dos problemas mais frequentes de trabalhar em grupo, além do relacionamento interpessoal, consiste em conseguir gerir e articular linguagens (por vezes diferentes) na realização dos projetos que são solicitados. Embora, não se tenha evidenciado muito esta dificuldade, por haver alguma coerência em ambas as linguagens dos dois alunos e dos coordenadores, foi importante, principalmente numa fase inicial, reunir, receber um briefing, trabalhar em conjunto, discutir ideias e pô-las em prática.

Incorporada como uma tendência natural de um projeto de design, a capacidade de superar as fragilidades é uma qualidade importante em todo o processo, não só por ser um ponto de partida para melhorar e definir um caminho mais funcional, como para delinear e hierarquizar todos os elementos e toda informação que fazem parte do planeamento projetual. Como tal, a principal dificuldade encontrada foi a de dar continuidade e de conjugar uma imagem que já estava definida para a Designa 2013, e a partir da mesma conceber todos os materiais de divulgação que eram requeridos, tais como banners, cartões de identificação, imagem para saco, senhas de refeição, livro de actas (edição 2011, 2012, 2013), imagem gráfica (Designa 2014), Call for Papers (texto de apresentação da Designa 2014), banner para site e Facebook e postal.

2. Objetivos

Objetivar o que se propõe fazer e o modo como se pretende executar é extremamente decisivo, especialmente numa fase inicial, em que a estrutura e a planificação são passíveis de agregar e de conferir coerência ao vasto conjunto de objetivos secundários equacionados.

Desde cedo, evidenciaram-se pontos fulcrais para um bom ambiente de trabalho, tanto a nível pessoal como em grupo. Esses pontos concentram-se em:

- interagir positivamente com os coordenadores / colegas;
- aplicar e desenvolver competências técnicas, de criatividade e iniciativa;
- desenvolver capacidades metodológicas de investigação e de planeamento de trabalho;
- ter contacto com uma realidade mais profissional;
- conseguir concretizar, cumprir o que era solicitado;
- ter sentido de responsabilidade e organização, tendo sempre em evidência que existe um grupo de trabalho e um evento dependentes desses cuidados e obrigações.

Num âmbito mais profissional e técnico, no sentido de dar resposta às necessidades crescentes relacionadas com a área de estudo - Design Gráfico e Editorial - e que essas capacidades técnicas e criativas, a instrução de novos conhecimentos evoluíssem positivamente, enumeram-se os seguintes objetivos específicos:

- desenvolver competências de linguagem técnica relativa ao design gráfico e editorial;
- desenvolver a capacidade de promover um raciocínio lógico na concepção de trabalhos;
- desenvolver a capacidade de hierarquizar os elementos gráficos, com o intuito de gerar uma composição agradável graficamente;
- dominar o conhecimento técnico, especialmente em áreas como o Design Editorial;
- assegurar uma rápida capacidade de resposta nas diversas propostas de trabalho;
- comunicar de forma objetiva e direta através de uma composição adequada e influenciada pela temática subjacente a cada edição da Designa;
- coordenar diferentes linguagens gráficas e textuais;
- adequar a imagem gráfica de acordo com os requisitos dominadores da Designa.
- promover uma apreciação crítica em relação a alguns trabalhos desenvolvidos.

Sendo assim, apurar uma resposta positiva às necessidades, coordenar as diversas possibilidades para encontrar soluções mais favoráveis e ajustadas ao cliente, neste caso, ao evento no qual se integra a Designa, procurar resolver tudo o que era proposto, no timing certo, de forma a não

prejudicar as atividades que foram desenvolvidas paralelamente, especialmente na fase que antecedia o dia do evento em que era necessário haver uma organização e uma rapidez de resposta para que tudo estivesse pronto com antecedência, foram as tarefas decisivas a realizar no decorrer do estúdio.

No entanto, é importante considerar que no decorrer de um projeto de design, existem diversas evoluções de “última hora” que não constam no plano de trabalho - o que não retira o mérito ao planejamento. Ora, “O método projetual para o designer não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso liga-se à criatividade do projetista que, ao aplicar o método, pode descobrir algo para o melhorar. Portanto, as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista mas, pelo contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis aos outros.” (MUNARI, BRUNO. Das Coisas Nascem Coisas)

3. Metodologia

“(…) No campo do design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem se ter feito uma pesquisa para se documentar acerca do que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar; sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter precisado bem a sua exata função” (MUNARI, BRUNO. Das Coisas Nascem Coisas)

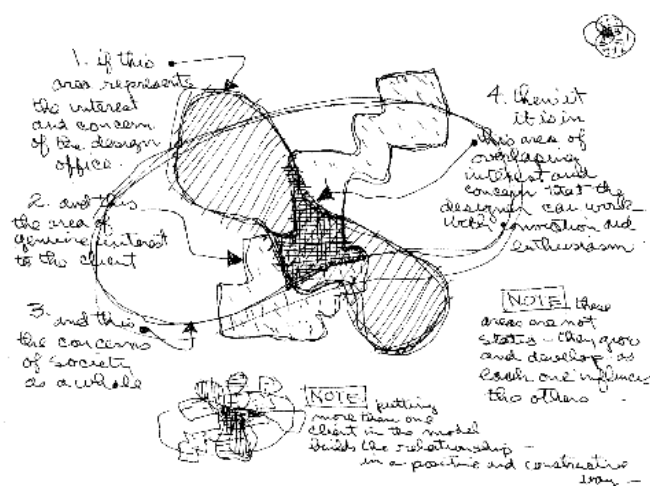


Figura 1: Diagrama de Processo. Este diagrama, desenhado pelo designer Charles Eames, explica o processo de design, como a convergência de um ponto para o qual se direccionam todas as necessidades e interesses do cliente, assim como, do designer e da sociedade. (LUPTON, Ellen; COLE, Jennifer (2009). Diseño Gáfico. Nuevos Fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli. pp 11)

Em primeiro lugar, como metodologia, foi elaborado um plano de trabalho (pp26) que determina todas as tarefas solicitadas, organizadas sequencialmente desde o início (9 de Setembro) até ao fim do estágio (13 de Junho) e a respetiva duração de cada uma dessas atividades. É possível constatar que algumas tarefas - como por exemplo, elaboração dos livros de atas das três edições da Designa - foram realizadas em paralelo, nomeadamente na semana em que decorria o evento da Designa e na fase subsequente, pela necessidade de rápida resposta, pelo carácter de urgência na execução e por, em alguns casos, os trabalhos se complementarem.

Todos os trabalhos requeridos foram elaborados de acordo com um método semelhante de estrutura e de execução. Começando por pesquisa de imagens gráficas e de referências que pudessem auxiliar nas mais diversas abordagens.

Posteriormente, foram executados diversos estudos e possibilidades, com o intuito de oferecer várias hipóteses aos coordenadores para escolher, opinar, manter ou aconselhar a modificação de um ou outro elemento textual ou gráfico, para tornar o trabalho ainda mais profícuo.

Acrescenta-se que, mesmo tendo discussões sobre as prioridades quanto aos diversos trabalhos, as opções nem sempre foram atendidas de forma rígida, seguindo por vezes o próprio gosto ou a vontade de experimentar algo de novo, permitindo assim descobrir novas soluções ou propostas, enriquecendo os trabalhos a realizar e/ou a experiência pessoal. Esta também foi outra metodologia implementada.

Adicionalmente, foi realizada uma vasta pesquisa de elementos (gráficos) já existentes, de forma a auxiliar os trabalhos a executar, extraindo deles importantes conceitos, ideias, influências que ajudaram a conduzir cada trabalho de maneira mais racional, legível e clara.

Concebido como complemento do estágio curricular, este relatório integra toda a bibliografia consultada, que serviu como inspiração, como necessidade de fundamentar e relembrar regras no campo do design. Todas estas referências, que suplementam a parte prática do estágio, refletem-se nas principais temáticas do design gráfico - história, composição, forma - e, conseqüentemente do design editorial - tipografia (moderna), hierarquia da informação, paginação, layout.

A razão pela qual foram realizadas pontualmente reuniões, também é de extrema importância evidenciar como metodologia usada. Foi um dos pontos essenciais, não só por ser um encontro entre os coordenadores e os estagiários para apresentarem o briefing e as propostas, respectivamente, mas essencialmente pela aprendizagem e as diferentes abordagens e perspectivas de olhar

o design, assim como, a orientação para a adoção de um método mais claro (planeamento do trabalho, por exemplo), além de nos munir de ferramentas, conceitos e referências predominantes e essenciais para a referida área.

Finalmente, com base nas ferramentas metodológicas previamente referidas, foi elaborado todo o planeamento de tarefas, o material gráfico de divulgação do evento - DESIGNA 2013 e 2014, assim como os três livros de atas (2011, 2012, 2013) que reúnem todas as comunicações apresentadas nas três edições da Designa - matéria abordada mais intensamente na parte II e III deste relatório.

4. Estrutura do Próprio Relatório

Possuindo a característica de expor todo o processo de trabalho realizado no estágio curricular, este relatório divide-se em três partes. A parte introdutória, correspondente à primeira parte, explica e introduz os aspectos gerais e essenciais do estágio, evidenciando os objetivos delineados ao longo do ano letivo, assim como expõe os problemas e as dificuldades encontradas neste percurso.

Intitulado como “Enquadramento Teórico”, a segunda parte, apresenta a vertente mais teórica do relatório, que, embora não seja muito exaustivo - no sentido em que não se foca detalhadamente numa temática (menciona, apenas, os aspetos mais gerais) - procura contextualizar pontos chave, na história do design, que solidificaram esta actividade e que a tornaram mais racional, no sentido de evidenciar a relação (óbvia) entre o design - “(...) desenho, projecto e desígnio. Design (nome e verbo) define-se, acima de tudo, pela sua intencionalidade intrínseca, pela projecção consciente de um objectivo” (MOURA, Catarina (2005) “O desígnio do design”) - e o designer, enquanto sujeito que racionaliza, constrói, e que propicia o projeto.

Posteriormente, são abordados conteúdos essenciais referente aos elementos base do design gráfico (composição, sistema de grelhas, tipografia) que permitem ao designer pensar e estruturar uma metodologia, com o objetivo de obter uma solução racional que beneficie todo o processo criativo e o êxito do resultado final.

Todos os elementos que contituem parte de um projecto gráfico e editorial, incidem em estruturar e organizar o espaço (*layout*), de acordo com princípios simples de organização, no sentido de obter uma composição gráfica coerente. Essa preocupação passa por ter em atenção, também, os elementos textuais que, são por vezes, os elementos centrais de um trabalho. Portanto, a escolha

do tipo de letra, é uma selecção decisiva que detém um grande carácter expressivo.

A parte II deste relatório de estágio refere-se a todo o trabalho desenvolvido durante o período em que se deu o estágio, começando por fazer uma contextualização do que é a Designa - Conferência Internacional de Investigação em Design - como referência (nacional e internacional), que permite a alunos, investigadores e restante público participar com propostas que detenham o interesse e a curiosidade em conhecer, debater e aprender sobre todas as especificidades da arte do design.

Naturalmente, e sendo uma das fases (iniciais) mais importantes, o segundo capítulo da parte II apresenta o planeamento e o cronograma que traduzem, visivelmente, a execução e o tempo dedicado a cada um dos projetos e trabalhos realizados, assim como a importância de delinear todas as atividades para que seja mais fácil organizar e distribuir o tempo a dedicar a cada uma, de acordo com uma hierarquia.

Finalmente, e após à análise do método projetual, são exibidos todos os trabalhos realizados que fizeram parte da divulgação da Designa 2013 e faz-se uma abordagem - através de um manual de normas gráficas - mais detalhada à estrutura da imagem gráfica (introduzindo a imagem e a temática da edição deste ano) e o layout relativo à conceção do livro de atas.

Toda a adequação de um sistema mais claro e sólido, prendeu-se com a importância de conseguir unificar e criar harmonia entre todas as páginas (no caso do livro de Atas), como também um arranjo inteligente, adequado e coerente de todos os elementos de divulgação que estivessem relacionados com a identidade gráfica da Designa.

Parte I

I.1. Enquadramento teórico

A necessidade clara de aperfeiçoamento e de recolha de informação teórica e visual foi, desde cedo, um ponto assente na conceção dos trabalhos que eram exigidos. Não por serem trabalhos de grande complexidade, mas pela exigência criativa e pelo gosto de proporcionar à Design - Conferência Internacional de Investigação em Design - uma continuidade gráfica sólida, tal como já nos tem habituado.

A principal disciplina do Design que vincula todo o trabalho desenvolvido e que dá resposta às necessidades requeridas durante o estágio curricular é o Design Gráfico - “O design gráfico, com sua síntese de palavras e imagens, é um terreno importante para a reabertura das tentativas iniciais do modernismo de tornar a forma discursiva na dimensão social e cultural da linguagem visual” (LUPTON, Ellen & MILLER, J. Abbott (orgs.). A B C da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. pp25). Este aliado indissociável do Design Editorial - que foi uma outra vertente do Design Gráfico abordada e trabalhada neste estágio - complementam-se na busca por uma base estrutural bastante consistente, no sentido em que, ambas, mas principalmente o Design Editorial, não (sobre) vivem sem uma grelha - forma estrutural que compõem o espaço de acordo com os eixos x e y - valorizando questões de organização do espaço e oferecendo uma abordagem destas atividade(s) a um nível mais elevado - ciência.

No final do século XIX, com a Revolução Industrial - que reflete a evolução e o surgimento de equipamentos modernos que permitiram uma maior capacidade de produção em série, e que exigia aos trabalhadores uma postura autónoma face ao processo / progresso de trabalho - e, posteriormente com a Bauhaus - primeira escola, no mundo, que oferecia uma panóplia de opções de estudo e um conhecimento lógico em áreas criativas como: design, artes plásticas e arquitetura - o papel do Design Gráfico e do designer evidenciou-se e revolucionou-se estilisticamente no estudo da forma, da cor e do espaço.

Esta instituição fundada por Walter Gropius, no início do século XX, “mítica do modernismo”, possui uma relação intrínseca com o Design, caracterizando-se pela sua democrática racionalidade de ensino e pela sua “tentativa de identificar uma linguagem da visão um código de formas abstractas direccionadas mais à percepção biológica imediata que ao intelecto culturalmente condicionado” (Lupton; Miller 1999: 26).

O principal objetivo da Bauhaus incidia em conjugar o mundo da arte ao mundo da produção industrial, refletindo sobre questões e princípios de funcionalidade (“menos é mais” Mies Van Der Rohe), forma (“a forma segue a função” Louis Sullivan), utilidade e instruindo o ato de pensar, de pensar design, capacitando os designers de um pensamento crítico acerca daquilo que produzem. Essa auto-crítica, indispensável, evoluía assim, com a leitura e escrita sobre as relações entre a forma visual, linguagem, história e cultura.

Como tal, não é inconcebível afirmar que “(...) a Bauhaus tornou-se a infância do design. Forma geométrica, espaço modulado e uso racionalista da tipografia têm sido ressaltados como principais lições da herança bauhausiana.” (LUPTON, Ellen & MILLER, J. Abbott (orgs.). A B C da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. pp25). O Design Gráfico retirou da Bauhaus todos esses princípios de fundamentação, de coerência projetual, de minimalismo e de procura pelo essencial, que ainda hoje são predominantes nos mais diversos trabalhos impressos e digitais.

I.2. Design(er) Gráfico

O Design Gráfico agrega diferentes áreas que incidem sobre: Identidade Visual, Design editorial, Design Multimédia, Tipografia, Sinalética e Design de Embalagem (Design de Produto). Desta forma, as principais áreas abordadas nos próximos capítulos e que se refletem no trabalho (prático) desenvolvido ao longo do estágio curricular são as seguintes: Identidade Visual, Design Editorial e, conseqüentemente, a Tipografia.

A objetividade do design traduz-se na necessidade de comunicar a função. Esta comunicação resulta numa mensagem, uma mensagem que nem sempre é criada por nós, mas que devemos assumir como tal.

O designer para além de conceber ideias também as faz acontecer, e essa boa utilização da linguagem gráfica só evolui quando o designer revela um conhecimento consolidado acerca das regras básicas de composição gráfica. Ou seja, o designer enquanto indivíduo que projeta, não pode relativizar a estrutura lógica e valorizar apenas o aspeto estético, meramente decorativo. Ora, “O designer gráfico poderia ser pensado como um trabalhador da linguagem equipado para iniciar projetos de forma ativa (...) O designer gráfico “escreve” documentos verbais/visuais ao dispor, dimensionar, enquadrar e editar textos e imagens. As estratégias do design não são absolutos universais: e sim geram, exploram e refletem concepções culturais.” (LUPTON, Ellen & MILLER, J. Abbott (orgs.). A B C da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. pp27)

Ao longo de vários anos, não houve distinções entre artista e designer “Giotto pintava e era arquitecto”, a racionalidade do designer, inserido num contexto actual, faz com que este não seja “um artista que faz arte aplicada” (MUNARI 1990).

A dualidade existente entre o artista e o designer é cada vez mais controversa. Enquanto o artista possui uma personalidade mais despreocupada, no sentido em que, existe um desinteresse em relação à aprovação da sua arte (o artista, retrata um sentimento, uma visão de algo) por parte do público, é mais autónomo relativamente ao designer, que para além de ser um criativo, possui a capacidade de gerar ideias e de as coordenar com a racionalidade, procurando sempre uma solução funcional, para um ou vários problemas, que agrade e que responda às necessidades da sociedade.

No entanto, dentro das diversas áreas que o Design suporta, segundo Jan Tschichold (2007: 31), também existem ligeiras diferenças, no que diz respeito à postura do designer gráfico e do designer editorial. Enquanto, o designer gráfico procura um “estilo pessoal”, conseguido a partir dos “novos meios de expressão”, o designer editorial revela-se como um “servidor leal e fiel da palavra impressa. É sua tarefa criar um modo de apresentação cuja forma não ofusque o conteúdo e nem seja indulgente com ele.” (TSHISHOLD 2007:31)



Figura 2: Cartazes de Joseph Müller-Brockmann e Armin Hofmann (<http://www.designishistory.com>)

Como tal, o design(er) atual está inserido numa evolução crescente de meios tecnológicos, os quais tem de acompanhar e dar resposta, uma resposta que não pode ser justificada apenas mencionando o aspeto estético, mas sim o valor que está subjacente à função em detrimento da forma.

I.3. Composição

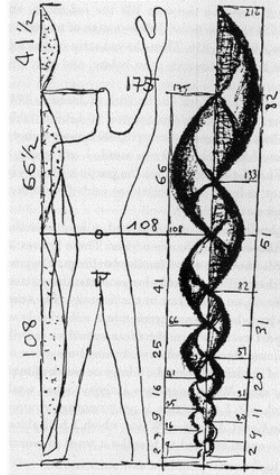


Figura 3: *Modulor I*, Le Corbusier (<http://coisasdaarquitectura.files.wordpress.com/2010/06/e15-modulor-medley.jpg>)

A escolha e a hierarquização dos elementos que fazem parte da composição é determinante no desenvolvimento do trabalho assim como na conjugação desses elementos gráficos e textuais que fazem parte e que detêm o significado do projeto desenvolvido.

A capacidade de unificar esses elementos gráficos (textos, ilustrações, cores, etc.) é preponderante para que essa conjugação resulte em algo harmonioso - relação texto, imagens, cores - simplicidade - discernimento de “limpar” a forma, de retirar os excessos que são desnecessários para o entendimento do trabalho - proporção - hierarquização de tamanhos, evidenciando os de maior importância, tendo sempre em conta a unidade - equilíbrio - conseguir estabelecer um ponto de moderação entre todos os elementos - movimento - a maneira como os elementos estão dispostos resultam num “fio condutor” que nos orienta para o elemento principal da composição - ritmo - repetição de elementos que geram uma sequência /padrão - no caso do design editorial, por exemplo, esta característica evidencia-se na variedade de escalas e de tonalidades ao longo das páginas, de maneira a unificar uma estrutura que lhe está subjacente. Ora, “Ante todo, la “composición” es la disposición de elementos diversos para expresar decorativamente sensación. En segundo lugar, la composición es una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de esos elementos (SWANN 1990:64).

O período pós-guerra contribuiu para que diversos tipógrafos (designers) europeus demonstrassem interesse e realizassem obras fascinantes no domínio da composição de mensagens escritas através da composição gráfica, revelando um grande destaque e interesse pelo uso da tipografia como elemento dominante.

Um excelente exemplo de Design e composição gráfica emergiu na Suíça, por Armin Hooffmann e Josef Müller-Brockmann, na década de 1950. Este tornou-se um estilo gráfico predominante no mundo, nos anos 70. Caracterizado pela notória utilização de elementos tipográficos, o International Typographic Style ou Estilo Suiço evidenciava uma propensão pelo uso da grelha (estrutura ordenada e unificada), assimetria (layout), fontes sans serif (Helvética, Univers) e utilização da fotografia a preto e branco, em vez de ilustrações. Todas estas conjugações destacavam-se pela simplicidade, racionalidade e harmonia. Estas influências (estruturais) refletem-se até aos dias de hoje na busca por uma composição gráfica sólida.

I.4. Sistema de Grelhas

A necessidade de gerar ordem e organização espelha-se na “estrutura do material animado e inanimado” e na condição humana. Essa procura evidencia-se também em disciplinas filosóficas, arquitetónicas e artísticas, como por exemplo o “Modulor I, Le Corbusier” (figura 2), que apresenta uma medida desenvolvida pelo arquiteto francês, baseando-se num pensamento matemático e nas “proporções da figura humana”.

O sistema de grelhas surge no pós Segunda Guerra Mundial, com o claro objetivo de sublevar e organizar os modelos de paginação da altura. “Vários artistas/designers suíços, mais notavelmente Max Bill e Richard Lohse, exploraram formas sistemáticas nas suas pinturas paralelamente ao design gráfico, enquanto os designers gráficos Emil Ruder e Josef Müller-Brockmann escreviam textos educativos explicando o que eram os grids e como utilizá-los”. (VINCENT, Charles de Castro. Grids: Soluções criativas para designers gráficos. Trad. FURMANKIEWICZ, Edson. Porto Alegre: Bookman, 2009. pp 16)). Foi graças a estes impulsionadores, que este sistema foi desenvolvido e estudado, possibilitando, aos designers de hoje, a utilização desta ferramenta de auxílio e de organização, com o propósito de pensar e estruturar a união de todos os elementos (texto e imagens) assim como o “próprio espaço” de trabalho - “design integral”.

Josef Müller-Brockmann dedica inteiramente um livro intitulado “Grid Systems in Graphic Design”, onde aborda de forma detalhada esta estrutura rígida implicitamente evidente.

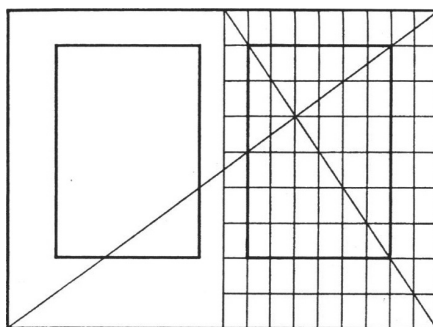


Figura 4: “Divisão da altura e da largura da página em nove partes, seguindo a interpretação de Rosarivo”.
TSCHICHOLD, Jan. A forma do Livro. Ensaio sobre tipografia e estética do livro. Ateliê Editorial, 2007

Publicado nos anos 60, *Sistemas de Grelhas - Um manual para designers gráficos*, explica e exemplifica, de forma detalhada, os métodos de construção de grelhas tipográficas e a sua eficaz utilização para uma coerente “mise en page”. Este aborda três temas bastante importantes - como posicionar as imagens e os títulos, como fazer um uso correto da cor e como escolher a melhor tipografia para um projeto a desenvolver.

“Qual é a finalidade da grelha?” - questão colocada num dos primeiros capítulos do livro de Brockmann - A grelha, “estrutura bidimensional ou tridimensional”, é a solução mais adequada, usada pelos designers, para a resolução de problemas visuais. Esta planifica com clareza lógica toda a informação (como títulos, subtítulos, texto, ilustrações, legendas, etc.) criando uma evidente ordem sequencial, que desperta ao leitor uma credibilidade da informação lida e um “sistema de controle” (MÜLLER-BROCKMANN, Josef (1982). *Sistemas de retículas*. GG. Editorial Gustavo Gili, S. A.Barcelona. pp 11) que permite uma planeamento de todos os elementos de forma racional, evidenciando os que são mais importantes.

Embora, este livro seja direcionado para o design editorial (impresso), e continue bastante atual, também serve como uma excelente base para as diversas áreas do design gráfico.

“Trabalhar com um sistema de grelhas significa submeter-se a leis de validade universal.

O uso do sistema de grelhas implica

o desejo de sistematizar, clarificar

o desejo de chegar até ao essencial, de concentrar

o desejo de cultivar a objectividade em lugar da subjectividade

o desejo de racionalizar os processos criativos e técnicas de produção

o desejo de rentabilidade

o desejo de integrar elementos de cor, forma e material

o desejo de conseguir domínio arquitetural sobre a superfície e o espaço

o desejo de adotar uma atitude positiva para o futuro, o reconhecimento da importância da educação e o resultado do trabalho pensado num espírito construtivo.” (MÜLLER-BROCKMANN, Josef (1982). Sistemas de retículas. GG. Editorial Gustavo Gili, S. A.Barcelona. pp 10)

I.4.1. Elementos da Grelha

No pós Segunda Guerra Mundial, surgem as primeiras impressões desenhadas a partir de uma grelha, onde era evidente uma organização na disposição dos textos e das ilustrações regidos sobre critérios rigorosos que revelavam uma coerência formal e objetiva em todas as páginas.

Os principais elementos de uma *grid* resultam em: margens - espaços situados entre o limite da folha e a área reservada para paginação, como colunas e guias - *baseline grid* - linhas que ajudam a orientar o olhar em relação ao texto - colunas - linhas verticais, que se cruzam com guias (horizontais) - módulos - “quadrados” formados pela junção da coluna e a guia (horizontal) - marcadores - posicionados na margem da página, são os espaços específicos para informações contínua (elementos que ocupa sempre o mesmo lugar na página, como por exemplo o rodapé, o número de página, entre outros).



Figura 5: “Thinking About The Grid” (fonte www.gdpsu.typepad.com/354/2014/04/the-grid.html)

Teoricamente o processo de construção da grelha é relativamente simples, no entanto na prática, por vezes, pode ser um pouco complexo. Começa-se por especificar a dimensão (tamanho ISO - International Standards Organization - A4, A3, etc.) e o formato da página (vertical ou horizontal). Posteriormente define-se o valor da margem superior, inferior, interior (esquerda), exterior (direita), que irá determinar a área de impressão. A divisão da página, número de colunas e o espaçamento entre elas, é feita de acordo com aquilo que o projeto e o designer pretendem, assim como o preenchimento dos espaços em branco com blocos de texto, imagens, dentro da “área de impressão”.

É de notar que existem cânones de construção da página, estudados, por exemplo, por Jan Tschichold (tipógrafo e designer) que a partir de numerosos manuscritos medievais, descodificou a relação coerente entre a página de um livro e a mancha de texto.

Tschichold, em meados do século XX, popularizou a teoria de JA van de Graaf, Raúl M. Rosarivo, e revelou que a paginação fosse estruturada segundo regras de proporção, na busca por uma proporção áurea (“margens harmonicamente perfeitas”), aliás já referidas: “O que descobri como cânone de autores de manuscritos, Raúl Rosarivo provou ter sido também o cânone de Gutenberg”.

I.5. Tipografia

Inicialmente, a escrita começou por ser imagética, era concebida por imagens / elementos gráficos (pictogramas), posteriormente por ideogramas, representação feita a partir de sinais que evidenciam uma ideia e por fonogramas que consistem na junção de sinais e símbolos que se traduzem em sons (orais). Estas formas de escrita conferiam uma maior flexibilidade de linguagem e também uma vasta interpretação cultural - “polissemia da imagem”.

A tipografia (conjunto de caracteres, composto por maiúsculas, minúsculas, números e sinais) é uma técnica e uma forma que domina no campo verbal e visual (“TYPOS = forma; GRAPHO = escrita”). Esta conjugação detém uma expressão da forma que procura criar um impacto (positivo ou negativo) na comunicação (escrita).

Gutenberg, artesão e fundidor de metais, desenvolve uma técnica revolucionária, que consistia em fundir tipos de metais em peças (que variavam na largura e mantinham uma altura constante). Estes eram unidos nos caixilhos de paginação (rama), onde era aplicada uma tinta e prensados

contra o papel. Todas as letras tinham como objetivo imitar os manuscritos, que eram copiados à mão pelos escribas - Blackletters (letras negras) - “Tipografia é arte e ciência” (TSCHICHOLD, Jan. A forma do Livro. Ensaios sobre tipografia e estética do livro. Ateliê Editorial, 2007. pp 56).

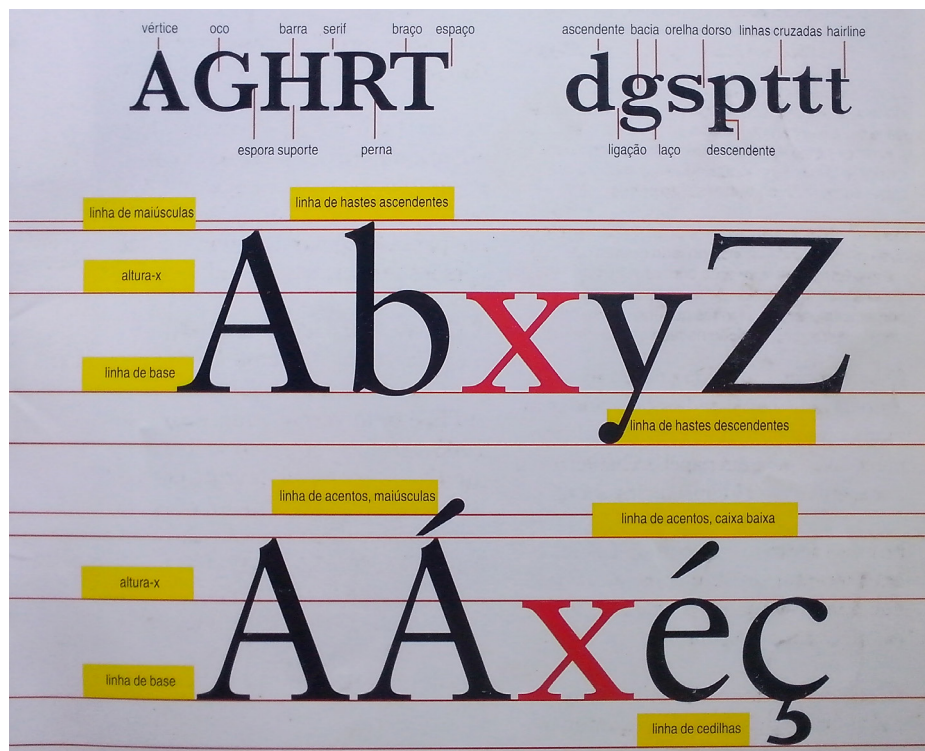


Figura 6: Morfologia e estrutura do carácter (fonte: JUTE, André (1999). Grelhas e estrutura do design gráfico. Editora Destarte)

No estilo moderno, as letras apresentavam serifa finas e muito rectilíneas, um alto contraste entre as hastes e um objetivo racionalista da forma. O início do século XX distingue-se, assim, pela necessidade dos tipógrafos apresentarem uma nova linguagem (roupagem) tipográfica - sans serifa. As fontes não serifadas representavam o tipo ideal, uma solução racional e estética.

1.5.1. Tipografia Moderna

O processo tipográfico agrega características que estão implícitas em questões de modernidade, no sentido em que a produção e o desenvolvimento industrial capacitaram a impressão de cópias de um documento escrito, proliferando a difusão do conhecimento.

A tipografia moderna adquiriu autonomia, no século XVIII, com a introdução de duas fontes tipográficas (Didot e Bodoni), baseadas em conceitos geométricos, desenhos concisos, sem ornamen-

tos, serifas finas e horizontais, contrastes entre as hastes e sem qualquer pretensão/semelhança com a escrita caligráfica (old type).

A ruptura dos cânones conseguida pela tipografia moderna (modern type) contribuiu e influenciou o desenvolvimento de variações tipográficas (século XIX), como mais tarde, se afirmou como elemento gráfico, determinante para o design gráfico (século XX).

As grotescas, popularmente conhecidas como sem serifa (não serifadas), surgem no século XX - “nova tipografia” - e eram inicialmente usadas para dar destaque a títulos em cartazes publicitários. Esta nova designação tipográfica caracteriza-se por “viver essencialmente da forma” e por apresentar uma forte estrutura em cada letra.

Uma das primeiras aparições das sans serif é feita com a Gill Sans (criada por Eric Gill), uma tipografia muito bem definida e mecânica, onde se denota influências e uma mistura entre a “velha tipografia” e a “nova tipografia” (dominante).

Na transição para o século XX, evidencia-se a união de diversas artes com objetivos tipográficos. O reconhecimento da palavra e do aspeto visual do texto (literatura), o interesse na utilização de elementos gráficos como expressão (cor, linha, plano, espaço), era visível em composições tipográficas irregulares compostas por ritmos e movimentos.

Esta experimentação e arbitrariedade de formas, através da tipografia, foram abandonadas pela necessidade de organização tipográfica e de composição em relação à comunicação impressa.

A tipografia moderna foi desenvolvida, tendo como base os princípios do desenho (anos vinte e trinta) por Mallarmé e Rimbaud (século XIX) e Apollinaire (século XX). Esta base teórica e convencional possibilitou a Jan Tschichold, um dos pioneiros teóricos e técnicos, formular regras tipográficas objetivas e funcionais, desenvolvidas na Suíça (após a segunda guerra mundial), revolucionárias em relação aos modelos de paginação que foram feitos até então.

No período de pós-guerra, a Suíça foi uma referência determinante na evolução da tipografia moderna. A abordagem racionalista e objetiva da *modern typography* foi iniciada por Max Bill (um dos mais influentes designers), que trabalhava na busca de uma estrutura de construção lógica da forma.

Posteriormente, e baseando-se nestes princípios, surge um movimento (europeu), chamando “Estilo Tipográfico Internacional” (finais dos anos 1950), que pretendia adoptar uma metodologia mais rígida.

O papel de Emil Ruder, Joseph Müller-Brockmann e Armin Hofmann foram decisivos na abordagem e exploração da tipografia (sujeito) e da forma (veículo), tendo sempre em conta regras fundamentais de ordem e clareza - tipografia moderna.

Em 1957, surgem duas fontes tipográficas caracterizadas pela evidente neutralidade - Akzidenz Grotesk ou Helvetica - 1960 - (por Max Miedinger e Eduard Hoffman) e a Univers (por Adrian Frutiger). Estes dois tipos de letra deram origem a muitos outros tipos sem serifa, como também foram dos primeiros a ser pensados e desenhados em diversas variações tipográficas (incluem itálicos, negritos, condensados, etc.) - “You can say, “I love you,” in Helvetica. And you can say it with Helvetica Extra Light if you want to be really fancy. Or you can say it with the Extra Bold if it’s really intensive and passionate, you know, and it might work.” - Massimo Vignelli (HUSTWIT, Gary (2007). Helvetica)

Desde então, a análise da forma determina um confronto direto entre a ordem e a função mas também uma necessidade de comunicar através de fontes tipográficas com uma forte presença formal e de versatilidade.



Figura 7: Variações tipográficas da fonte tipográfica Univers de Adrian Frutiger (fonte: www.visual-poetry.tumblr.com/post/2956163737/univers-type-by-adrian-frutiger)

I.5.1.1. Hermes e Myriad Pro

Com a introdução do computador, a partir da década de 1980, o uso e a criação de tipografias evidenciou-se, tornando e contribuindo não só para um aumento considerável de fontes tipográficas assim como uma vasta quantidade de estilos.

A “era digital” democratizou o uso de fontes tipográficas (e das suas variações). A tipografia, continuava a ser o elemento central que exigia dedicação e atenção na realização de qualquer trabalho gráfico e, especialmente, num trabalho editorial.

Como tal, a Hermes e a Myriad Pro são fontes com principal destaque pela sua utilização nos mais diversos trabalhos criados no estágio curricular da Designa - Conferência Internacional de Investigação em Design (constam na parte II, do presente relatório).

A Myriad Pro foi lançada em 1992. Desenhada por Robert Slimbach e Carol Twombly (para Adobe - companhia norte-americana que desenvolve programas de computador), esta fonte possui diversas variações tipográficas (*light, black, condensed, extended*). Esta versatilidade, oferece opções dinâmicas pela sua simplicidade e clareza que contribuiu para a sua consolidação, permitindo aos *designers* um maior controle tipográfico.

Esta sans serif teve a sua principal notoriedade quando, em 2002, a Apple (multinacional norte-americana que cria e comercializa produtos eletrónicos) introduziu a utilização na divulgação do *marketing*, uma variação tipográfica da Myriad Pro (Myriad Pro Semibold).

Inspirada na “Hermes Grotesk”, um tipo de letra do início do século vinte, a Hermes, foi criada por Mateus Butterick. Com cantos arredondados que a torna particular, esta fonte (1995) foi atualizada, em 2010, com mais variações (itálicos, negritos) de forma a garantir uma maior multiplicidade nesta família tipográfica.

Parte II

II.1. Designa (Estágio)

II.1.1. Contextualização

Ensinar Design é desenvolver competências teóricas, pedagógicas e práticas, no entanto, o design propicia e estimula capacidades criativas e de sensibilidade que são inatas ao indivíduo/designer. Neste sentido, a Universidade da Beira Interior, ao agregar cursos de design - Design de Moda, Design Industrial, Design Multimedia - está a investir e a permitir a difusão do conhecimento assim como a organização do pensamento e formação de mentes criativas (designers).

Em 2011, a DESIGNA - Conferência Internacional de Investigação em Design - tem a sua primeira edição. A premissa para o desenvolvimento deste evento proliferou sobre a importância de discutir, questionar e abordar diferentes pontos de vista relativos ao design que, enquanto “poder transformador” e atividade dominante na sociedade atual, são intrinsecamente relevantes nos mais diversos domínios: cultural, social, ético, pedagógico e político.

A primeira edição teve como mote primário a temática do ensaio de Tomás Maldonado - “A Esperança Projectual”. A seleção do tema visa debater sobre o exercício da criatividade em contexto de crise. As respostas para esta problemática deram-se no decorrer do evento, através da presença de oradores especializados que forneceram ferramentas para inovar e posicionar o design em tempos mais difíceis assim como da importância do mesmo para o bem-estar da sociedade em geral.

A “Sustentabilidade” foi o tema escolhido para a DESIGNA 2012. Tal como a primeira conferência, este é um assunto que engloba várias áreas. A importância deste para o design em particular é fulcral. Não só como uma nova forma de pensar o design e os seus objetos, como nos materiais utilizados para a resolução dos mesmos. O facto de vivermos numa sociedade que durante algum tempo deixou de pensar nesta problemática e nas repercussões que pudessem advir deste desinteresse, que muitas vezes está associado à falta de qualidade dos materiais reciclados ou até questões estéticas, fez com que num determinado momento surgisse um interesse de (re)pensar o design e todo o processo criativo, incluindo este objetivo - Sustentabilidade - como sendo parte integrante do mesmo.

“Interface” foi o ponto de partida para a realização da terceira conferência, em 2013.

A abordagem prendeu-se na ligação permanente entre a realidade “real” e a realidade virtual, que cada vez mais está presente no nosso dia-a-dia - pelo uso de plataformas que nos permitem estar em contato “direto” com o outro - no qual o papel do design é de facilitador e de mediador dessa comunicação - “A preocupação com os aspectos funcionais e estéticos dos diversos dispositivos (*devices*) evoluiu para preocupações mais intangíveis que, embora progressivamente conotadas com os ecrãs, são extensíveis aos âmbitos do design de comunicação e de produto e às diversas especialidades que neles colaboram ou intervêm com as suas competências específicas.” (www.designa.ubi.pt/pt/2013)

Este ano, 2014, a conferência irá incidir sobre a temática do Desejo e a sua relação com o Design que se verifica, por exemplo, na escolha de um determinado produto por ter um motivo que o diferencia em relação a outros, resultando na vontade e na escolha do consumidor para o adquirir, ou seja, o desejo de possuir tal objeto.

Ao longo destes quatro anos, a DESIGNA tem-se tornado, anualmente, numa referência (nacional e internacional), não só para designers, mas também para alunos, investigadores e restante público - que podem participar com propostas que se insiram nos seis “enquadramentos temáticos”: comunicação, multimédia, produto, teoria, moda e ensino - que detém o interesse e a curiosidade em conhecer, debater e aprender sobre todas as especificidades da arte do design.

II.2. Planejamento e Execução

O estágio curricular na Designa (2013) aconteceu durante sensivelmente dez meses (9 de Setembro a 13 de Junho). Esta experiência profissional inserida num contexto académico foi o culminar de diversas tarefas solicitadas para o evento da Designa - Conferência Internacional de Investigação em Design.

Desta forma, os diversos materiais realizados agregam-se nas seguintes funções:

- criação de diversos elementos de divulgação (suporte digital e impresso);
- paginação do livro de Atas (das três edições - 2011, 2012, 2013);
- apoio à organização durante a preparação e o decorrer da conferência - Designa 2013;

Como já foi evidenciado, inicialmente, foi realizado um plano de trabalho que considerasse todas as tarefas a desenvolver e que estabelecesse, de forma sequencial, o tempo predestinado para cada uma delas.

É certo que, numa fase inicial não existe uma certeza quanto à exigência que cada trabalho detém, no entanto, é importante delinear todas as atividades para que seja mais fácil organizar e distribuir o tempo a dedicar a cada uma, de acordo com a sua importância (hierarquia). Ora, o cronograma de atividades, que consta na página 37, do presente relatório, mostra exatamente o tempo dedicado a cada trabalho; os projetos que foram desenvolvidos paralelamente a outros (como por exemplo o livro de Atas (2011, 2012, 2013); e os intervalos em que existiu a necessidade de parar (por algum tempo) um trabalho, para desenvolver outro que exigia a sua rápida realização, como foi o caso da semana 8 à semana 11 (Designa 2013), em que o desenvolvimento do trabalho do livro de Atas relativo a 2012 ficou suspenso (sendo retomado a partir da semana 12), devido à urgência em criar os separadores e as senhas (material de divulgação).

É possível verificar também que o trabalho que resultou numa maior dedicação por parte do estagiário foi a paginação do livro de Atas para as três edições que constam da Designa. Inicialmente, seria para realizar apenas o livro de Atas de 2012, no entanto, e para que as linguagens fossem iguais, os orientadores entenderam que poderiam ser feitas a edição anterior e a edição posterior (2011 e 2013).

SEMANA 1 - Banner Call for Papers/ projects
SEMANA 2 - Planeamento / Banner Call for Projects (site, facebook, gif animado
SEMANA 3 - Banner Call for Projects (site, facebook, gif animado)

SEMANA 4 - Cartaz
SEMANA 5 - Banner Call for Projects / Cartão de Identificação
SEMANA 6 - Cartão de Identificação
SEMANA 7 - Livro de Actas (2012)

SEMANA 8 - Sacos
SEMANA 9 - Separadores
SEMANA 10 - Senhas / Separadores / DESIGNA 2013
SEMANA 11 -

SEMANA 12 - Livro de Actas (2012)
SEMANA 13 - Livro de Actas (2012)
SEMANA 14

SEMANA 15
SEMANA 16 - Livro de Actas (2012)
SEMANA 17 - Livro de Actas (2011)
SEMANA 18 - Livro de Actas (2011)

SEMANA 19 - Livro de Actas (2011)
SEMANA 20 - Livro de Actas (2012)
SEMANA 21 - Livro de Actas (2012)

SEMANA 22 - Capas DESIGNA (2011, 2012, 2013) / Livro de Actas (2011, 2012)
SEMANA 23 - Capas DESIGNA (2011, 2012, 2013) / Paleta Cromática
SEMANA 24 - Livro de Actas (2011, 2012)

SEMANA 25 - Imagem Gráfica DESIGNA 2014 / Banner (site e facebook)
SEMANA 26 - Livro de Actas (2013) / Postal DESIGNA 2014
SEMANA 27 - Livro de Actas (2013)

SEMANA 28 - Livro de Actas (2011, 2012, 2013) / Relatório
SEMANA 29 - Manual de Normas Gráficas / Relatório
SEMANA 30 - Livro de Actas (2011, 2012, 2013) / Relatório
SEMANA 31 - Manual de Normas Gráficas / Relatório

SEMANA 32 - Livro de Actas (2011, 2012, 2013) / Relatório
SEMANA 33 - Relatório
SEMANA 34 - Relatório

Figura 8: Planificação de actividades

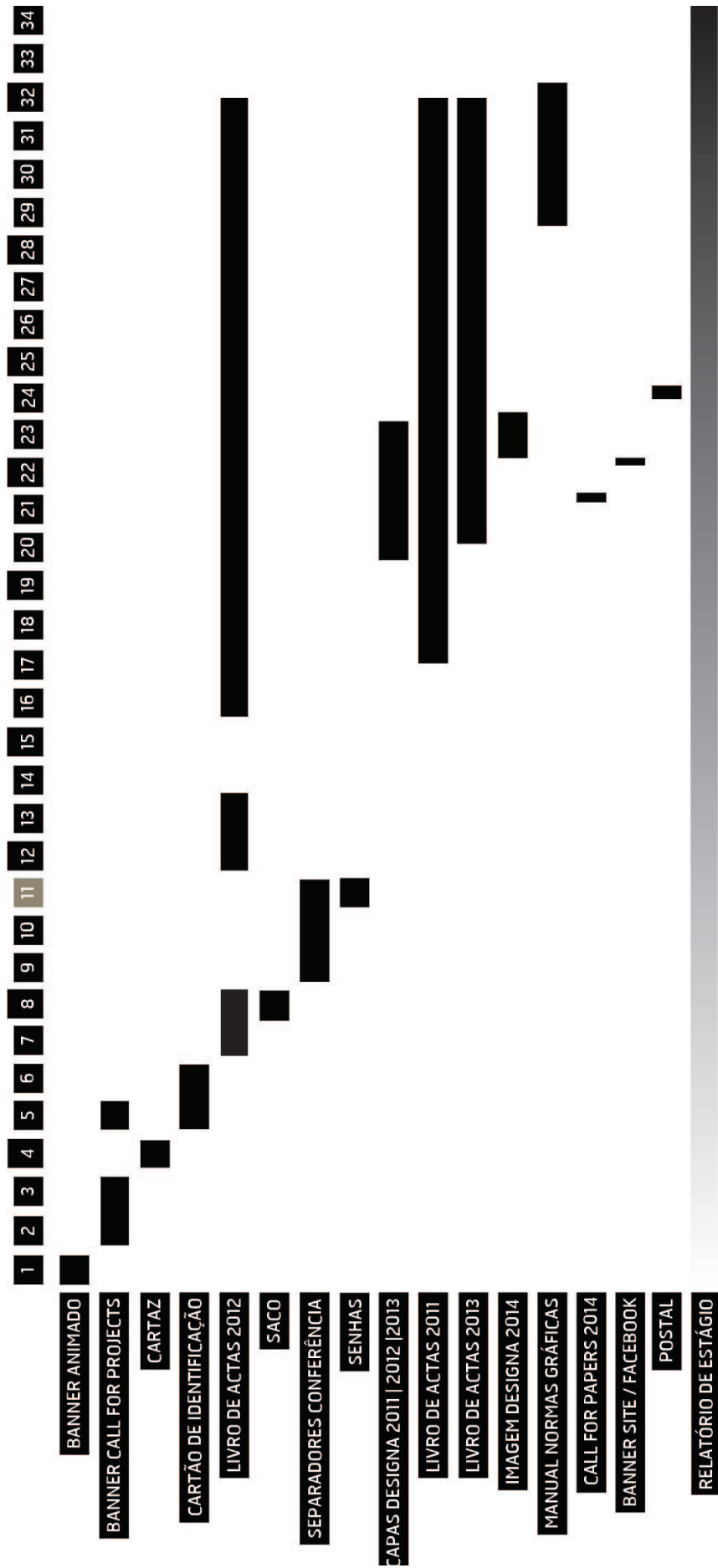


Figura 9: Cronograma de actividades

II.3. Identidade Visual (Normas Gráficas)

O objetivo deste manual é esclarecer e indicar o modo como deve ser utilizada a identidade visual da Designa, assegurar a sua aplicação nos mais diversos suportes, como também orientar na conceção da paginação dos livros de Atas.

Todas estas considerações refletem-se com o propósito de certificar um uso correto, coerente e legível nos mais diversos suportes informativos e de divulgação, que poderão servir de base para a realização de trabalhos futuros.

II.3.1 Logotipo



Figura 10: A identidade visual da Designa traduz-se numa imagem simples, que estabelece uma versatilidade e limpeza que a beneficia, no sentido em que não é comprometedora, permitindo assim que esta se encaixe em qualquer situação.



Figura 11: Identidade Visual e respetivas margens de segurança. A imagem visual deve ter, sempre, uma margem de segurança em relação a outros elementos gráficos, de forma a garantir legibilidade e não ser prejudicada visualmente e graficamente.



Figura 12: Dimensões mínimas (logotipo com assinatura e logotipo sem assinatura). Recomenda-se a dimensão mínima de 54 mm de largura para a versão horizontal com assinatura e 17mm para a versão horizontal sem assinatura, de forma a garantir uma boa leitura.

II.3.2. Paleta Cromática



DESIGNA 2011

DESIGNA 2011

DESIGNA 2011

Figura 13: DESIGNA 2011 -

“A Esperança Projectual”.

Logotipo cor - R: 250 G:203 B:13;

C:2% M:18% Y:99% K:0%.

Versão negativo e positivo.



DESIGNA 2012

DESIGNA 2012

DESIGNA 2012

Figura 14: DESIGNA 2012 -

“In/Sustentabilidade”.

Logotipo cor - R: 193 G:216 B:51;

C:29% M:0% Y:98% K:0%.

Versão negativo e positivo.



DESIGNA 2013

DESIGNA 2013

DESIGNA 2013

Figura 15:

DESIGNA 2013 - “Interface”.

Logotipo cor - R: 193 G:133 B:114;

C:44% M:41% Y:55% K:8%.

Versão negativo e positivo.



DESIGNA 2014

DESIGNA 2014

DESIGNA 2014

Figura 16:

DESIGNA 2014 - “Desejo”.

Logotipo cor - R:239 G:75 B:62;

C:0% M:86% Y:80% K:0%.

Versão negativo e positivo.

Relativamente ao uso da cor, a Designa apresenta, nas edições anteriores, uma paleta de cores que é sensível às temáticas abordadas em cada edição.

As cores predominantes são o amarelo (Designa 2011), o verde (Designa 2012), o cinzento (Designa 2013) e o vermelho, “warm red” (Designa 2014), que para além destas cores, também se manifestam versões negativas e positivas.

Do ponto de vista semiótico, na seleção e paleta cromática da Designa verifica-se que a mesma prima pela objetividade, com cores pouco impactantes (à exceção, talvez, do amarelo escolhido para caracterizar a Designa 2011 que é um pouco mais vibrante), que prevalecem pela sua harmonia e boa conjugação.

II.3.4. Tipografia (Logotipo)

HERMES (22pt)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

MYRIAD PRO - LIGHT SEMICONDENSED (22pt)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

HERMES (11pt)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

MYRIAD PRO - LIGHT SEMICONDENSED (11pt)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Figura 17: O logotipo da DESIGNA - Conferência Internacional de Investigação em Design, utiliza a definição tipográfica apresentada: a identidade visual apresenta-se no estilo tipográfico HERMES, e como tipografia complementar, na assinatura, utiliza-se a fonte tipográfica MYRIAD PRO na versão LIGHT SEMICONDENSED, A razão da escolha desta última traduz-se, também, por ser a família tipográfica usada integralmente no livro de Atas e de ambas se conjugarem de forma harmoniosa entre elas.

II.3.5. Livros de Atas (*Layout* e Normas gráficas)

A solicitação de realização dos livros de Atas decorreu da necessidade de reinterpretar (o que já havia sido feito) e elaborar uma linguagem gráfica e um *layout* universal (na versão impressa e digital), correspondente às três edições da Designa (2011, 2012, 2013).

Este adequar de um sistema mais claro e sólido, que tinha em conta todas as características que fazem parte do livro de Atas - multiplicidade de linguagens textuais e imagéticas (diferentes de autor para autor), prendia-se com a importância de conseguir unificar e criar harmonia entre todas as páginas como também um arranjo inteligente e adequado.

Quanto à estrutura gráfica e textual, primorou-se por conjugar de forma coerente os diversos elementos através de uma coluna de texto (para permitir uma boa leitura tanto na versão impressa como na versão digital), parágrafos com entrelinha, texto alinhado à esquerda evidenciando uma irregularidade interessante ao longo das páginas, relação métrica e pequenas variações tipográficas que ajudam o leitor a situar-se no texto (títulos, subtítulos, texto corrido, notas, bibliografia, legendas).

A escolha desta fonte não se deu de forma arbitrária. Para além, das variedades tipográficas, a Myriad Pro apresenta alguma relação formal com a Hermes, que apesar de ser um pouco arredondada e espessa, confere uma complementariedade interessante, tanto nos detalhes mais formais da Myriad Pro como nas características mais informais da fonte Hermes.

Tipograficamente, foi utilizada integralmente a fonte Myriad Pro em algumas versões que esta família tipográfica dispõe nomeadamente: Semibold Semicondensed, Semibold Semicondensed Italic, Light Semicondensed, Light Semicondensed Italic. Em algumas situações, deu-se a necessidade de substituir pela fonte Hermes, em certos elementos tipográficos (os títulos dos separadores), no sentido de os relacionar e aproximar à linguagem da Designa.

Na realização deste documento, procurou-se, essencialmente, obter uma linguagem atual, simples, adequada, cuidada e versátil, que não compromettesse, nem ofuscasse o conteúdo. Ora, “É a qualidade da composição que determina a aparência do livro. Mesmo que o tipo não seja particularmente primoroso, pode-se obter um bom efeito quando se observam as boas práticas. Por outro lado, até a mais bela letra será arruinada se o espaçamento for demasiado aberto e se não der atenção aos pontos mais delicados da boa composição” (TSCHICHOLD, Jan. A forma do Livro. Ensaios sobre tipografia e estética do livro. Ateliê Editorial, 2007. pp 123).

HERMES
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

MYRIAD PRO
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

MYRIAD LIGHT SEMICONDENSED
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

MYRIAD LIGHT SEMICONDENSED ITALIC
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

MYRIAD SEMIBOLD SEMICONDENSED
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

MYRIAD SEMIBOLD SEMICONDENSED
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 18: Fonte Hermes e as diversas versões tipográficas utilizadas da fonte Myriad Pro (Semibold Semicondensed, Semibold Semicondensed Italic, Light Semicondensed, Light Semicondensed Italic).



Figura 19: Imagem gráfica, comum, da capa do livro de Atas (edição de 2011, 2012 e 2013). Série de capas que estão subordinadas às mesmas normas.

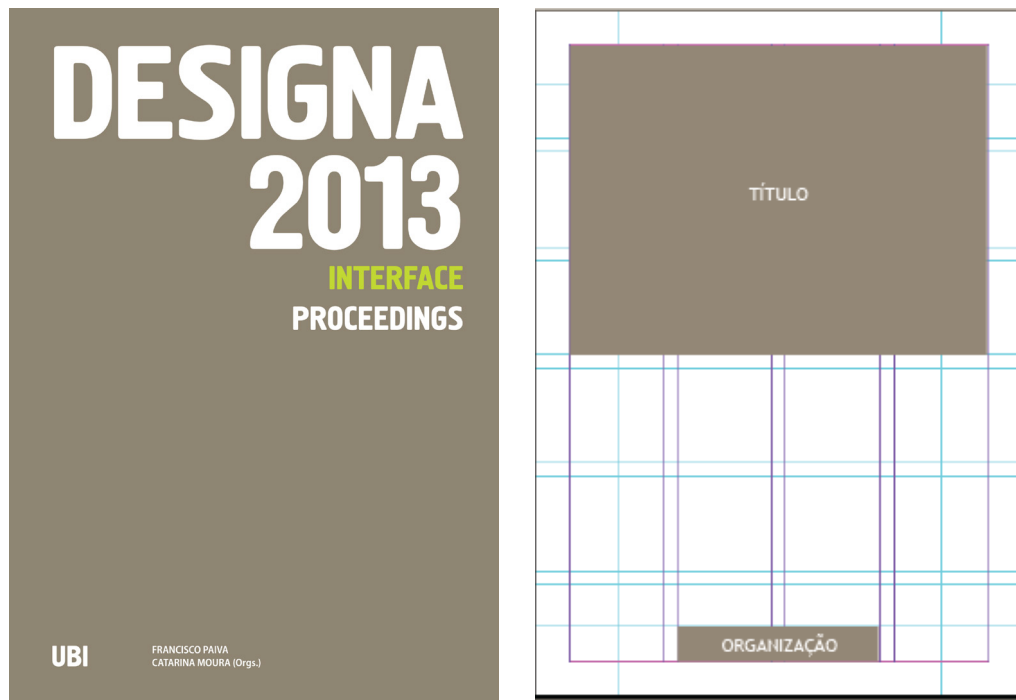


Figura 20: Título (“DESIGNA 2013 - Interface, Proceedings”) alinhado à direita, com a informação ordenada hierarquicamente, diferenciada pelo tamanho do corpo de texto e pela (falta de) transparência da cor.



Figura 21: Capa (título e organização) e contra-capa (nome e data da conferência, site da Designa e código de barras).

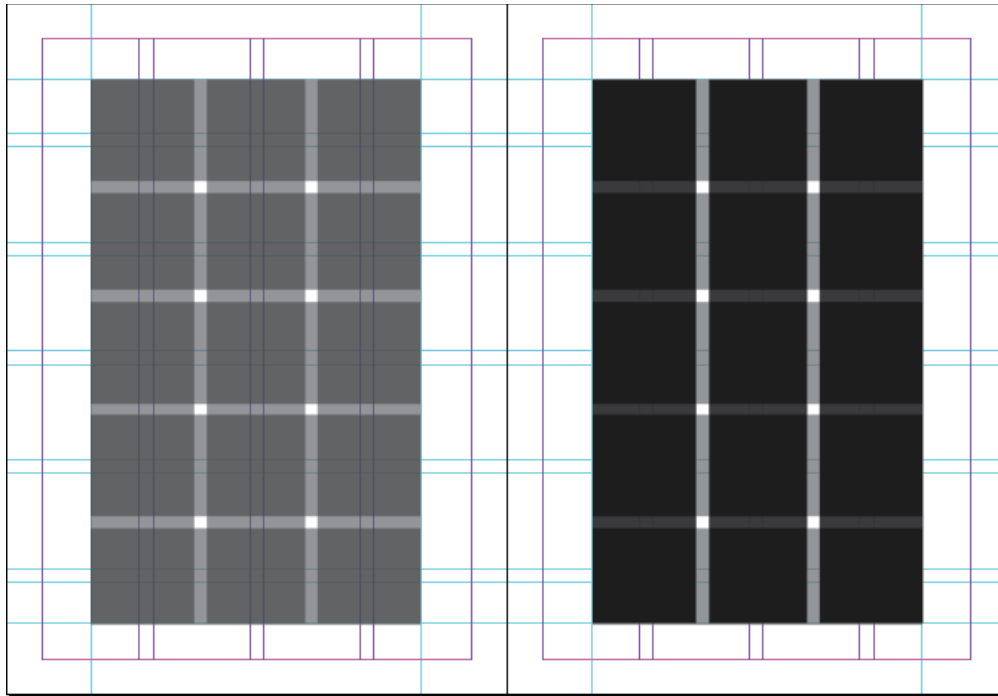


Figura 22: A anatomia da página é composta por 3 colunas (eixos verticais) e 5 fileiras (eixos horizontais).

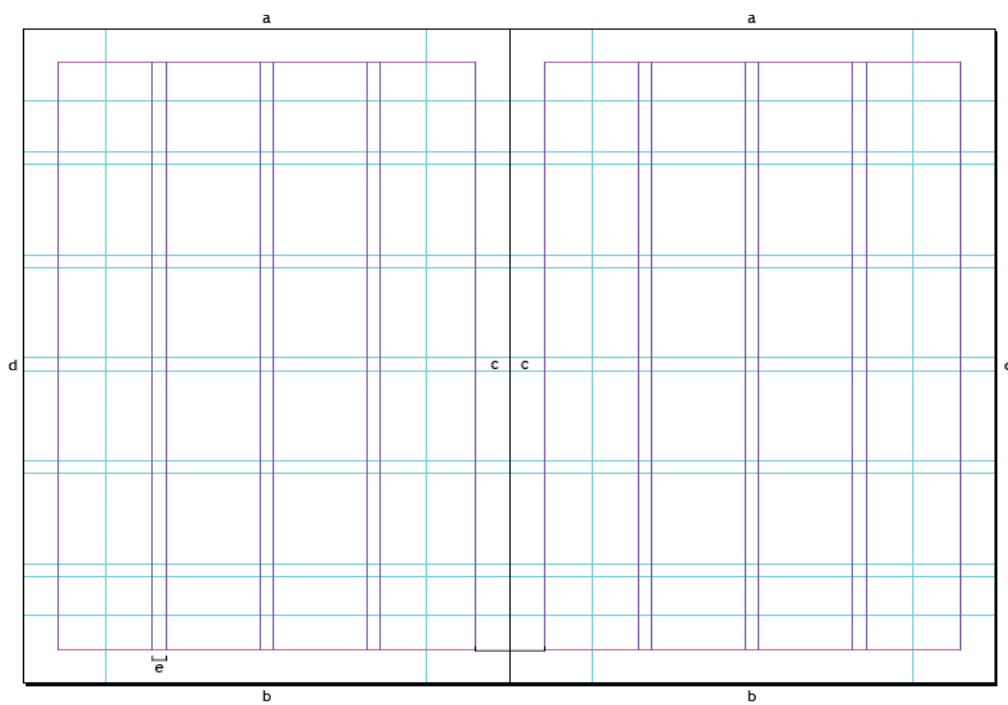


Figura 23: Grelha base de construção do layout.

Tamanho das páginas (spread): altura= 284mm, largura= 404mm, orientação vertical.

Margem: superior/inferior/interior/exterior (a/b/c/d)= 12,7mm.

Gutter ou “calha” (e): 4,939mm

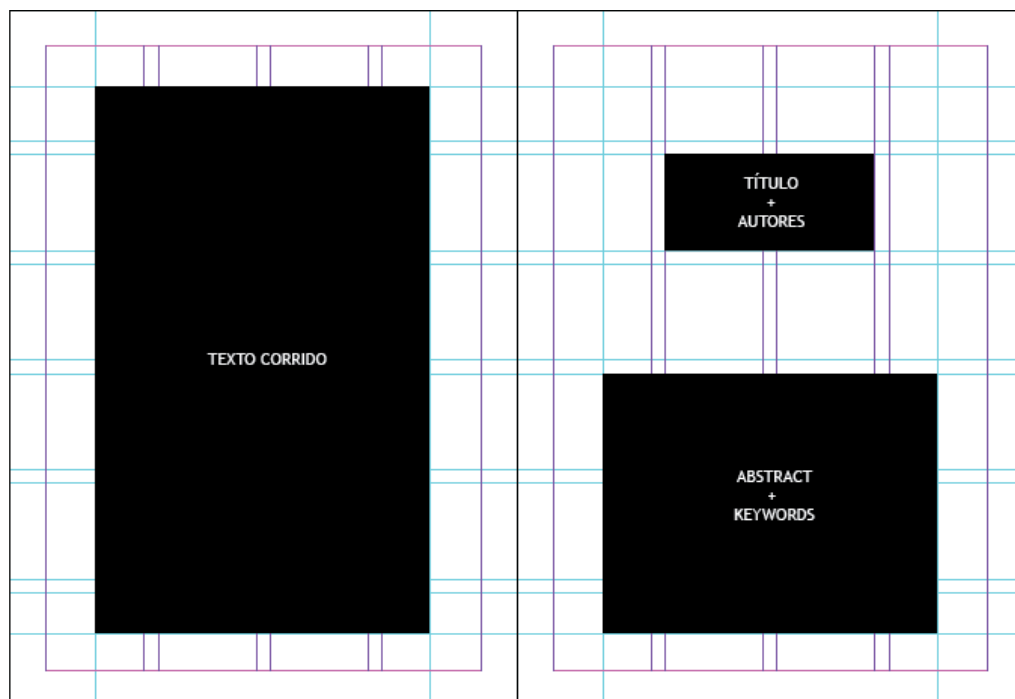


Figura 24: Todos os artigos, iniciam numa página ímpar, que será composta por o título/autores do artigo e pelo abstract/ keywords. As páginas posteriores apresentam o resto do artigo (texto corrido), dispendo inteiramente das três colunas de texto, como é apresentado na figura (na página par).



Figura 25: Folha de rosto das três edições, que contém os mesmos elementos textuais da capa, havendo apenas uma inversão de cor (em fundo branco).

DESIGNA

Conferência Internacional de Investigação em Design
International Conference On Design Research

Título / Title

DESIGNA 2013 - Interface. Proceedings

Organização / Executive Committee

Francisco Paiva
Catarina Moura

Design Gráfico / Graphic Design

Sara Constanze

Edição / Edited by

Universidade da Beira Interior
Faculdade de Artes e Letras
Departamento de Comunicação e Artes
Rua Marquês d'Avila e Bolama
6200-001 Covilhã, Portugal
+351 275242023
designa.na.ubi@gmail.com

Impressão / Printing (on-demand)

Serviços Gráficos da UBI

Depósito Legal

368350/13

ISBN

978-989-65-4-139-2 (paper)
978-989-65-4-140-8 (e-pub)
978-989-65-4-141-5 (pdf)

© Reservados todos os direitos.

O conteúdo desta obra está protegido por lei. Qualquer

forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou

transmissão de qualquer natureza, para fins comerciais ou de

propriedade intelectual, sem a autorização expressa dos

autores, é expressamente proibida. A reprodução

de informações constantes desta obra, de artigos, bem como

a autorização de publicação das imagens são de exclusiva

responsabilidade dos autores.

Apoio / Institutional Support

LabCom, Online Communication Lab

Fundação para a Ciência e a Tecnologia

www.ubi.pt

www.designa.ubi.pt

Covilhã, 2014

COMISSÃO CIENTÍFICA SCIENTIFIC COMMITTEE

Francisco Paiva (coordenação / chair)
Universidade da Beira Interior PT

Ana Leonor M. Madeira Rodrigues
FAUTL Lisboa PT

Anabela Gradim
FAL Universidade da Beira Interior PT

Anna Calvera
FBA Universitat de Barcelona ES

Antonio Delgado
ESAO Instituto Politécnico de Leiria PT

Cristina Azevedo Tavares
FBA Universidade de Lisboa PT

Catarina Moura
FAL Universidade da Beira Interior PT

Denis Alves Coelho
FE Universidade da Beira Interior PT

Elena Gonzalez Miranda
FBA Universidad del País Vasco ES

Fátima Calado
FAL Universidade da Beira Interior PT

Hector Alvelos
FBA Universidade do Porto PT

Helena Barbosa
DCA Universidade de Aveiro PT

Hélène Saule-Sorbe
FBA Université Bordeaux 3 FR

Inmaculada Jiménez
FBA Universidad del País Vasco ES

Jack Krenz
FE Universidade da Beira Interior / AUTGdansk PL

João Paulo Queiroz
FBA Universidade de Lisboa PT

João Soares Cardoso
Universidade Lusófona do Porto PT

Joaquim M. Paulo Serra
FAL Universidade da Beira Interior PT

Jorge dos Reis
FBA Universidade de Lisboa PT

Jose Bragança de Miranda
Universidade Nova de Lisboa PT

Madalena Rocha Pereira
Universidade da Beira Interior PT

Maria da Graça Guedes
Universidade do Minho PT

Mário Bismack
FBA Universidade do Porto PT

Paulo Freire Almeida
EA Universidade do Minho PT

Rafael Cunha
FBA Universidade de Lisboa PT

Rita Salvado
FE Universidade da Beira Interior PT

Rui Miguel
FE Universidade da Beira Interior PT

Sheila Pontes
LCC London University of the Arts UK

Teresa Franqueira
DCA Universidade de Aveiro PT

Urbano Sidoncha
FAL Universidade da Beira Interior PT

REFEREES

Anabela Gradim, Antonio Delgado,

Catarina Moura, Denis Coelho, Elena Gonzalez Miranda,

Francisco Paiva, Hector Alvelos, Helena Barbosa,

Inmaculada Jiménez, Jack Krenz, Joaquim Paulo Serra,

Madalena Rocha Pereira, Paulo Freire Almeida,

Rita Salvado, Rui Miguel, Sheila Pontes,

Teresa Franqueira, Urbano Sidoncha

Figura 26: A imprensa encontra-se nas páginas subsequentes à folha de rosto. Toda a informação está organizada em duas colunas de texto o que permite uma maior subtilidade e ordem sequencial.

ÍNDICE

19

INTERFACE

Francisco Paiva
Catarina Moura

NÓS E ELES

Jorge Silva

27

O LIVRO NO MUNDO DIGITAL

Marta Borges

35

TENDENCIAS DO DESIGN DE INTERACÇÃO

Herlander Elias

COMUNICAÇÃO / COMMUNICATION

55

MORO AQUI AO LADO: PROJETO DE INTERFACE PARTICIPATIVA ENTRE A FOTOGRAFIA E O DESIGN

Maria Inês Amaral, Manuel Lourenço

67

APLICAÇÃO DO PROCESSO DE META-DESIGN AO LOGOTIPO DO QUEIJO SERRA DA ESTRELA DOP

Tiago Carriço, Denis Coelho

73

O USO DE ELEMENTOS FRACIAIS NA COMUNICAÇÃO GRÁFICA: MAIOR EFICÁCIA?

Stefan Rosendahl, André Correia, Joana Baptista

81

A IMPORTANCIA DA COR: A COR NO DESENHO DE PROJECTO DE ARQUITECTURA

Natasha Mousinho, Maria Durão

83

THE DISCOURSES OF ALTERITY EMERGING FROM THE COLLABORATIVE CREATION OF THE SIMULATED ENVIRONMENT FOR THEATRE

Sandra Gabriela, Stan Ruckert, Jennifer Roberts-Smith, Teresa Dobson, Stefan Sinclair, Omar Rodriguez, Showanath DeSouza-Coelho

87

INTERFACE DESIGN ON MOBILE PHONES: THE DELIMITATION OF THE PUBLIC & PRIVATE SPHERES

Ana Serrano Telleria

Figura 27: Índice, inicia numa página ímpar.

109 A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NOS PROCESSOS DE FORMAÇÃO DAS IMAGENS DAS INTERFACES Lino Fernandes	143 CARACTERÍSTICAS PROJETUAIS DO M-COMMERCE: UM ESTUDO DE CASO SOB A ÓTICA DO DESIGN DE INTERAÇÃO Filipe Maciel Gonçalves Tobias Mulling	177 VERSIONING CLASSIC RETRO VIDEO GAMES (A CASE STUDY) Pedro Cardoso Miguel Carvalhais	215 MOBILIÁRIO DOMÉSTICO: HABITAÇÃO COMO INTERFACE PARA UMA FAMÍLIA EM CONSTANTE MUDANÇA Rute Gomes Joana M. Magalhães-Franisco
111 O CONTRIBUTO DOS NOVOS MEDIA NA CONSTRUÇÃO DE UMA LIBERDADE DE ESCOLHA INFORMADA NA SAÚDE: O CASO SAFIRA IRIS Nuno Duarte Martins Hector Alvelos Rita Espanha Daniel Brandão	153 O OBJECTO IMPRESSO ENQUANTO INTERFACE NÃO DIGITAL Marco Neves	FRUITO \ PRODUCT	221 ECODESIGN E USABILIDADE NO REDESIGN DE PRODUTOS DE USO QUOTIDIANO Ana Sousa Paulo Simões Alvaro Sampaio
117 MUSEU DO RESGATE: PLATAFORMA PARA A AGREGAÇÃO E OBSERVAÇÃO DE VALOR PATRIMONIAL DE VIDEOS AMADORES DO QUOTIDIANO Daniel Brandão Hector Alvelos Nuno Duarte Martins	163 A INTERFACE NA PERCEÇÃO DE CONFIANÇA E CREDIBILIDADE NA E-HEALTH Andreia Pinto de Sousa Aria Margarida Pires Almeida	185 EQUIPAMENTO URBANO: INTERFACE NA CIDADE DE TODOS PARA TODOS Joana M. Magalhães-Franisco Rute Gomes	229 DESIGN E MEDIAÇÃO CULTURAL Vânia Polly Livia Tatiana Oliveira
MULTIMEDIA	169 STORIES OF CHAIRS: O DESIGN E OS MEDIA DIGITAIS PARTICIPATIVOS COMO INTERFACE DA CULTURA LOCAL A UMA ESTÓRIA GLOBAL Jorge Brandão Pereira Hector Alvelos	191 DESIGN AS MEDIATION Heath Reed Andrew Stanton Simona Franciosi	MODA \ FASHION
125 CODIGO PARA CRIATIVOS João Dessain Saraiva	175 BIOFEEDBACK INTERACTION DESIGN FOR DIGITAL STORYTELLING: AN INTERACTION DESIGN FRAMEWORK FOR ANALYSES OF HYPER-FILM NARRATIVE CONTENT USING AFFECTIVE PHYSIOLOGICAL DATA Lúli Fias	209 ESTUDO DOS ARTEFACTOS ANÓNIMOS PORTUGUESES: COMO PODEM INFLUENCIAR O DESIGN CONTEMPORÂNEO? Ana Afonso Rui Roda	235 ETIQUETAS TEXTuais COM A INTEGRAÇÃO DE SÍMBOLOS PARA INTERPRETAÇÃO DE CORES EM PADRÕES PELOS DALTONICOS Filipa Covreiro José Lucas
131 VISUAL ARCHIVES: NEW INFOGRAPHIC INTERFACES Marta Fernandes Bruno Gesteira Alexandra Al Quintas		213 FIBRAS SUSTENTÁVEIS UTILIZADAS NA FABRICAÇÃO DE VESTUÁRIO Regina Sanchez Marta Silva Heald João Paulo Marcano	243 CONTRIBUTION OF DESIGN TO THE DEVELOPMENT OF ALTERNATIVE MEDICAL CLOTHING Luca Bernardes Neves, Nuno Belino, Maria José Geraldes, Roshan Paul, Marilda Brnuta Agnêsa

Figura 28: Índice é composto por duas colunas de texto, por página. Para além de ter a informação do número de página, apresenta o autor e o título da comunicação correspondente. Número de página e título - Myriad Pro Semibold Semicondensed; Tamanho do corpo: 9pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda; Autor - Myriad Pro Light Semicondensed; Tamanho do corpo: 9pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda;

OS
Apple iOS; Mavericks
Apple iOS; Mountain Lion
Apple iOS 7
Microsoft Windows 8.1

APLICAÇÕES
Adobe Illustrator CC
Adobe Kuler
Fancy
Google Search Engine
Licenças (SCE, Japan, SCEA, 2006; Sony PSP)
Microsoft - Bing
Pinterest
Tumblr

NOTES
1. Curiosamente, enquanto o Microsoft Windows é mostrado em formato de informação em pontos sobre o plano, o Apple iOS é apresentado como o plano, mas com recurso a uma parábola que se confunde alguma profundidade, nomeadamente no caso do "spot" de parede", a imagem de fundo principal.

© 2010/2011 | HERMES - INFORMATION COMMUNICATION DESIGN | HERMES - INFORMATION COMMUNICATION

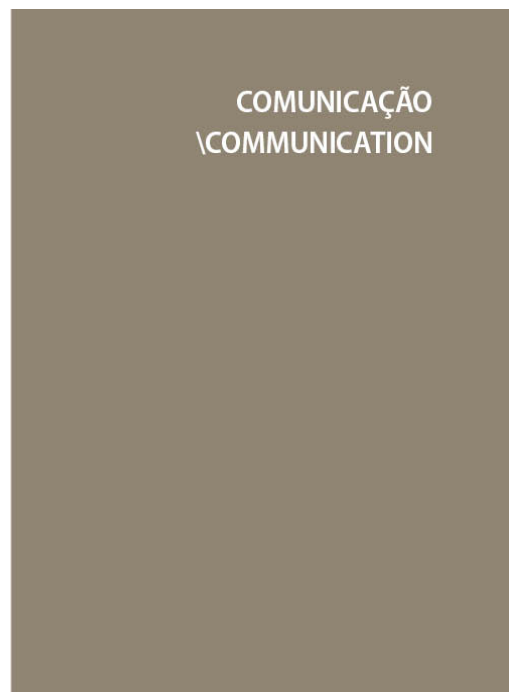


Figura 29: Separadores evidenciam as principais temáticas (comunicação, multimedia, produto, moda, teoria, educação, posters, projetos) em que se insere cada comunicação. O tipo de letra utilizado foi Hermes regular, texto alinhado à direita fazendo alusão à disposição textual utilizada na capa.

Texto: Hermes regular; Tamanho do corpo: 32pt; Leading: auto; Alinhar à direita; Kerning: optical;

O LIVRO NO MUNDO DIGITAL

Marta Borges
Fic. Beza Artes da Universidade do Porto, Portugal

ABSTRACT

This article focus on the problematic of contemporary publishing world changes, trying to analyze some of the major implications of these transformations on graphic and editorial design. Assuming that the contours of this change and its outcome are still largely unpredictable, we try to analyze the different ways that transition from the paper edition to digital edition have been operated. Secondly, we try to identify the major gaps and challenges to design research. Finally, we conclude discussing the role design and designers to enrich reading and competencies developed this experience.

KEYWORDS

Reading; books; e-books; editorial design; design for small screens.

Figura 30: Título - Myriad Pro Semibold Semicondensed; Tamanho do corpo: 18pt; Leading: 28pt; Alinhar à esquerda; Autores/Instituição - Myriad Pro Semibold Semicondensed/ Myriad Pro Light Semicondensed; Tamanho do corpo: 9pt; Leading: 14pt; Alinhar à esquerda; Kerning: optical;

or dimensions stages, we would be able to uncover and conclude better both intentions and objectives achieved in the design of an interface.
This methodology will include also a comparative analysis between the terms of privacy of each application, device or platform and its physical embodiment in the design. First conclusions show a search for personal information that users not always realizes about, reason why to develop this research.

KEYWORDS

Mobile Interface Design Public Private Spheres

INTRODUCTION

Design is concept and an interface a bridge between the device and the user willing of interaction with it in order to achieve some kind of expectations focused on it as well on the other hand, to discover also new and unexpected ways of relating with the device. An interface design recreates an environment that delimits in many ways user experience, from the syntax and semantics structures to the more complex information architecture, from a single combination of visual resources to the multimedia interactions and emotional feedback reception that emerges. As a result of this inter-relationship, new characteristics and features will appear that would reconfigure a never-ending cycle of constant evolution.

Mobile phones were described by Ahonen (2008) as the 7th Mass Media because: It is the first personal mass media, is permanently carried, is always on, has a built-in payment mechanism, is available at the point of creative inspiration, has the most accurate audience measurement, captures the social context of media consumption and offers a digital interface to the real world. As Katz summarized (2008), mobile communication improves several dimensions of freedom and increases our choices in life, while it may also be turned against the user: invading personal privacy and causing emotional, political and technological distress.

In this regard, Ksen (2012, 198) warns: "In the great exhibitionism of our world of the hypervisible Web 2.0, where we are always on public display, always revealing to the camera, we lost the ability to remain ourselves", and adds: "We are forgetting who we really are". Even more, another feature is the possibility of choice, "the practice of self-multifaceted"; where I (Self) changes for multi-tasking to multi-lives, as Turkle described (2011: 192).

More than any other media, stated Fidalgo (2011: 68) following Gesei, is the mobile phone that restores social relations typical of small communities, a "throwback to pre-modern models of social life" (Gesei, 2005: 25). Fidalgo highlighted how Gesei describes this social regression in progress due to constant communication and ubiquity, thus counteracting the losses of communalistic social integration caused by traditional media as well as the depersonalizations of modern urban life (Gesei, 2004: 11).

However, in this trans-spatial communalism, individuals are losing the habit and confidence to think and decide for themselves due to the umbilical cord that keeps them connected - although physically far- to the original community. Sharing Tarde (1992) meaning of multitude, Fidalgo explained how individuals are also like a virtual crowd, reacting instinctively in unison to any kind of information. Technology can greatly advance freedom of expression and the autonomous use of reason, but it also can wither both of them. Nowadays, this permanent and ubiquitous connection is the cause of much tutored thought (Fidalgo, 2011: 68-70).

In this environment and market, content is the merchandise and the consumer (prosumer) is the centre, personal information is the merchandise and the applications are the new presentation packages; where Wurmman's 'Information Anxiety' and the Digital Literacy for the management of applications, data, devices, hardware, software, etc. are identified as key basic elements. The transformation of people into merchandise (Bauman, 2008) occurs in a society where "a curious reversal redefined this private sphere - characterized by the right to confidentiality - as a sphere that has become prey to the right to publicity. The expropriation was disguised as a gift, the break is done under the guise of emancipation" (Bauman, 2000: 71) - I am seen, therefore I am, (Bauman, 1999, 2008) -. So now, European Commission is working on the 'Right to be forgotten'.

According to, technology has been described as an architecture of intimacy (Turkle, 2011) and of disclosure, allowing, in the case of Facebook strategy, modifying the interface design in favor of the sense of control by the user, even with the final intent to lead to the addition of more and more personal data (Marichal, 2012). Concrete examples and more controversial in violation of Facebook's privacy are the 'Open Graph', which shares comments automatically (The Washington Post, The Guardian, The Wall Street Journal and The Independent offer tools to avoid its use) and the labeling process of images by the technique of facial recognition.

Figura 31: Na eventualidade de o abstract ser longo e deste ter continuidade na página seguinte, deve-se deixar duas linhas de intervalo em relação à introdução.

O LIVRO NO MUNDO DIGITAL

As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) têm contribuído decisivamente para as rápidas e profundas transformações do contexto social, cultural e económico em que nos inserimos. A semelhança de outros campos, também o setor editorial se tem alterado.

Nas últimas décadas, surgiram novas formas de produção, edição e distribuição de livros. As NTIC e, em particular, a Internet, têm promovido várias formas de produção nos mais diversos tipos de documentos eletrónicos, bem como o desenvolvimento de formas de distribuição e acesso inovadoras (seja em termos de hardware, como de software para a consulta desses documentos).

Num contexto em que se multiplicam, a um ritmo acelerado, os formatos, meios e canais de edição, distribuição e comercialização de livros eletrónicos, torna-se difícil definir adequadamente o conceito de livro eletrónico. Se atendarmos ao conteúdo, a definição de livro, revista, jornal ou outra publicação eletrónica torna-se uma tarefa verdadeiramente complexa pois num extremo, temos as edições que se limitam a converter o conteúdo impresso para o formato digital, preservando o aspeto original de forma mais ou menos fiel (como, por exemplo, as publicações em formato PDF). No extremo oposto, encontramos uma enorme diversidade de edições em vários formatos, disponibilizando ao leitor mais ou menos conteúdos multimédia e diferentes funcionalidades. Encontramos publicações eletrónicas em diferentes formatos adaptados aos diversos e-readers (hardware e/ou software) disponíveis no mercado. Os formatos mais populares são o ePUB (formato recomendado pela International Publishers Association, pelo International Digital Publishing Forum e pelo World Wide Web Consortium (W3C)) para a apresentação de publicações eletrónicas, o Mobipocket (para livros especialmente desenvolvidos para o Kindle da Amazon.com) e o app iDa Apple Inc., talvez o que melhor explora as potencialidades do e-crã multitoque e dos conteúdos multimédia sendo, por isso, apontado por vários autores como o "futuro" das publicações eletrónicas.

Atualmente, verifica-se uma coexistência, quase sempre em simultâneo, destes diferentes formatos, o que denota o carácter ainda experimental da publicação eletrónica.

De uma forma geral, nos formatos eletrónicos predomina uma atitude de continuidade, com a representação quase literal do modo como tradicionalmente conhecemos os livros. Para além da manutenção dos elementos textuais, encontramos nos livros eletrónicos metáforas que nos são familiares: continuarem a

ser utilizados termos como livro, revista e jornal, e também outro tipo de expressões como índice, capítulo, página (Souza, 2010:58). Utilizam-se ainda as noções de biblioteca, livraria, estante e prateleira para designar os espaços de armazenamento, distribuição e comercialização de publicações eletrónicas.

Neste contexto, também o comércio digital de e-books tem procurado imitar alguns dos serviços que tradicionalmente se poderia encontrar em livrarias e bibliotecas. É assim, frequente que ao comprar um livro online, o leitor receba várias sugestões e informações adicionais sobre esse e outros livros, os seus autores e temáticas relacionadas.

Desta forma, mimetiza-se a experiência de leitura e manuseamento de um livro eletrónico à do livro impresso.

Recuperando a tese de Marshall McLuhan (2008), segundo a qual o conteúdo de qualquer meio (medium) é sempre outro meio, vários autores defendem uma posição de evolução enquanto rutura. Acreditam assim que este processo não é, por isso, uma simples tradução, mas antes, uma interpretação que condiciona a forma como o conteúdo é apresentado.

Deste modo a par da reconstrução do livro enquanto objeto assistimos à redefinição do papel do editor, autor e leitor através da proposta de uma nova experiência de escrita e de leitura.

A produção e edição de livros resulta, cada vez mais, de um processo de trabalho maioritariamente (ou até, totalmente) digital. Os conteúdos podem ser, por isso, explorados de diferentes formas para além da tradicional edição impressa. Encontramos "perante uma realidade completamente nova na sua concepção, na sua realização e na sua fruição. E que, nessa medida, implica autores e editores com capacidades inéditas, entre a edição de livros, a realização televisiva ou cinematográfica e a produção musical" (Lattera apud Furtado, 2007:28-29).

Por seu turno, o leitor passa a ter um papel ativo na co-construção do texto, já que pode organizar o argumento, atribuir novos significados e ampliar o seu sentido (Barthes, 1984).

O advento das NTIC dá também lugar à emergência de uma nova realidade em que, pela primeira vez, os textos se deparam com questões relacionadas com a mediação tecnológica (Ferreira, 2006:17; Furtado, 2007:75).

28 DESIGNLIFE - INTERACCÃO INTERPERSONAL, COGNITIVA E ORGANIZACIONAL - UM RECURSO DIGITAL PARA O DESIGN

29 DESIGNLIFE - INTERACCÃO INTERPERSONAL, COGNITIVA E ORGANIZACIONAL - UM RECURSO DIGITAL PARA O DESIGN

Figura 32: Após ao abstract o início do artigo (que ocorre na página seguinte), começa com o título (Myriad Pro Semibold Semicondensed, em maiúsculas) e o texto corrido. Aqui (texto corrido), nas primeiras duas palavras do texto, são substituídas pela versão tipográfica, que é usada nos títulos, Semibold Semicondensed, contrariamente ao restante texto, no sentido de dar mais ênfase ao "início".

PROJETO ACADÉMICO "NÃO VER PARA CRER"

A adesão ao projeto "Não ver para Crer" por parte do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, enquanto instituição que tem como um dos objetivos "...cooperar com a comunidade regional, (...), numa perspectiva de permanente diálogo e valorização recíproca." (IPVC, 2013), foi imediata tendo a resposta ficado a cargo dos alunos e docentes do curso de Design do Produto.

O bom entendimento da temática facilitou a sua transformação num exercício académico, e a sua integração na Unidade Curricular de Projeto/Oficinas II, do 2º ano, tendo decorrido entre abril e junho de 2013. No seio do grupo de alunos e docentes, o projeto foi assumido como um momento importante da formação em design atendendo ao carácter real da proposta. Neste contexto foi possível desenvolver soluções que contribuem para a realização de um projeto de índole social, consciencializando diferentes públicos para as barreiras existentes no quotidiano das pessoas cegas. Simultaneamente, os alunos puderam reconhecer na prática o papel pedagógico que o designer e a atividade do design podem desempenhar.

A abordagem ao projeto foi abrangente e ambiciosa no que respeita ao seu objetivo principal: consciencializar as pessoas para a necessidade da mudança de comportamentos, atitudes e mentalidades face à diferença, promovendo a harmonia e igualdade entre cidadãos.

As respostas demonstram a multiplicidade de perspetivas que são possíveis de ter sobre a problemática associada à cegueira, e que se encontram na variedade de tipologias de soluções apresentadas.

RESULTADOS PRÁTICOS (ALGUNS EXEMPLOS)

O projeto "Sensebox" de Ana Esteves (Imagem 1) consiste num objeto que convida os utilizadores a experimentarem um conjunto de outputs transmitidos pelo objeto por via da audição e do tato, e que conduzem o seu utilizador, privado da visão pela utilização de uma faixa com que se tapam os olhos, aos estados de tranquilidade e bem-estar que o mar, a praia e os elementos naturais podem fornecer.

O objeto recorre à representação física de diferentes texturas dos elementos minerais e vegetais presentes junto à costa, para em conjunto com o som emanado do objeto (agitação do mar), conseguir o efeito desejado. O recurso ao tato e à audição em substituição da visão é a forma escolhida para alertar consciências para a possibilidade de "ver" o mundo que nos rodeia através de outros sentidos.

28 DESIGNLIFE - INTERACCÃO INTERPERSONAL, COGNITIVA E ORGANIZACIONAL - UM RECURSO DIGITAL PARA O DESIGN

Figura 33: Corpo do texto, título e subtítulo (maiúsculas) - Myriad Pro Semibold Semicondensed; Tamanho do corpo: 11pt; Leading: 14pt; Alinhar à esquerda; Kerning: optical; Texto corrido - Myriad Pro Light Semicondensed; Tamanho do corpo: 11pt; Leading: 14pt; Alinhar à esquerda; Kerning: optical;

PROJETO ACADEMICO "NÃO VER PARA CRER"

A adesão ao projeto "Não ver para Crer" por parte do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, enquanto instituição que tem como um dos objetivos "...cooperar com a comunidade regional, (...), numa perspetiva de permanente diálogo e valorização recíproca..." (IPVC, 2013), foi imediata tendo a resposta ficado a cargo dos alunos e docentes do curso de Design do Produto.

O bom entendimento da temática facilitou a sua transformação num exercício académico, e a sua integração na Unidade Curricular de Projeto/Oficinas II, do 2º ano, tendo decorrido entre abril e junho de 2013. No seio do grupo de alunos e docentes, o projeto foi assumido como um momento importante da formação em design atendendo ao carácter real da proposta. Neste contexto foi possível desenvolver soluções que contribuem para a realização de um projeto de índole social, consciencializando diferentes públicos para os barreiros existentes no quotidiano das pessoas cegas. Simultaneamente, os alunos puderam reconhecer na prática o papel pedagógico que o designer e a atividade do design podem desempenhar.

A abordagem ao projeto foi abrangente e ambiciosa no que respeita ao seu objetivo principal: consciencializar as pessoas para a necessidade da mudança de comportamentos, atitudes e mentalidades face à diferença, promovendo a harmonia e igualdade entre cidadãos.

As respostas demonstram a multiplicidade de perspetivas que são possíveis de ter sobre a problemática associada à cegueira, e que se encontram na variedade de tipologias de soluções apresentadas.

RESULTADOS PRÁTICOS (ALGUNS EXEMPLOS)

O projeto "Sensebox" de Ana Esteves (Imagem 1) consiste num objeto que convida os utilizadores a experimentar um conjunto de outputs transmitidos pelo objeto por via da audição e do tato, e que conduzem o seu utilizador, privado da visão pela utilização de uma faixa com que se tapam os olhos, aos estados de tranquilidade e bem-estar que o mar, a praia e os elementos naturais podem fornecer.

O objeto recorre à representação física de diferentes texturas dos elementos minerais e vegetais presentes junto à costa, para em conjunto com o som emanado do objeto (agitação do mar), consigo o efeito desejado. O recurso ao tato e à audição em substituição da visão é a forma escolhida para alertar consciências para a possibilidade de "ver" o mundo que nos rodeia através de outros sentidos.



Imagem 1
"Sensebox", objeto composto por elementos físicos e sonoros: (desenho de mar e ondas marítimas (Foto João Martins, 2013); Loop (http://www.loopwriting.com))

"Mão a Jogo" de Catarina Rocha, Jacinta Silva e Sílvia Faria (Imagem 2) consiste numa solução experimental para um público-alvo específico: as crianças. O carácter lúdico da proposta visa colocar num patamar de igualdade crianças cegas e não cegas. A atividade, transformada em jogo, consiste no reconhecimento de diferentes formas usando para o efeito unicamente o sentido do tato.



Imagem 2
Conteúdo que pode ser usado por um conjunto de crianças cegas e não cegas no reconhecimento de cada uma das formas de conteúdo físico através do produto, 2013.

"Desvendando" de Agostinho Queirós e Maria Santos (Imagem 3) recorre ao conceito do puzzle para criar empatia e proximidade entre as crianças e o produto. Com o objetivo de construir uma forma conhecida, os utilizadores, com os olhos vendados, podem experimentar a dificuldade de executar uma tarefa através do tato. O puzzle recorre igualmente a sinais sonoros, para que a criança entenda a figura e se sinta auxiliada na sua construção.

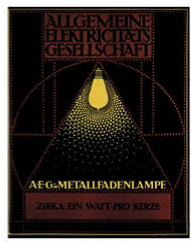


Figure 4
Advertising Poster (1963), the producer bulb of AEG, by Peter Behrens (1868-1940), from Corneo & Cheri, 2010-01.

Posters with self-similar elements continue to appear in the 21st century, after the discovery of the fractals. The figures 5 and 6 show two examples of recent advertising posters. At least the poster represented in figure 6 was made without knowledge of the fractals (total information given by the designer Luis Rosdick).

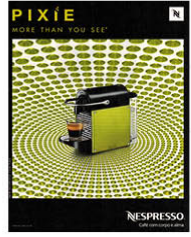


Figure 5
Advertising poster of a coffee machine for Nespresso (2012), published in magazine.



Figure 6
Poster of Universidade Lusitana de Humanidades e Tecnologia of Apple iTunes (2012), by Luis Rosdick, from Author.

The Design students André Corvelo and Joana Baptista developed a poster for the fictitious exposition "Fractal Design" (Figure 7). The fractal elements, which are used intentionally, originate a high visual impact. The warm and vibrating colors support this impact. The area, which is composed by simple triangles including the Sierpinski triangle (figure 1), is complex and attractive at the same time.



Figure 7
Poster for a fictitious exposition "Fractal Design" by André Corvelo and Joana Baptista, from Authors.

Figura 35: Imagens (legenda vertical), sempre que se justifique as imagens podem ultrapassar a largura da caixa de texto, de forma a fornecer uma maior legibilidade à imagem, e oferecer uma certa irregularidade à página; Título - Myriad Pro Semibold Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 7pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda; Kerning: optical; Texto - Myriad Pro Light Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 7pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda (com a extremidade inferior da imagem; Kerning: optical;

EX: Figura 1

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.

Vários autores consideram fundamental dividir o conteúdo em unidades lógicas, estabelecendo hierarquias capazes de estruturar as relações entre essas unidades (Lynch et al., 2004:38).

Robert Danton (2009:76) sugere que as publicações eletrônicas devem obedecer a uma organização vertical onde, num primeiro nível se encontra a informação elementar e nos níveis seguintes a informação complementar. Desta forma, os leitores podem ter acesso a informação mais superficial ou mais aprofundada mediante o número de níveis consultados.

Em conjunto, estes vários fatores podem contribuir para uma maior clareza e legibilidade das interfaces e dos próprios textos e, conseqüentemente, promover o desenvolvimento de (novas) competências.

Para conduzir, importa salientar o carácter profundamente circular e algo hermético da longa discussão em torno da "morte do livro" que, decorrida mais de década e meia desde o seu início, se encontra hoje num certo impasse. Pelo contrário, como vimos, é fundamental colmatar o défice de estudos sobre as questões relacionadas com a leitura em suportes digitais, as suas conseqüências físicas e cognitivas e sobre as formas mais adequadas de desenhar publicações eletrônicas.

Embora existam hoje livros eletrônicos verdadeiramente arrastados muitos outros tendem ainda a mimetizar o suporte "tradicional", em papel. Na realidade, como têm apontado diversos investigadores, para contrariar a tendência para a cópia (hoje facilitada pela Web 2.0) e motivar os leitores para a compra destas publicações, é urgente apostar na melhoria dos conteúdos dos livros eletrônicos e nas formas de distribuição.

Quando designers estas questões constituem um desafio no exercício da profissão. Cláudio Hugh McGuire, neste novo contexto, devemos-nos questionar: "How appropriate is the visual narrative style for the format? What effect do the added features of voice and movement have on the reading experience? What qualities do the interactive features add to the experience? Are there features that interrupt the comprehension experience for the reader? What experiences can the digital world offer that print alone cannot readily do? What can the print world continue to offer for which digital experiences may have limitations?" (McGuire apud Webb, 2012:11).

Um dos grandes desafios que hoje se colocam no desenvolvimento de publicações digitais é assim evitar mimetizar o suporte "tradicional" promovendo possibilitando novas publicações e formas de leitura.

112 DESIGN(2)010 - INTERACÇÃO VISUAL: CONHECIMENTO E ORGANIZAÇÃO DA INFORMACÃO VISUAL

Para responder a este desafio, os designers têm hoje que se reinventar, não só reforçando algumas das suas competências tradicionais (ao nível da tipografia e da legibilidade, por exemplo), mas também adquirindo novas competências (ao nível da programação e da produção e utilização de conteúdos multimédia). Importa ainda que os designers ganhem consciência da importância de conseguirem estabelecer um diálogo interdisciplinar com profissionais de outras áreas que são hoje fundamentais para concretizar projetos com a exigência e complexidade técnica, tecnológica e financeira associada ao universo das publicações digitais. Este é, pois, em síntese, o repto que hoje se coloca ao design gráfico e editorial: contribuir de forma crítica, informada e atualizada para o debate teórico e prático acerca da evolução dos livros eletrônicos.

BIBLIOGRAFIA

- Awawardi, Team (2013, 2013). *Trends: Web and Mobile*. Valencia: Awawardi Online S.L. Documento eletrónico disponível no endereço: www.awawardi.org/book/1/We-and-Mobile-TRENDS-2013.pdf (última consulta a 04/09/13)
- Barnes, Roland (1984). "La mort de l'objet", in *En Le traitement de la langue*. Paris: Éditions du Seuil
- Beguelin, Gaëlle (2003). *O livro depois do livro*. São Paulo: Reivipós. Documento eletrónico disponível no endereço: <http://www.dlwp.br/ol/ol.html> (última consulta a 20/04/13)
- Beruz, Antonio (2008). "La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos". In Grau, Regina (Coord.) *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Ged, pp. 91-112
- Carr, Nicolas (2013). *O Superficial*. Lisboa: Gradiva
- Cattaneo, Jorge (2013). "O Papel, qual papel?". In *Revista 4*, n.º 1, pp. 14-17
- Clayton, Robert (2006). *The Case for Books - Past, Present, and Future*. Nova Iorque: PublicAffairs
- Ferreira, Miguel (2008). *Introdução à Prática Digital - conceitos, estratégias e atuais conceitos*. Guimarães: Escola de Engenharia da Universidade do Minho
- Furtado, José Abrão (2007). *O Papel e o Pixel - Da imprensa ao digital: continuidades e transformações*. Lisboa: Alínea
- Grau, Regina (2008). "Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones". In Grau, Regina (Coord.) *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Ged, pp. 9-29
- Lopes, Paulo Bruno de Castro José Gonçalves (2012). *Videojuegos e Desenvolvimento de Competências: Estudo sobre a Percepção dos Estudantes Universitários*. Tese de Mestrado em Comunicação Educacional Multimédia. Lisboa: Universidade Aberta. Documento eletrónico disponível no endereço: http://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/23357/1/Document%20CMA%20CMA%20_Paulo%20Lopes_Videojuegos%20Compet%C3%Aancia%20Estudantes.pdf (última consulta a 10/04/13)
- Lynch, Patrick J.; Horton, Sarah (2004). *Guia de Estilo da Web - Princípios Básicos de Design Para Criação de*

DESIGN(2)010 - INTERACÇÃO VISUAL

11

Figura 36: Bibliografia - Título - Myriad Pro Semibold Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 9pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda; Kerning: optical; Texto - Myriad Pro Light Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 9pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda; *sempre que o texto corrido esteja na mesma página deixa-se duas linhas de intervalo, para os separar.

BIBLIOGRAFIA

- Bronck, Daniel (2008). *Público = Autor: Criação de identidades institucionais tendo em conta as estratégias dos media participativos e o estado actual dos novos paradigmas tecnológicos e digitais*. (Master Degree in Multimedia Arts, University of Porto, Porto)
- Shangrue, Michael (2011). *Watching YouTube as extraordinary videos by ordinary people*. Toronto: University of Toronto Press.

NOTES

1. Online at: <http://www.museudesign.pt>
2. Programa cultural apoiado financeiramente por fundos europeus e com a duração de dois anos (2011 e 2012).
3. Online em: <http://www.museudesign.pt>
4. Encontro de reflexão sobre uma seleção de projetos apresentados.
5. Projeto desenvolvido por Susana Almeida, no âmbito do Doutoramento em Design da Universidade do Porto e com a colaboração de alunos da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto
6. Projeto desenvolvido por João Dias, no âmbito do Mestrado em Design da Imagem, da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto
7. Projeto desenvolvido por Fátima Alves, no âmbito do Licenciatura em Design e Comunicação Multimédia do Escola Superior Artística do Porto.

112 DESIGN(2)010 - INTERACÇÃO VISUAL: CONHECIMENTO E ORGANIZAÇÃO DA INFORMACÃO VISUAL

interacção, com
criaram¹.

Figura 37: Notas, sempre que o texto corrido esteja na mesma página deixa-se duas linhas de intervalo, para os separar (assim como acontece no abstract). Título - Myriad Pro Semibold Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 9pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda; Kerning: optical;

Texto - Myriad Pro Light Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 9pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda;
 Kerning: optical; Número posição (superscript): TAB 4,2335mm; Myriad Pro Semibold Semicondensed Italic;
 Tamanho do corpo: 9pt;

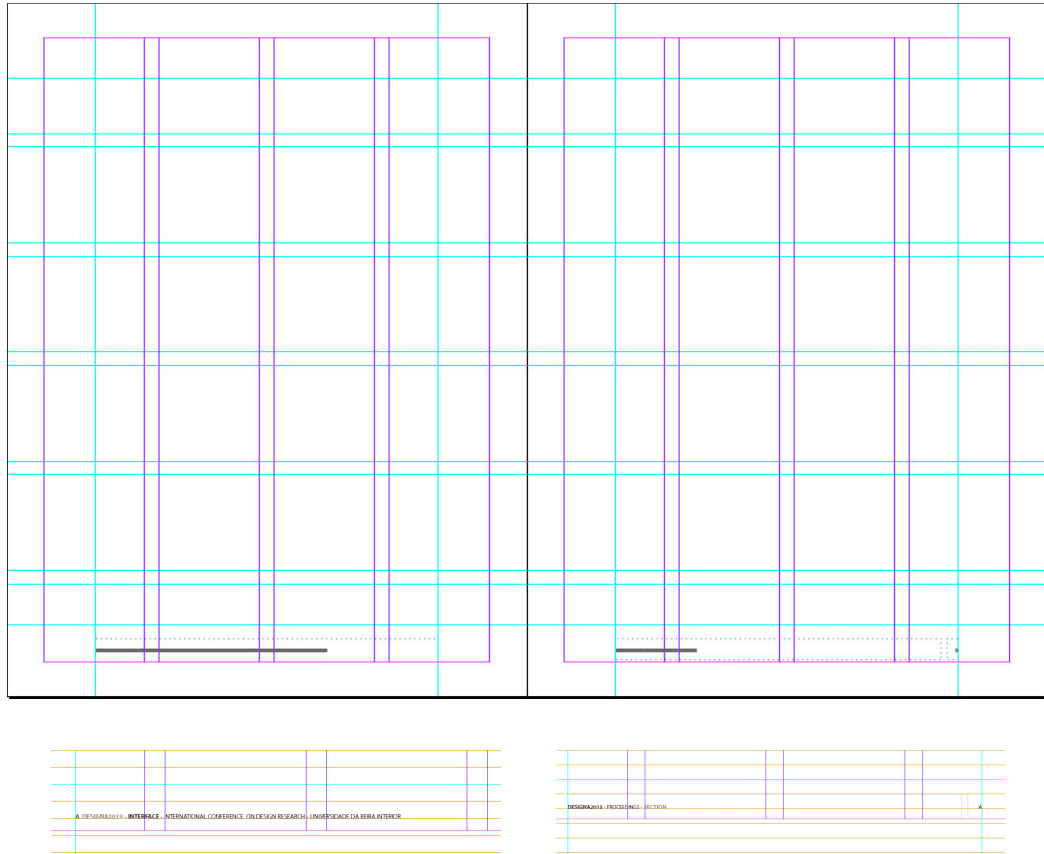


Figura 38: Rodapé / título corrente

Página par: “Designa (ano) - (tema)” - Myriad Pro Semibold Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 5; Leading: auto; Alinhar à esquerda; “International Conference on Design Research” - Myriad Pro Light

Semicondensed; Tamanho do corpo: 5pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda; Ex: DESIGNA 2013 - INTERFACE - INTERNATIONAL

CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR; Página ímpar: “Designa (ano)” e “(Secção)”- Myriad Pro Semibold

Semicondensed Italic; Tamanho do corpo: 5; Leading: auto; Alinhar à esquerda; “Proceedings” - Myriad Pro

Light Semicondensed; Tamanho do corpo: 5pt; Leading: auto; Alinhar à esquerda; Ex: DESIGNA 2013 - PROCEEDINGS - NÓS E ELES

PARTE II PARTE II Numeração das páginas: Myriad Pro Light Semicondensed; Tamanho do corpo: 5pt; Leading: auto;

II.4. Suportes e Aplicativos

Para a criação de todos os elementos desenvolvidos para a Designa 2013 e posteriormente para a Designa 2014, foram considerados diversos pontos diferenciadores para o desenvolvimento dos trabalhos.

A realização de suportes e aplicativos, impressos e digitais, foi baseada na imagem/linguagem gráfica (que já tinha sido realizada antes do início do estágio curricular), e nos diversos elementos que constituíram e constituem parte da Designa entre os quais constam a imagem e linguagem gráfica - utilização da fonte Hermes e fonte Monoeger (na temática da edição de 2013) - onde, e embora como identidade gráfica resulte bem, em alguns casos (por exemplo na realização do cartaz, página 72 do presente relatório) notou-se uma certa dificuldade por parte dos estagiários em conjugar todos os elementos (a imagem com vários “D” sobrepostos, a imagem gráfica da Designa e o “Interface”) com os restantes elementos textuais, pelo facto de apresentarem linguagens distintas (mas que se complementavam).

No que diz respeito às criações referentes à edição de 2014, houve uma facilidade maior na construção e no desenvolvimento do postal, do banner (que foi baseado numa versão vertical, realizado pelo coordenador da Designa) e do texto de apresentação (“call for papers”) da Designa 2014, pois, foi tudo elaborado de acordo com as regras e hierarquias trabalhadas no manual de normas gráficas (pp 38) que ajudaram a estabelecer critérios de composição.

No entanto, e ultrapassando essas pequenas dificuldades, foi positivo ver a evolução e o resultado final (trabalhos que são apresentados nas páginas seguintes), no sentido em que, denota-se uma progressão satisfatória da aluna estagiária, no sentido em que adquiriu e aprendeu uma base estrutural gráfica que permitiu desenvolver e aplicar (tal como no livro de Atas, que consta nas páginas anteriores) a “hierarquia” de que tanto se faz referência no presente relatório.

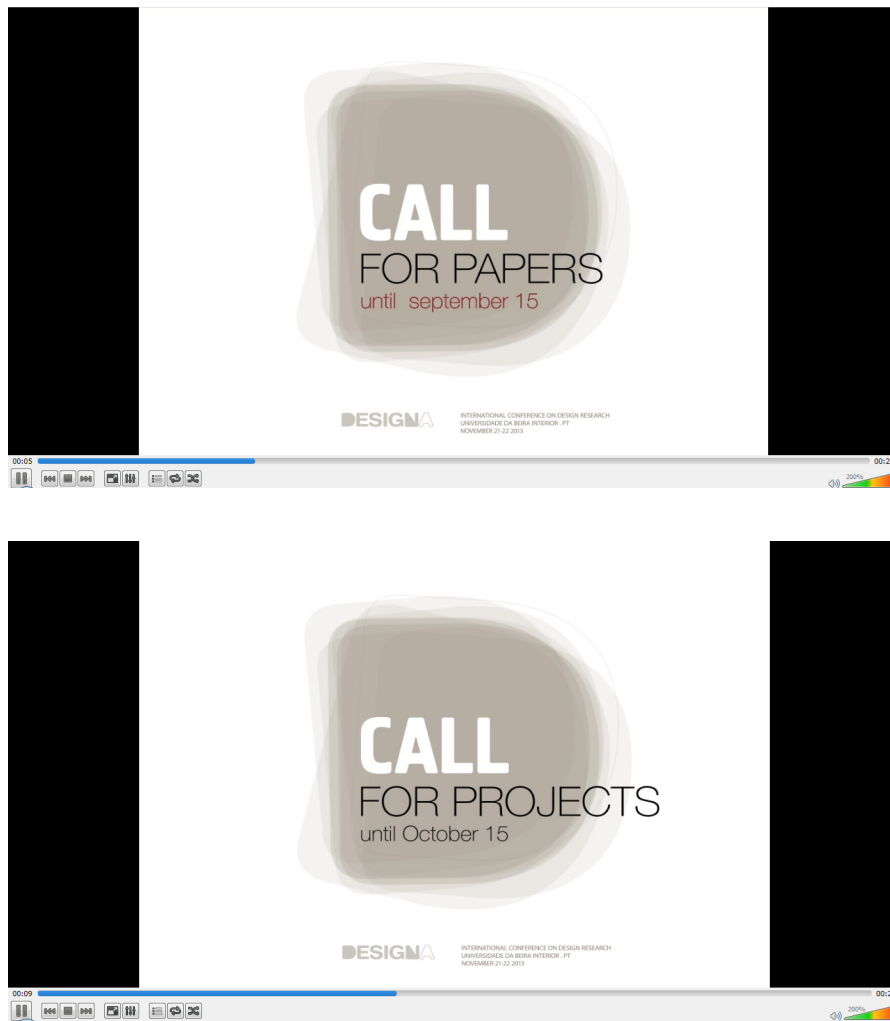


Figura 39: *Banner* animado, que faz alusão à data de encerramento do “call for papers” 2013 e à data de início o “call for projects” 2013 (trabalho realizado pelos dois estagiários da Designa 2013).



Figura 40: Imagem estampada no saco. O saco serve de suporte para toda documentação que é fornecida no dia do evento, que confere, ao público uma maior comodidade e funcionalidade prática.

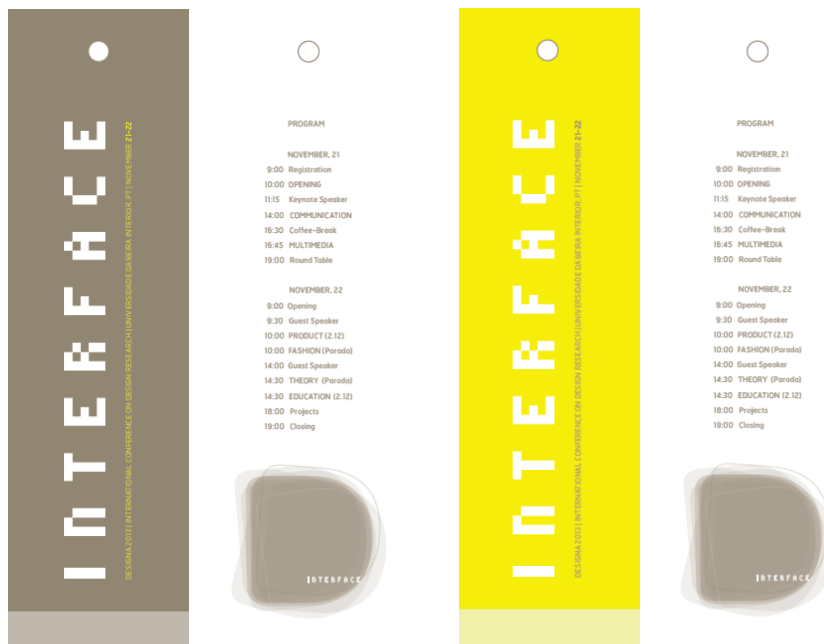


Figura 41: Cartões de identificação criados para reconhecer e distinguir a equipa técnica do evento (identificadores amarelos) e os oradores/público inscrito (identificadores cinza). Para além de serem cores que combinam de forma harmoniosa, o amarelo, sendo atribuído à equipa de apoio, tem um poder impactante que ajuda a ser distinguido em relação ao identificador conbedido para os oradores/público inscrito.



Figura 42: Senhas de almoço que são fornecidas, nos dias em que acontece a Designa, à equipa técnica e aos oradores.

DESIGNA 2013

INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH
UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR . PT
NOVEMBER 22-23

CALL FOR PROJECTS UNTIL OCTOBER 30

DESIGNA 2013 | INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH | UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR . PT | NOVEMBER 22-23

Figura 43: Banners (site e facebook) de divulgação do evento e da conclusão do “Call for Projects”, respectivamente.

DESIGNA 2014 DESEJO / DESIRE

CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN / INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH

20-21 NOVEMBRO / NOVEMBER 20-21
UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR / CIVILILIA, PORTUGAL
www.designa2014.pt

APRESENTAÇÃO

O tema inspirador da 4ª edição da DESIGNA consiste na relação do Design com o Desejo. A questão do Desejo surge nas políticas públicas dedicadas às artes e à indústria de forma explícita na sequência da necessidade de reagir à concorrência de produtos estrangeiros mais apelativos aos consumidores. A diversidade da oferta de distintos produtos para a mesma função acrescenta à qualidade intrínseca dos objectos a necessidade de distinção e de persuasão em parâmetros como sentido de pertença, poder de compra, grupo social, género e expectativas simbólicas. A subjeção ao Desejo é uma tendência pragmática e inexorável das dinâmicas capitalistas, em que se disputa a margem da liberdade de escolha e a expressão da individualidade. Sob a óptica do Desejo, o Design vincula-se à comunicação e mediação, numa espécie de metafísica do concreto em que a capacidade de criar, promover, consumir e usar bens e serviços tende a reconfigurar a experiência estética. Paradoxalmente, tais apelos almejam uma posição de lealdade e de vinculação, a que nem as plataformas electrónicas e os novos meios escapam. O Desejo e a imaginação funcionam como processos elaborados de produção que revelam o substrato cultural, a partir de um semi-número de narrativas e de feições, fontes de aprendizagem e de partilha de conhecimentos. Tal cosmogonia, associada a um certo epicurismo da vida contemporânea, é possível de questionar as humanidades, mas também as vanguardas mais tecnológicas do Design, trazendo pontos de vista cruzados sobre a prática e a teoria do Design, mas também sobre a moral cívica e as políticas do corpo. É precisamente para compreender a relevância e em que medida se projecta, programa e constitui o Desejo no Design que esta edição da DESIGNA convida a apresentação de comunicações.

CALL FOR PAPERS until MAY 31

PRESENTATION

The theme that inspires DESIGNA's 4th edition focuses on the bond between Design and Desire. The subject of Desire emerges explicitly in the public policies devoted to the arts and to the industry following the need to react to the competition of foreign products, more appealing to consumers. The diversified offer of distinct products to a same function adds the need to standout and persuade to the objects' intrinsic quality in order to make it comply with parameters such as identification and belonging, buying power, social status, gender and symbolic expectations. The subjection to Desire is an inexorable trend of capitalist societies' dynamics, since this type of categories frame the equation of contemporary freedom of choice and individual expression. Through Desire, Design bonds with communication and mediation, in a sort of metaphysics of the concrete in which the capacity to create, promote, consume and use goods and services tend to reconfigure the aesthetic experience. The appeal to the imagination, or even pleasure, runs through Design's every domains. Paradoxically, such appeal aims for a position of loyalty and linkage to which not even the electronic platforms or the new media can escape. Desire and imagination work as elaborate production processes that reveal the individual's cultural substrate through an uncountable number of narratives and fections, sources of education and production of knowledge. Such cosmogony, connected with a certain epicureanism of contemporary life, may be able to question the humanities, as well as Design's more technological dimensions, bringing together crossed perspectives on Design's theory and practice, as well as on civic morals and body politics. It is precisely to understand the relevance and the ways in which Desire projects, programs and constitutes itself (within) Design that DESIGNA invites the submission of communication proposals.

CALENDÁRIO / CALENDAR

Call for Papers / Abertura / Opening
21 Março / March 20th
Call for Papers / Encerramento / End
31 Maio / May 31st
Notificação aos autores / Notification of acceptance
1 Julho / July 1st
Envio de artigos completos / Full paper
até 30 de Setembro / until September 30th
Programa completo / Full programme
1 Novembro / November 1st
Conferência / Conference
20-21 Novembro / November 20-21

DESIGNA 2014 DESEJO / DESIRE

CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN / INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH

20-21 NOVEMBRO / NOVEMBER 20-21
UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR / CIVILILIA, PORTUGAL
www.designa2014.pt

APRESENTAÇÃO

O tema inspirador da 4ª edição da DESIGNA consiste na relação do Design com o Desejo. A questão do Desejo surge nas políticas públicas dedicadas às artes e à indústria de forma explícita na sequência da necessidade de reagir à concorrência de produtos estrangeiros mais apelativos aos consumidores. A diversidade da oferta de distintos produtos para a mesma função acrescenta à qualidade intrínseca dos objectos a necessidade de distinção e de persuasão em parâmetros como sentido de pertença, poder de compra, grupo social, género e expectativas simbólicas. A subjeção ao Desejo é uma tendência pragmática e inexorável das dinâmicas capitalistas, em que se disputa a margem da liberdade de escolha e a expressão da individualidade. Sob a óptica do Desejo, o Design vincula-se à comunicação e mediação, numa espécie de metafísica do concreto em que a capacidade de criar, promover, consumir e usar bens e serviços tende a reconfigurar a experiência estética. Paradoxalmente, tais apelos almejam uma posição de lealdade e de vinculação, a que nem as plataformas electrónicas e os novos meios escapam. O Desejo e a imaginação funcionam como processos elaborados de produção que revelam o substrato cultural, a partir de um semi-número de narrativas e de feições, fontes de aprendizagem e de partilha de conhecimentos. Tal cosmogonia, associada a um certo epicurismo da vida contemporânea, é possível de questionar as humanidades, mas também as vanguardas mais tecnológicas do Design, trazendo pontos de vista cruzados sobre a prática e a teoria do Design, mas também sobre a moral cívica e as políticas do corpo. É precisamente para compreender a relevância e em que medida se projecta, programa e constitui o Desejo no Design que esta edição da DESIGNA convida a apresentação de comunicações.

CALL FOR PAPERS until MAY 31

PRESENTATION

The theme that inspires DESIGNA's 4th edition focuses on the bond between Design and Desire. The subject of Desire emerges explicitly in the public policies devoted to the arts and to the industry following the need to react to the competition of foreign products, more appealing to consumers. The diversified offer of distinct products to a same function adds the need to standout and persuade to the objects' intrinsic quality in order to make it comply with parameters such as identification and belonging, buying power, social status, gender and symbolic expectations. The subjection to Desire is an inexorable trend of capitalist societies' dynamics, since this type of categories frame the equation of contemporary freedom of choice and individual expression. Through Desire, Design bonds with communication and mediation, in a sort of metaphysics of the concrete in which the capacity to create, promote, consume and use goods and services tend to reconfigure the aesthetic experience. The appeal to the imagination, or even pleasure, runs through Design's every domains. Paradoxically, such appeal aims for a position of loyalty and linkage to which not even the electronic platforms or the new media can escape. Desire and imagination work as elaborate production processes that reveal the individual's cultural substrate through an uncountable number of narratives and fections, sources of education and production of knowledge. Such cosmogony, connected with a certain epicureanism of contemporary life, may be able to question the humanities, as well as Design's more technological dimensions, bringing together crossed perspectives on Design's theory and practice, as well as on civic morals and body politics. It is precisely to understand the relevance and the ways in which Desire projects, programs and constitutes itself (within) Design that DESIGNA invites the submission of communication proposals.

CALENDÁRIO / CALENDAR

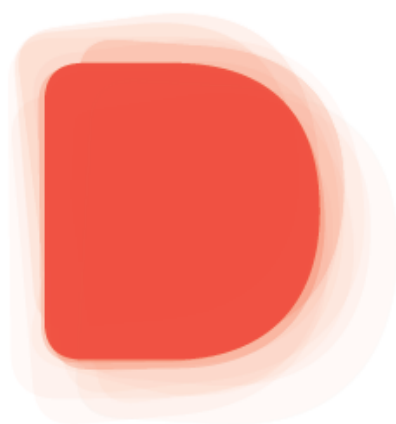
Call for Papers / Abertura / Opening
21 Março / March 20th
Call for Papers / Encerramento / End
31 Maio / May 31st
Notificação aos autores / Notification of acceptance
1 Julho / July 1st
Envio de artigos completos / Full paper
até 30 de Setembro / until September 30th
Programa completo / Full programme
1 Novembro / November 1st
Conferência / Conference
20-21 Novembro / November 20-21

Figura 44: Texto de apresentação da Designa 2014, que evidencia a temática desta edição e também o início do “call for papers”. Foram realizadas duas versões (texto em branco sobre o fundo “warm red” e texto em “warm red” sobre fundo branco), com o intuito de haver uma possibilidade de escolha de acordo com o suporte / efeito para o qual se destinam.



DESIGNA INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH
DESIRE WWW.DESIGNA.UBI.PT **2014 NOV. 20-21**
 UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR, COVILHÃ, PORTUGAL

Figura 45: *Banner* para site e para a capa de facebook da Designa, com o propósito de promover a edição de 2014. O *banner* para o site traduz uma linguagem mais formal, contrariamente ao *banner* da capa do facebook, que revela uma linguagem mais “lúdica”, directa, mas não evidente/denunciadora em relação ao Desejo (tema escolhido para a edição deste de 2014).



DESIGNA 2014 - DESIRE
 INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH
 NOVEMBER 20-21
 CALL FOR PAPERS ABSTRACT UNTIL 2014 MAY 31ST
 UNIVERSITY OF BEIRA INTERIOR
 COVILHÃ, PORTUGAL

www.designa.ubi.pt

DESIGNA
2014
DESIRE

INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH
 NOVEMBER 20-21
 CALL FOR PAPERS ABSTRACT UNTIL 2014 MAY 31ST
 UNIVERSITY OF BEIRA INTERIOR
 COVILHÃ, PORTUGAL

www.designa.ubi.pt

DESIGNA 2014 DESIRE

CALL FOR
PAPERS
ABSTRACT UNTIL
2014 MAY 31ST



DESIGNA 2014 - DESIRE
INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH
NOVEMBER 20-21
UNIVERSITY OF BEIRA INTERIOR
COVILHÁ, PORTUGAL

www.designa.ubi.pt



Figura 46: Postal referente à Designa 2014, mais um outro suporte de divulgação da edição deste ano. Apresenta-se várias hipóteses que refletem a mesma coerência estilística através da imagem gráfica da Designa. As duas últimas propostas resultam em uma, frente e verso.

Conclusão

1. Apreciação Geral

“O conhecimento exige uma presença curiosa do sujeito em face do mundo. Requer uma ação transformadora sobre a realidade. Demanda uma busca constante. Implica em invenção e em reinvenção”. Paulo Freire

No presente relatório, procurou-se ilustrar metodicamente todo o processo de análise, pesquisa e atividades desenvolvidas.

Verificou-se que as ferramentas utilizadas e selecionadas para dar resposta aos objetivos delineados inicialmente foram determinantes no enriquecimento de conhecimentos teóricos, práticos e técnicos nas áreas de atuação (design gráfico e editorial).

A necessidade clara de aperfeiçoamento e de recolha de informação teórica e visual foi, desde cedo, um ponto assente na conceção dos trabalhos que eram exigidos, não por serem trabalhos de grande complexidade, mas no sentido de aprimorar o conhecimento, além de constituir um verdadeiro desafio para o futuro profissional que é o estagiário.

De uma maneira geral, esta experiência valorizou o ser em todas as suas potencialidades e todos os seus conhecimentos.

2. Enunciação dos Resultados Alcançados em Cada Fase

A realização destes trabalhos possibilitou perceber o quão importantes são as ferramentas metodológicas; a estruturação de ideias de objetivos de forma a estimar um tempo para a realização de cada tarefa determina uma organização e uma mais-valia para em caso de algum imprevisto ser rapidamente superado.

Na conceção de trabalhos práticos, a técnica adquirida tanto a nível de software como de conceitos, conhecimentos, referências na área do design foram predominantes, pois facultou um sentido de investigação aliado a uma inspiração que permitiu concretizar algo apenas idealizado. Ora, o objeto criado permite ao estagiário ver o fruto do seu trabalho, do seu empenho e até por vezes

da sua ousadia, fortalecendo ainda mais a sua vontade de ir mais além. Um dos exemplos foi a concretização dos três livros de Atas ou até a criação do banner para a página do Facebook. Conseguir relacionar formas linguísticas diferentes de forma a obter um conteúdo coerente e harmonioso mas que despertasse o interesse, o gosto de quem observa foi a tarefa mais árdua.

No trabalho do livro de Atas, por exemplo, adequou-se um sistema flexível que pudesse ser facilmente utilizado e ampliado ao longo do tempo; tornar a navegação fácil e facilitar o entendimento desse(s) mesmo(s) documentos por meio de elementos gráficos mais simples (livro de Atas); adotar uma grelha mais convencional usada num layout de imagens e texto constituíram opções para ir ao encontro da simbiose sugerida no início da conceção dos diversos materiais - passado/futuro, tradicional/moderno, a fim de não danificar a sua identidade.

É notório que nem todos os briefings apresentados foram elaborados de forma eficaz, ora pela sua complexidade de linguagens (Designa 2013), ora por haver um bloqueio de ideias criativas que aprimorassem o trabalho final e o evento da Designa.

Não pode ser também esquecido o aperfeiçoamento seguindo as orientações dadas, em relação ao trabalho executado, não só pela aprendizagem adquirida com essas críticas (aliás deveras construtivas) e pelo conhecimento partilhado, como também a possibilidade de constatar uma evidente evolução nas diferentes fases de cada trabalho criado para além de reconhecer que o trabalho ficou mais rico, mais expressivo e mais apelativo.

Ganhei, pois um outro olhar, um olhar mais crítico, aprendi com pessoas mais crescidas, com uma visão diferente e mais enriquecedora, mais experiente, mais realista. Propiciou-me uma atitude diferente de encarar os diversos trabalhos e entregar-me independentemente do trabalho ser grande ou pequeno, ser demorado ou menos demorado, porque, em primeiro lugar, deve-se pensar coletivamente, no bem e no benefício de todos e, neste caso, da Designa.

A possibilidade de ver o trabalho partilhado nas diversas plataformas (como os livros de Atas que se encontram disponíveis em www.livroslabcom.ubi.pt) e, no dia do evento da Designa (www.designa.ubi.pt), de receber o feedback não só pelo trabalho pessoal que é desenvolvido mas pelo trabalho concebido em equipa foi deveras gratificante. Eis o grande prémio que é atribuído a todo aquele que termina o seu projeto. Parece que o sonho se transfigurou em realidade. É, pois, algo de nós que se ofereceu sem conhecermos o verdadeiro destinatário.

Após esta experiência pelo mundo mais laboral, adquiri uma outra capacidade crítica acerca do meu trabalho pessoal e o de outros. Experimentar e concretizar proporcionam o crescimento não só da pessoa mas também do conhecimento.

3. Balanço Crítico

Aplicar os conhecimentos adquiridos num contexto teórico facultado pela universidade (teoria com prática e prática sem teoria) constitui uma ferramenta valiosa para qualquer estudante. O estágio é sem dúvida uma mais-valia porque proporciona um contacto direto com o mundo profissional, constituindo desde logo uma espécie de laboratório em que se realizam as primeiras experiências na área vocacional escolhida. Quantas descobertas são realizadas? Quantos desafios são lançados pessoalmente e profissionalmente? Eis as grandes lições que são ultimadas antes de seguir o percurso da vida adulta: o mundo do trabalho.

Numa perspetiva mais pessoal, trabalhar num cenário diferente do habitual; conceber e produzir trabalhos com o intuito de serem realizados/concretizados e utilizados, e, mesmo tendo um ou outro trabalho que não o fosse (por não se adequar ou por não ir de acordo com o que era solicitado) constituíram dois fatores decisivos, motivadores para o êxito deste mestrado. O facto de trabalhar com verdadeiros profissionais da área de design, como foram os professores orientadores, sempre dedicados e disponíveis para me orientar para novas aprendizagens ou motivando-me a aceitar novos desafios, determinou a minha vontade de aprender mais, de saber, de evoluir. Reconheço que ainda revelo falhas e que ainda não disponho de um leque alargado de conhecimentos técnicos, no entanto, procurei sempre superar as minhas dificuldades e fragilidades de forma a corresponder ao que me era solicitado ou proposto.

Há, porém, algo que a meu ver podia ter sido ainda mais enriquecedor nesta experiência - a possibilidade de contactar com outros profissionais ligados ao design, nacionais e/ou internacionais. Talvez seja este um dos meus desafios para momentos futuros.

Chegou o momento de partir para uma nova viagem, em busca da realização profissional, ora o mundo do design é tão vasto, integrando tantas e diversas áreas que a escolha de uma delas constitui para mim uma dificuldade. Pensava seguir design do industrial e/ou design gráfico, depois, fiquei fascinada pelo universo da ilustração, mais recentemente pelo design editorial, graças a esta experiência pela Designa, agora nada é bem definido. Até quando? Até chegarem novos projetos,

novos desafios...

Só a experiência pessoal pode mudar o rumo da nossa rota, por isso quero agradecer mais uma vez a todos aqueles que, ao longo desta etapa em busca do conhecimento, me ajudaram a crescer como pessoa, acreditando que essa partilha é um dos tesouros mais valiosos para a vida.

Bibliografia

Livros

PAIVA, Francisco; MOURA, Catarina (org.) (2012) Designa 2011 - Proceedings. A Esperança Projectual, Covilhã. Serviços gráficos da Universidade da Beira Interior

FRAGOSO, Margarida (2012), Design gráfico em Portugal. Formas e expressões da cultura visual do século XX, Lisboa: Livros Horizonte.

JUTE, André (1999). Grelhas e estrutura do design gráfico. Editora Destarte.

LUPTON, Ellen & MILLER, J. Abbott (orgs.) (2008). A B C da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. São Paulo: Cosac Naify.

LUPTON, Ellen; COLE, Jennifer (2009). Diseño Gáfico. Nuevos Fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef (1982). Sistemas de retículas. GG. Editorial Gustavo Gili, S. A. Barcelona.

MUNARI, Bruno.(1990) Artista e Designer. 3ª edição. Lisboa: Editorial Presença.

MUNARI, Bruno. (2008, 2ª) Das Coisas Nascem Coisas. Martins Fontes. São Paulo.

MUNARI, Bruno. (2009) Design e Comunicação Visual. Ed. 70, Lisboa

SWANN, Alan (1990) Bases del diseño gráfico. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli.

TSCHICHOLD, Jan. (2007). A forma do Livro. Ensaios sobre tipografia e estética do livro. Ateliê Editorial,

VINCENT, Charles de Castro. (2009) Grids: Soluções criativas para designers gráficos. Trad. FURMANKIEWICZ, Edson. Porto Alegre: Bookman.

Documentos Online

BORGES, Marta (2013). “O livro no mundo digital”. In Paiva, F.; Moura, C. (org.) Designa 2013 - Proceedings. Interface, Covilhã. Serviços gráficos da Universidade da Beira Interior, pp 12-16. [http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20140608-designa2013_proceedings_flat.pdf] Acedido em 2014.

DIAS, Nuno (2011). Paul Felton. The ten commandments of typography. Type Heresy. Revista Blue Design 01, pp 23 [http://issuu.com/revistas-blue/docs/pdf_design_01/23] Acedido em 2014.

MOURA, Catarina (2005) O desígnio do design. In Actas do IV SOPCOM [consultado em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-designio-design.pdf>] Acedido em 2013.

Filmografia

HUSTWIT, Gary (2007). Helvetica

Sítios Web

Arcos Design (Acedido em 2014)

[<http://www.esdi.uerj.br/arcos/ant03.html>]

Designa - Conferência Internacional de Investigação em Design (Acedido em 2013)

[www.designa.ubi.pt]

Design Inspiration (Acedido em 2013)

[<http://designinspiration.net/popular/page/1/?marker=4208493255365>]

Design is History (Acedido em 2013)

[www.designishistory.com/]

Faculdade de Belas Artes do Porto, Design por Todos (Acedido em 2014)

[www.ff.up.pt/designportodos/?mn=4]

Gràffica (Acedido em 2014)

[http://graffica.info/century-100-anos-de-diseno-tipografico/?utm_content=buffer5d056&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer]

Gestalten Tv (Acedido em 2014)

[www.gestalten.tv/motion/erik-spiekermann]

Pentagram (Acedido em 2014)

[<http://www.pentagram.com/work/#/all/all/newest/>]

Retinart (Acedido em 2014)

[www.retinart.net/graphic-design/secret-law-of-page-harmony/]

Signal v. Noise (Acedido em 2014)

[<http://signalvnoise.com/posts/2467-jan-tschichold-on-the-perfect-way-to-lay-out-paragraphs-pages-and-books>]

The Grid System (Acedido em 2014)

[www.thegridsystem.org]

Thinking With Type (Acedido em 2014)

[www.thinkingwithtype.com]

Type for You (Acedido em 2013)

[www.typeforyou.org/]

Typographic Posters (Acedido em 2013)

[www.typographicposters.com/]

Typophile (Acedido em 2014)

[www.typophile.com/node/47265]

Vignelli Associates (Acedido em 2014)

[<http://www.vignelli.com/home.html>]

Anexos

Nesta secção, apresenta-se os trabalhos desenvolvidos pelos estagiários, pelos coordenadores e membros que fazem e fizeram parte da Designa, de forma a contribuir para a compreensão das diversas linguagens utilizadas (e apresentadas no capítulo anterior). Como tal, as criações apresentadas não são somente do autor do presente relatório.

Anexo 1 - Imagem Gráfica da Designa



Figura 47: Imagem gráfica adotada pela Designa, nas edições de 2011, 2012, 2013.

Anexo 2 - Livro de Atas



Tipografia curativa – uma esperança constante no combate à iliteracia pela força do projecto tipográfico.

Jorge dos Reis
Faculdade de Belas Artes
Universidade de Lisboa

ABSTRACT

The typographic literacy conveys de producer of the graphic message and the receiver/reader of that very specific written content. On the one hand literacy has its own levels which correspond to individual competences; on the other hand it also deals with the responsibility of the graphic designer as author of the layout. Although, this new kind of functional analphabetsim manages the capability of processing the written information in the daily life – surviving with the typographic printed matter and with its own formats and social demands. To respect readers is to produce projects who dignify the human condition and the dignity of the individuals.

It was the passage from orality to alphabetic writing that started literacy, as Eric Havelock states on his research. Textual exigencies have put the reader in to a new context of understanding through the printed word and, as we say, through typography and graphic design. The message is a texture and the reader is a performer – isolated because typesetters produce a solid and fixed message. Gutenberg and the modern offset production industry are also responsible when they fixed typography and its power to illiteracy. The cure is on the high demand of the quality of the reading platforms.

KEY WORDS

Literacia, tipografia, legibilidade, alfabetização, letra.

Quando Marshall McLuhan cunhou o termo aldeia global nos anos setenta, referia o facto de que o mundo estava a ficar mais pequeno com o aparecimento

blandit et massa. Cum oculis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Curabitur lobortis. magna tristique mattis porta, est rurus commodo massa, et rurus tortor neque id nunc. Nulla eleifend tincidunt cursus. In sed dui nibh, at tristique odio. Sed cursus, ipsum at fermentum rhoncus, nulla risus congue mi, ac dapibus lorem mi ut quam. Sed in felis dolor, ac mollis turpis.

- Maecenas ultricies, lectus et volutpat scelerisque, tellus nibh elementum tortor, eu condimentum metus erat eget ante. Vestibulum turpis tortor, tincidunt at pulvinar tristique, placerat nec lectus. Donec quis ipsum ut ligula adipiscing rhoncus. Proin aliquet, massa laculis gravida ultrices, lacus sem gravida purus, sed varius enim sem a ligula. Donec erat ipsum, condimentum id lacinia non, commodo lacinia nisi. Nullam in odio nisi, a mollis tortor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam luctus ante vel mauris egestas interdum. Class aptent taciti sociosque ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos.

- Integer diam leo, euismod lacinia hendrerit nec, adipiscing placerat est. Ut dignissim aliquet posere. Praesent arcu ante, malesuada id varius ut, ultrices et neque. Nam ac scelerisque tellus.

1. Maecenas ultricies, lectus et volutpat scelerisque, tellus nibh elementum tortor, eu condimentum metus erat eget ante. Vestibulum turpis tortor, tincidunt at pulvinar tristique, placerat nec lectus. Donec quis ipsum ut ligula adipiscing rhoncus. Proin aliquet, massa laculis gravida ultrices, lacus sem gravida purus, sed varius enim sem a ligula. Donec erat ipsum, condimentum id lacinia non, commodo lacinia nisi. Nullam in odio nisi, a mollis tortor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam luctus ante vel mauris egestas interdum. Class aptent taciti sociosque ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos.

- 2. Integer diam leo, euismod lacinia hendrerit nec, adipiscing placerat est. Ut dignissim aliquet posere. Praesent arcu ante, malesuada id varius ut, ultrices et neque. Nam ac scelerisque tellus.

Morbi odio nunc, fringilla eu faucibus venenatis, pulvinar eu mauris. In at nisi leo. Donec erat dolor, pulvinar vel ullamcorper eget, vestibulum ac ipsum. Phasellus quis enim nec nisi faucibus condimentum. Donec ut orci nibh. Nulla facilisi, et condimentum libero quis leo tristique a ornare augue accumsan. Phasellus rutrum congue dui eget cursus. Vestibulum nec magna nec felis suscipit consequat. Maecenas sed eros ipsum, vel sodales dui. Donec risus nibh, commodo eu congue vel, commodo sit amet velit. Nam dolor ante, eleifend sit amet tempor in, consequat vel odio. In hac habitasse platea dictumst.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis eleifend aliquam libero, id porta erat ornare nec. Nam in purus augue, non luctus diam. Mauris

dolor eros, blandit egestas placerat ut, scelerisque ac massa. In hac habitasse platea dictumst. Nunc laculis turpis eget quam vehicula sed pellentesque turpis faucibus. Vivamus aliquet varius arcu. Sed magna libero, mattis a vestibulum nec, accumsan nec est.

Donec vitae lorem sit amet lectus portitor tristique eu dictum elit. Curabitur euismod mauris vitae ipsum ultricies euismod eget vitae arcu. Donec mollis massa facilisis lectus accumsan facilisis. Nunc auctor libero ac ligula aliquam adipiscing. Quisque justo justo, varius id pretium ac, adipiscing pellentesque dolor. Donec luctus, nisi ac sollicitudin ultricies, ante tortor auctor nulla, ac sagittis nibh orci vel neque. Curabitur porta tincidunt quam. Sed laculis, elit eu imperdiet suscipit, erat erat tempus augue, aene aliquet orci libero accumsan nunc. Proin augue diam, euismod quis lacinia in, cursus vel risus. Proin eget justo eget nisi dictum tristique. Phasellus dignissim laoreet ante vitae sodales. Integer condimentum, nibh in gravida lobortis, libero ligula dapibus dolor, at lacus urna est eget mauris. Vestibulum congue tempor portitor.

Quisque tortor nulla, posuere a pellentesque non, gravida vitae arcu. Curabitur vitae ornare mauris. Proin luctus semper neque id vehicula. Nullam in tortor dolor. Donec imperdiet massa sed velit suscipit quis mollis nisi sagittis. Praesent porta accumsan quam sed laoreet. Sed et ornare pulvinar leo, donec porta, metus vel malesuada posuere, metus velit dignissim tortor, quis molestie arcu odio quis tortor. Ut tincidunt, magna in mattis fermentum, metus libero feugiat lectus, in conculia magna nunc eu nibh. Vestibulum commodo tortor non eros gravida volutpat. Aliquam laculis dignissim tellus et consectetur. Curabitur imperdiet volutpat orci, vitae porta nulla aliquam nec. Aenean consectetur odio lectus. Sed porta ultrices est, eu eleifend aliquam tempor posuere.

Curabitur placerat tellus vitae arcu feugiat placerat. Nulla id ipsum est. Donec eu mauris felis. Sed non molestie tellus. Suspendisse sed urna ut odio lobortis commodo eget id augue. Sed imperdiet condimentum velit, vitae elementum quam ornare ut. Ut laoreet rutrum tortor, vestibulum egestas nunc nec sem faucibus blandit. Duis at tincidunt massa.

Nam sagittis, tellus sit amet malesuada luctus, nisi lacus ultrices mauris, id placerat augue purus ut est. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Praesent augue augue, fermentum eget placerat eget, venenatis ut velit. Nam eleifend bibendum metus, vehicula portitor tellus euismod a. Donec sagittis mi eget metus posuere bibendum. Donec nunc, dui, semper eget placerat sit amet, accumsan vel nisi. Fusce vehicula malesuada eros quis hendrerit. Maecenas dictum tempus posuere.



Favore dui dolor, mollis sit amet aliquet ac, dapibus in nibh. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Nunc gravida enim velit ut quam vestibulum commodo sit amet id odio.

Figura 48: Livro de actas - Designa 2011. Trabalho desenvolvido em 2012 pela Designa (design gráfico: João Nuno Sardinha).



ID 92

A (IN) SUSTENTABILIDADE DO TRABALHO CRIATIVO EM DESIGN

Pedro Quintela
Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra
Portugal

ABSTRACT

THE design assumes an inescapable importance and recognition in contemporary capitalist societies. It is, moreover, one of the key areas of so-called creative sector and the present narrative around the economic potential of this sector. Design has being increasingly assumed as a kind of virtuous paradigm of successful implementation of "creativity" and "innovation". Simultaneously, some features of the design profession work tradition, based on projects, are now more generally recognized as central to the labour market. It is important, however, to question the dominant discourses on this topic, analyzing this unifying vision about the creative work, and discussing the coexistence of creative industries in general and particularly of design. This paper seeks to address some key dimensions that involve today's creative work practices in design, discussing some evidences of unsustainability for design professionals and reflecting on key risks and implications of this framework.

MEASURING INSTRUMENT

The coding panel followed some requirements: the author was not a coder, and the coders were not too familiar with the research purposes (Krippendorff, 2004 : 210). The coding was performed by a pool of 167 undergraduate art students from Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Portugal. Each did the coding at home, from a supplied VCD containing 20 ads. Each ad was coded by three different judges, each from different college classes. The coding forms were optically read and their input turned into a database file.

Ads that were coded in a defective way due to non-systematic errors were discarded.

After this, the sample was composed by 896 ads. The coding agreement was calculated using Krippendorff's alpha, the adequate index for several coders on nominal variables (cf. Lombard, Snyder Duch, Bracken: 2002; Riffe, Lacy & Fico, 2005: 153; Krippendorff, 2004). After computing the alpha for all the 893 ads it was found that its' median was 0,8004.

As an additional quality coding criteria, all the ads that presented a Krippendorff's alpha below 0,63 were discarded. This quality procedure discarded 121 less consensual ads, giving place to a final sample of 772 ads.

RESULTS AND DISCUSSION

On the final sample of 772 ads there were 1.559 main characters. This type of three of the ads presented a single main character. Seventeen point eight presented none. A majority of 51,9% presented more than one main character.

As an additional quality coding criteria, all the ads that presented a Krippendorff's alpha below 0,63 were discarded. This quality procedure discarded 121 less consensual ads, giving place to a final sample of 772 ads.

H1- It is expected a higher percentage of female-targeted than male-target ads.

Table 1. Gender target of advertised item.

	freq.	%
Male target	74	10,1
Female target	228	31,1
Neutral target	432	58,9
Total	734	100,0

Ads level:

H2- Toy ads targeting girls are not in the same percentage as the ones targeting boys.

Table 2. Gender target of the toy ad.

	freq.	%
Male target	29	27,1
Female target	51	47,7
Neutral target	27	25,2
Total	107	100,0

Toy ads:

RQ1: How Intensely are children being targeted?

Table 4. Ads age target.

	freq.	%
Children	150	20,6
Adult	597	79,4
Total	752	100,0

Human characters:

RQ2: How Intensely both gender-targets are sought by the several product-types?

Most advertised products (body, toy, home, food) are female targeted.

Table 6. Gender target of the advertised products.

	Body		Home		Toy		Food		Auto / sport		Other	
	freq.	%	freq.	%	freq.	%	freq.	%	freq.	%	freq.	%
Male target	18	8,8	4	3,4	29	27,1	11	6,0	12	27,9	1	1,8
Female target	94	87,7	49	41,2	51	47,7	31	14,2	0	0,0	0	0,0
Neutral target	53	32,9	66	55,8	27	25,2	176	80,7	20	82,9	64	87,9
Total	163	100,0	119	100,0	107	100,0	219	100,0	32	100,0	66	100,0

Ads:

Table 1. Shows that non neutral ads have three times more female targets than male targets. The difference between targets is 2,1%.

Table 2. Shows that from the 107 sampled toy ads, 47,7% targeted the female against 27,1% targeting the male. These results are in line with the work of Macklin & Kolbe (1984) and Barricosen & Reid (1993) and oppose Verme (1975), Smith (1994), and Macklin (2002).

Table 4. Shows that 20,6 per cent of the ads target children.

Table 6. Shows that the most male gendered ad is toy, followed by the body product. This might enable a biased reading that Table 6 will make clearer. The point is that male targeted products are much sparser than the female ones. When they are male oriented they are mostly toys. But in fact, toys themselves are more female gendered than male (three times more). The same happens with the body product: only two out of twenty are male targeted, against eleven out of twenty that are female targeted: a five times difference.



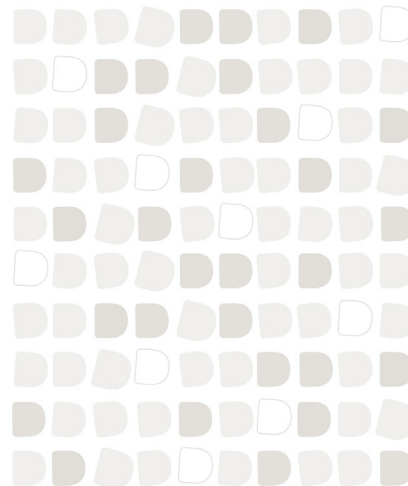
Figure 7. Shows that near three quarters of the 299 gendered ads are female targeted, and 24% are male targeted. These results are in line with Australia (Browne, 1998), and Japan (Arima, 2000, Iida-Arima, 2003) and confirm H1.

Figura 49: Primeira proposta apresentada para o livro de Atas (edição de 2012).

Na capa e nos separadores, não existe uma evidente hierarquia que distinga informação relevante da menos importante, mancha de texto muito marcante.

A parte interior, apresenta algumas falhas, que impossibilitam a página de “respirar”, nomeadamente: escolha da fonte tipográfica (Hermes) cria uma mancha muito densa de texto corrido; estrutura e hierarquia pouco rígida, onde não se percebe uma clara distinção entre títulos e subtítulos, por exemplo.

Anexo 3 - Suportes e aplicativos (estudos)



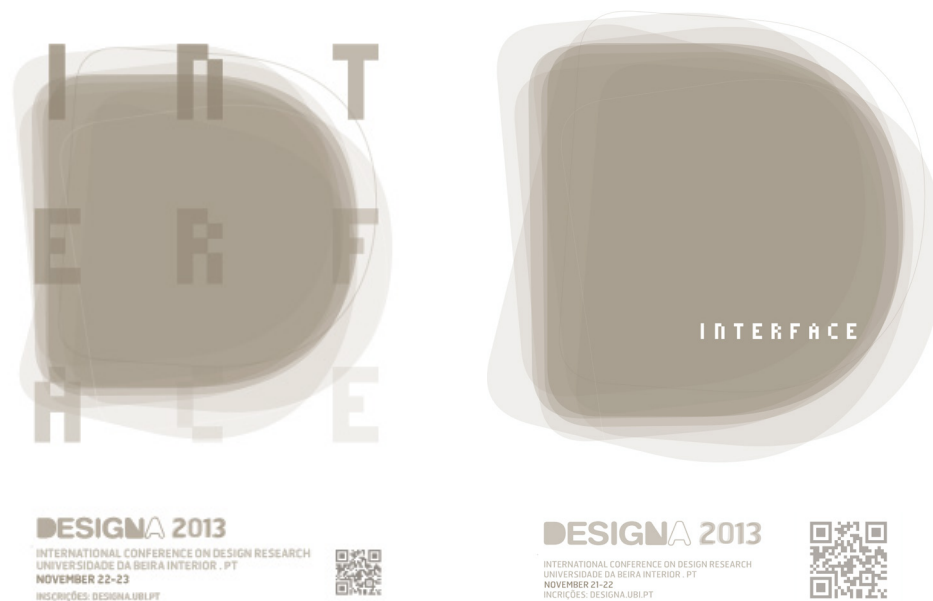
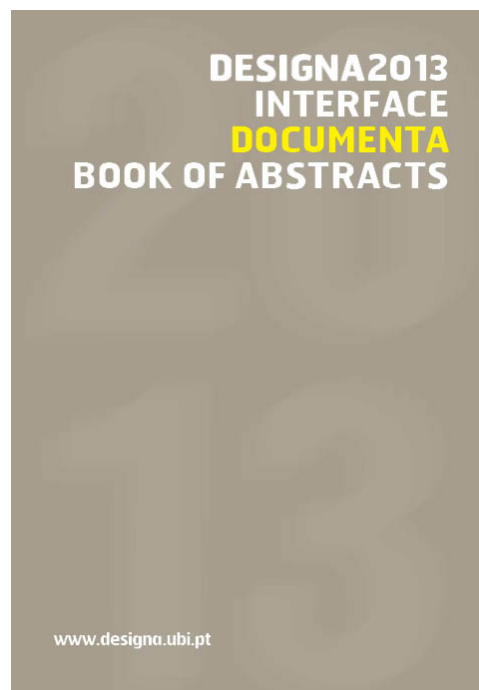


Figura 50: Proposta de cartazes (Designa 2013 - Interface)

Linguagem baseada na forma arredondada do “D” e na fonte tipográfica - Monoeger - que compõem a palavra “Interface”. Em alguns dos exemplos, denota-se uma difícil conjugação dessas duas características, pelo facto de serem linguagens muito distintas.

Anexo 4 - Suportes e aplicativos (finais)



- 16.45 MULTIMEDIA – painel 2
Moderador / Facilitator: Afonso Borges
- GUEST SPEAKER – Herlander Elias, Universidade do Beira Interior, LabCom, Flat-Forward, Tendências do Design de Interação
- ID.138 Código para criativos.
João Dessen Seroaiva. UBI, Portugal
- ID.148 Visualarchives: new infographic interfaces.
Marta Fernandes, ESEIG/IPP, CIAUD e IDa, Bruno Giesteira, FBAUP, Alexandre Al Quintos, FAUL, CIAUD, Portugal.
- ID.153 Características projetuais do e-commerce: um estudo de caso sob o ótica do design de interação.
Filipe Maciel Gonçalves, Tobias Mulling, Universidade Federal de Pelotas, Brazil.
- ID.158 O objecto impresso enquanto interface não digital.
Marco Neves, Faculdade de Arquitectura, Universidade de Lisboa, Portugal.
- ID.162 A interface na percepção de confiança e credibilidade no e-Health.
André Pinto de Sousa, Ana Margarida Pisco Almeida, Universidade de Aveiro, Portugal.
- ID.190 Stories of Chairs – o design e as media digitais participativos como interface de cultura local e um estêrio global.
Jorge Bramião Pereira, IPCA, IDa, Portugal, Hétor Alves, UP, IDa, Portugal
- ID.192 Biofeedback interaction design for digital storytelling: An interaction design network for analysis of hyper-film narrative content using effective physiological data.
Luis Frias, UNL / UT Austin, UBI, Portugal.
- ID.193 Versioning clássica retro vídeo games (case study).
Pedro Cardoso, Miguel Corvalhais, IDa, Fac. Belas Artes, Universidade do Porto, Portugal.
- 19.00 GUEST – Ernesto Villar, UBI, LabCom, Portugal
Apresentação de 2º Ciclo / Mestrado em Design e Desenvolvimentos de Jogos Digitais

21 NOV
Quinta-feira / Thursday

- VENUE: AUDITÓRIO DA PARADA, UBI
- 9:00 Abertura / Opening
- 9:30 GUEST SPEAKER – Marta Borges
Fac. Belas Artes da Universidade do Porto
O Livro no Mundo Digital
- 10:00 MODA / FASHION – painel 4
Moderador / Facilitator: Rui Miguel
- ID.147 Etiquetas Têxteis com a integração de símbolos para interpretação de cores em pedais pelos Diabéticos.
Filipe Covilho, José Lucas, Universidade do Beira Interior, Portugal.
- ID.159 Contribution of design to the development of alternative medical clothing.
Luca Bernarides Neves, Nuno Belino, Maria José Serzedas, UBI, Portugal, Rosham Paul, Marolda Broute Agnès, LEITAT, Spain.
- ID.161 Fashion as Communication and Information Method: Analytical and Applied Study of Egyptian Fashion in Light of Recent Political Changes.
Rehab Hesseem, Helwan University, Egypt.
- ID.171 Têxteis Condutores: Interface emergente entre o indivíduo e o ambiente.
Catarina Lopes, Caroline Loss, Rita Salvado, Unidade de Investigação Materiais Têxteis e Papelários, UBI, Pedro Pinho, Instituto Superior de Engenharia de Lisboa, Ricardo Gonçalves, Instituto de Telecomunicações, Aveiro, Fernando Velez, Jorge Tavares, Henrique Saraiva, Norberto Barroca, Inst. Telecomunicações, DEI, UBI, Portugal.
- ID.176 Moda e Arquitetura: O que me toca Covilhã.
Solange Fernandes, José Lucas, Universidade do Beira Interior, Portugal.
- ID.178 Vestuário e partir do design inclusivo: interface entre o sujeito com deficiência e a inclusão social.
Bruna Braga, Váscara Boteta, Eugénio André Dias Martins, Luiz Roberto Gomes, Universidade Federal de Santa Catarina, Brazil.

22 NOV
Sexta-feira / Friday

- ID.180 A interface como meio de "tornar comum".
João Barata, Rui Miguel, UBI, Portugal.
- ID.182 Manipulação de Superfícies Têxteis: Interferências na estrutura têxtil do burel, modificando dimensionalmente a sua superfície.
Ana Luíza Oliveira, Rita Salvado, Universidade do Beira Interior, Portugal.
Marta Sílvia Barros de Almeida, Regine Aparecida Sanchez, Universidade de São Paulo, Brazil.
- ID.194 A Pate: Uma interface natural.
Brígida Ribeiro, IPCB – ESART, Portugal.
- ID.203 A Study for a Future Development of Garments with Embedded Textile Sensors Whose Function is to Prevent Bad Back Posture.
Priscila Borges Franco, Rita Salvado, Pedro Araújo, UBI, Portugal.
- ID.204 Tecnologia, Design e sustentabilidade aplicado a acessórios de moda.
Ana Margarida Fernandes, UBI, Portugal.
- ID.205 A Arte, o Design, a Moda, a Criação e o Consumo no Pós-modernidade
Sílvia Barros de Almeida, Regine Aparecida Sanchez, João Paulo Marciano, Universidade de São Paulo, Brazil

16 COMUNICACAO - INTERACT - INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR - ABSTRACTS

16 COMUNICACAO - INTERACT - INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR - ABSTRACTS

BOOK OF ABSTRACTS

COMUNICAÇÃO / COMMUNICATION

ID.145
MORO AQUI AD LADO – PROJETO DE INTERFACE PARTICIPATIVA ENTRE A FOTOGRAFIA E O DESIGN.

Maria Inês Amaral Maniés Lourenço, Faculdade de Arquitectura – UT Lisboa, Portugal

Design Participativo, Inclusão Social, Arte Pública, Fotografia e Museografia.

Esta comunicação visa apresentar um projeto de inclusão social através da aprendizagem e da expressão artística fotográfica.

O design está relacionado com todas as vertentes da nossa vida social e quotidiana, influencia as nossas experiências visuais, desde o aspeto das roupas, edifícios, bens de consumo e todos os ambientes que nos rodeiam (Gordon, 2003). Assim, constitui um instrumento privilegiado para comunicar e compreender a nossa sociedade.

Neste sentido, o design de comunicação revela-se de grande importância.

O design de comunicação está a tornar-se geograficamente disperso e cada vez mais interdisciplinar. Isto é, através de várias disciplinas e relações estabelecidas tem a sua disposição diversos instrumentos para o melhorar o "tomar mais abrangente": "problemas complexos requerem respostas sofisticadas provenientes de saber de várias áreas" (Twinn, 2007:24). A convergência de várias disciplinas pode fazer surgir novas investigações, realidades para outros áreas. Dadas as potencialidades do design, e em especial do design de comunicação, propomos explicitar e fomentar a associação do mesmo a outras

disciplinas como a fotografia, e museografia, e museologia, e sociologia e a comunicação, entre outros, por forma a criar uma metodologia do design de interface participativa e consequente interatividade social.

Através de uma abordagem teórico/prática, com a concretização de uma ou mais exposições de fotografia, pretende-se o envolvimento e a participação da(s) comunidade(s) na criação e na seleção dos elementos a expor.

Com base numa amostra de três bairros sociais (Bairro Padre Cruz, Bairro do Alameda Lisboa Centro e Bairro de Beato), dentro do universo do área metropolitana de Lisboa e com a colaboração de associações e entidades locais, propõe-se explorar uma relação de cooperação e parceria entre o artista e a comunidade de cada bairro. O objetivo do presente projeto artístico consiste no trabalho realizado com jovens com o intuito de expor obras que, para além de apresentarem um bairro, representem uma cultura e um processo dinâmico de reflexão sobre identidade. Ao privilegiar sobretudo aspetos sociais, em lugar de valorizar apenas a sua condição estética sobre o seu por: torna-se mais importante o processo que ocorre da experiência coletiva do que propriamente o trabalho resultante: "o que nos parece importante, para além das consequências do projeto, é entender o modo como este pode estimular a criação de novas formas de diálogo e o interação entre os indivíduos" (Reagan, 2000:111).

Do ponto de vista de inclusão social e trabalho a desenvolver facilitar a comunicação associada do cidadão historicamente. "O processo de trabalho pode ser tanto ou mais importante que o produto final. De facto, a Arte Pública

16 COMUNICACAO - INTERACT - INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR - ABSTRACTS

16 COMUNICACAO - INTERACT - INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR - ABSTRACTS

Figura 51: “Book of Abstracts” - Designa 2013



Figura 52: Prospecto (frente e verso) - Designa 2013



Figura 53: Rollup - Designa 2013

