design 3 2010/11
dossier de pesquisa

Rui Alexandre Marques Gonçalves

2009105935
ruigonc@student.dei.uc.pt

introdução
dossier de pesquisa

Este documento é uma compilação de ficheiros e informações relativas aos projetos #1 e #3 da cadeira de Design 3 do 3º ano da Licenciatura em Design e Multimédia da Universidade de Coimbra, lecionada pelo Professor António Silveira Gomes.

Esta reunião de toda a pesquisa e desenvolvimento dos projetos mencionados inclui esboços, esquissos, experiências, bibliografias, referências de trabalho e exemplos de outras publicações congéneres, assim como o respetivo plano editorial da publicação.

projeto #1
publicação

Este projeto centrou-se no desenvolvimento de uma publicação que contivesse sete artigos: hack, entrevista, ensaio escrito ilustrado, ensaio visual, roteiro, cartazes e manifestos. A ordem final, a constar na publicação, não necessitava de obedecer à ordem cronológica com que os trabalhos foram propostos, mas este documento irá segui-la.

projeto #1
artigo a - hack

Processo
Este artigo envolveu a criação de falsas grelhas de partilha no asfalto de uma cidade.

A pesquisa efetuada revelou que nunca se tinha feito qualquer tipo de experiência deste género, pelo que não existe qualquer referência a outros trabalhos similares.

Procurei um modo de replicar a forma de uma grelha de partida sem comprometer a segurança de condutores e peões, ou o meio ambiente. Numa primeira fase, considerei o uso de tinta, mas como pretendia que a vida do *hack* não se prolongasse para além do desejado (sessão de fotografias), optei por papel de cavalinho colado entre si com fita-cola de duas faces.

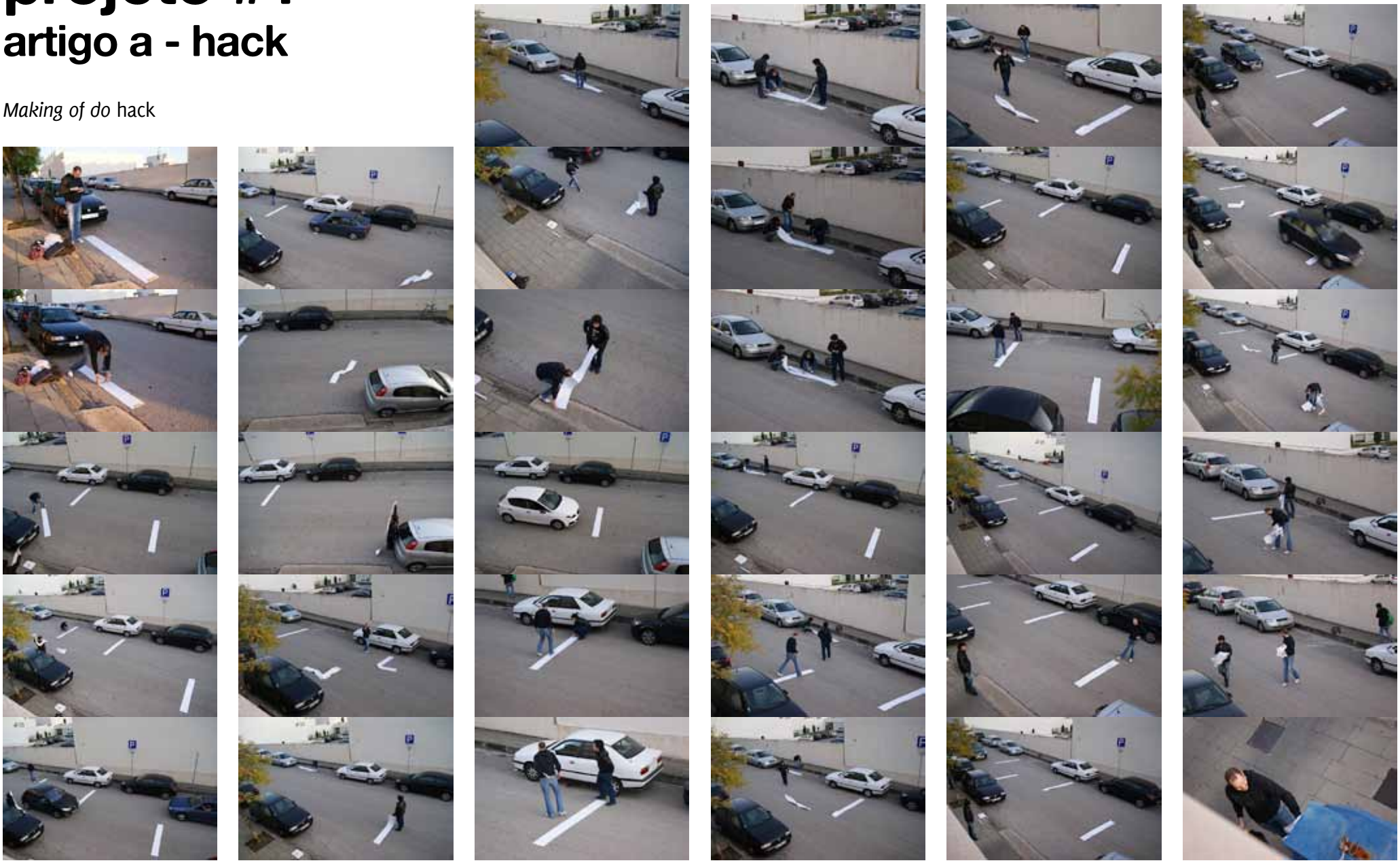
Bibliografia

- Klanten, R and M. Huebner, (eds), *Urban Interventions: Personal Projects in Public Spaces*, Gestalten, 2010.
- Google Maps, 12 de Setembro de 2011, http://maps.google.com
- BBC News, 10 de Setembro de 2011, http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/686941.stm
- Wikipedia - *Culture Jamming*, 8 de Setembro de 2011, http://en.wikipedia.org/wiki/ Culture_jamming
- AdBusters, 8 de Setembro de 2011, http://www.adbusters.org/

Pesquisa de imagens

projeto #1
artigo a - hack

Making of do hack



projeto #1
artigo b - entrevista

Processo
A entrevista teve como principal foto o professor Artur Rebelo e a sua ligação com a temática da sustentabilidade.

Tendo como ponto de partida a entrevista a Charles Eames (ver bibliografia), as perguntas foram colocadas de uma vez só, por correio eletrónico. A similaridade entre as duas entrevistas reside no facto de não se ter tido em consideração as respostas do entrevistado, na sucessão de perguntas.

Bibliografia
- Graphic Design Discourse, *Design Q&A*, 20 de Setembro de 2011, http://graphicdesigndiscourse.posterous.com/design-qanda-0
- Useless Design, *Entrevista a Ezio Manzini*, 20 de Setembro de 2011, http://uselessdesign.blogspot.com/2007/10/entrevista-ezio-manzini.html
- Brain Pickings, *Charles Eames on Design: Rare and Wonderful Q&A from 1972*, 20 de Setembro de 2011, http://www.brainpickings.org/index.php/2011/10/03/charles-eames-on--design-1972/

projeto #1
artigo c - ensaio ilustrado

O meu ensaio: "A Sustentabilidade do Design Sustentável"
O meu ensaio teve uma abordagem crítica perante a temática do "design sustentável" e questiona a sua razão de ser e de se manter como foco de interesse na comunidade de designers.

Preferi fazer uma abordagem deste género, pois achei que limitar-me a elencar artigos da minha base de dados seria algo insultuoso perante o trabalho do colega que teria de ilustrar o meu ensaio.

A ilustração do ensaio "As Soluções do Design", de Ana Catarina Fernandes
O artigo acerca do redesenho da embalagem da Coca-Cola serviu de base para a ilustração do artigo da minha colega.

Este artigo apresentava imagens bastante reveladores acerca de um possível redesenho de um produto icónico, em prol da sustentabilidade. Procurei provocar o impacto do "antes-e-depois" na mesma imagem, através da mistura das formas das duas garrafas.

Ligações
Gonçalves, Rui, *Bloco de notas compartilhado do Evernote: Design 3*, Outubro de 2011 https://www.evernote.com/pub/ruialexandre/design3
Fernandes, Ana Catarina, *Bloco de notas compartilhado do Evernote: Design Sustentável,* Outubro de 2011, https://www.evernote.com/pub/anacatarinafernandes/designsustentavel

Imagem que originou a ilustração final

projeto #1
artigo d - ensaio visual

Processo

A abordagem adotada para este artigo baseou-se na interpretação visual de dados.

Inspirei-me nos trabalhos de Casey Reas e Pedro Miguel Cruz (ver bibliografia), que criam interpretações visuais de dados com o auxílio da linguagem de programação Processing.

Bibliografia

- Rams, Dieter, *Dieter Rams: ten principles for good design*, 25 de Outubro de 2011, http://www.vitsoe.com/en/gb/about/dieterrams/gooddesign
- Maeda, John, *Laws of Simplicity*, 25 de Outubro de 2011, http://lawsofsimplicity.com/tag/laws
- Mau, Bruce, *Incomplete Manifesto for Growth*, 25 de Outubro de 2011, http://www.brucemau-design.com/4817/112450/work/incomplete-manifesto-for-growth
- Hannover Principles, Wikipedia, 25 de Outubro de 2011, http://en.wikipedia.org/wiki/Hannover_Principles
- Visualization et al., *Data Book Covers*, 25 de Outubro de 2011, http://pmcruz.com/work/book-covers
- Casey Reas' Vimeo, *Process Compendium (Introduction)*, http://vimeo.com/22955812

Imagem do IDE Processing em que programei o ensaio visual - ver código total na página seguinte.

projeto #1
artigo d - ensaio visual

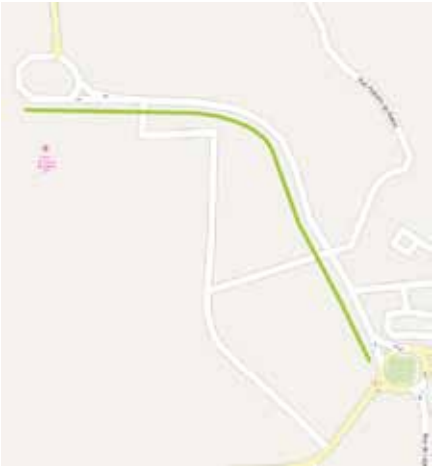
Código

```
    // as leis:
    // The One - Simplicity is about subtracting the obvious and adding the meaningful
    // 9 Failure - Some things can never be made simple
    // 8 Trust - In simplicity we trust
    // 7 Emotion - More emotions are better than less
    // 6 Context - What lies in the periphery of simplicity is definitely not peripheral
    // 5 Differences - Simplicity and complexity need each other
    // 4 Learn - Knowledge makes everything simpler
    // 3 Time - Savings in time feel like simplicity
    // 2 Organize - Organization makes a system of many appear fewer
    // 1 Reduce - The simplest way to achieve simplicity is through thoughtful reduction

    import processing.pdf.*;
    boolean special = true;
    String titulo = “Reduce”;
    String frase = “The simplest way to achieve simplicity is through thoughtful reduction”;
    String filename = titulo+”.pdf”;
    String tituloWords[] = split(titulo, “ “);
    String fraseWords[] = split(frase, “ “);
    int r, g, b, a, posX, posY;
    color cor;
    int diametro;

    void setup() {
      noStroke();
      smooth();
      size(700, 700);
      noLoop();
      beginRecord(PDF, filename); //exportador PDF
      background(color(0,170,0));

      a=50; // faz reset a transparencia

      //desenha as palavras
      noStroke();
      for (int i=0;i<fraseWords.length;i++) {
        special=true;
        int diametro=fraseWords[i].length()*40;
        bola(diametro);
        a=a+20;
      };

      //desenha o titulo
      for (int i=0;i<tituloWords.length;i++) {
        special=false;
        int diametro=tituloWords[i].length()*40;
        bola(diametro);
        a=a+20;

          //desenha os circulos que representam cada letra da palavra
        for (int j=0; j <= titulo.length(); j++) {
          stroke(255);
          noFill();
          ellipse(posX-int(random(-20,20)),posY-int(random(-20,20)),diametro,diametro);
          noStroke();
        }
        fill(cor);
      };
    }

    void draw() {
      endRecord(); //exportador PDF
    }

    void bola(int diametro) {

      if (special==true) {
        r=255;
        g=255;
        b=255;
      }
      else {
        r=0;
        g=0;
        b=0;
        a=255;
      }
        cor=color(r, g, b, a);
        posX=int(random(width));
        posY=int(random(height));
        fill(cor);
        ellipse(posX, posY, diametro, diametro);
    }
```

projeto #1
artigo e - roteiro

Bibliografia

- Câmara Municipal de Coimbra, *Plano Estratégico de Coimbra*, 7 de Novembro de 2011, http://www.cm-coimbra.pt/index.php?option=com_content&task=view&id=816&Itemid=490
- Open Street Map, 7 de Novembro de 2011, http://www.openstreetmap.org/
- Ciclovia, *Ciclovias de Coimbra*, 7 de Novembro de 2011, http://www.ciclovia.com.pt/ciclovias/2centro/4coimbra/coimbra/coimbra.html



Em cima: mapas de duas das ciclovias disponibilizados pela Câmara Municipal de Coimbra.
Em baixo: mapas com as ciclovias assinaladas - não utilizados na publicação final.

projeto #1
artigo f - cartaz sustentável

Processo

A produção deste poster envolveu critérios como a busca pelo menor impacto possível no meio ambiente, ao mesmo tempo que procurei criar algo que fosse suficientemente apelativo em termos gráficos.

Assim, e tento em consideração que o cartaz deveria ser o mais barato possível, dirigi-me a um gabinete de engenheiros e pedi para que me dessem uma impressão que tivesse o caixote do lixo como destino (por estar desatualizada ou mal impressa, por exemplo). Reaproveitando este material, pedi que me imprimissem uma mensagem numa das faces. A mensagem seria impressa com uma cor que carregasse parte da mensagem (o verde, cor da ecologia e da Natureza), e seria totalmente original.

O produto final não teve qualquer tipo de custos, da minha parte, mas reconheço que seria demasiado complexo implementar este sistema de aproveitamento de materiais, de forma maciça.

Bibliografia

- Sagmeister, Stefan, *Things I Have Learned In My Life So Far*, New York, Abrams, 2008

projeto #1
artigo g - publicação

Processo
A artigo G articula os sete artigos numa publicação final com 32 páginas. Optei por um formato horizontal, tipo manual, que permitiu que se imprimissem quatro páginas numa só folha A3.

Material
Inicialmente, a publicação foi impressa em papel reciclado de 80 gramas, mas esta versão acabou por ser rejeitada, pois não apresentava a resistência necessária para suportar o encarte do Artigo A. A versão final seria agrafada em papel de 120 gramas.

Tipografia
A publicação utiliza três fontes open-source: Alte Haas Grotezk, Delicious e Gentium Basic. A Alte Haas Grotezk serviu para todos os títulos, incluindo o logótipo da revista, pois é uma fonte que tem um bom desempenho como fonte de *display*. Para o corpo do texto, utilizei a fonte Gentium, dado que é uma boa fonte serifada que permite conforto na leitura de artigos relativamente extensos. A fonte Delicious é uma fonte não-serifada com uma altura-x elevada, que permite manter a legibilidade em legendas com texto de pequenas dimensões.

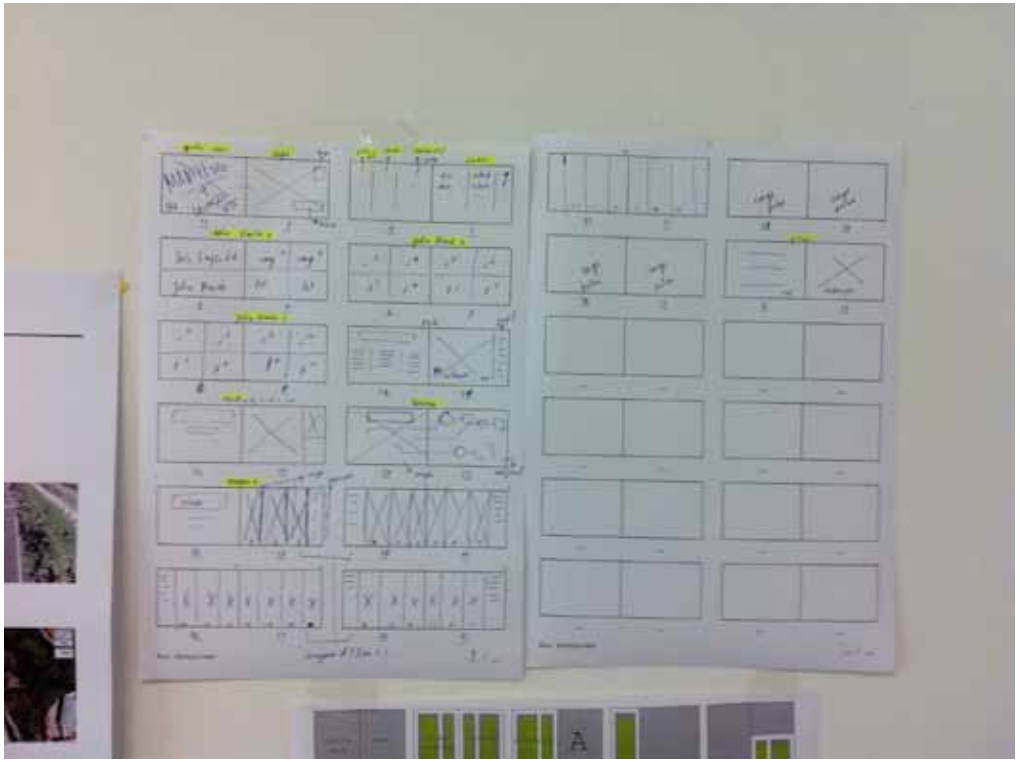
Cor
O esquema de cores assume a cor do papel, o negro da tinta (para máximo contraste) e o verde da natureza. Ocasionalmente, é utilizado um amarelo muito ligeiro, para dar um aspeto mais desgastado à publicação.

Título
O termo "eco:logik" é um neologismo que deriva de um jogo entre as palavras "ecology" e "logic", denunciado pelo uso dos dois pontos e da letra "k". Esta escolha fundamenta-se pelo facto da publicação abordar uma série de assuntos que "desafiam" a lógica do paradigma ecológico atual.

Periodicidade, Custo e Público-Alvo
A eco:logik destina-se a um público predominantemente académico - estudantes e professores -, estando preparado para "sobreviver" e destacar-se no meio de outras publicações congéneres, seja pela sua cor, seja pelo seu formato.

A publicação poderia ser semestral, que é a duração de um período académico, tendo como preço final o custo de produção. O preço justifica-se pelo facto desta publicação poder continuar a ser um projeto académico, para além do primeiro número - não envolvendo a tradicional lógica comercial de lucro.

projeto #1
artigo g - publicação



projeto #3
manifestos

Este projeto envolveu a criação de uma plataforma web que cativasse possíveis leitores para a leitura da publicação, ao mesmo tempo que procura cativar os leitores existentes através das redes sociais, dando acesso exclusivo a conteúdo extra.

projeto #3
fase 1 - artigo h do projeto #1

Processo
Nesta fase, reuni nove manifestos de diversas áreas, como a arte, política e informática, entre outros. Posteriormente, criei uma página, contendo estes manifestos, que só seria acessível aos leitores do exemplar físico da publicação, através duma palavra-código.

Nestes manifestos de acesso restrito, figura ainda um décimo manifesto, o "Manifesto Metaleiro", defendendo a integridade de um género musical que considero ser estigmatizado pela sociedade.

Na página inicial da página de manifestos, explico sucintamente de que forma é que os manifestos podem ser categorizados ou "tipificados", como é pedido no enunciado.

Ligações
- http://manifestos.ruialexandre.net
- http://ecologik.manifestos.ruialexandre.net
- http://manifestos.ruialexandre.net/sustainable

Manifesto Metaleiro

1. Abaixo o preconceito para com o metal. O metal é uma forma de expressão artística tão legítima como qualquer outra.

2. O metal não é ruído. Tal como uma pintura abstrata poderá parecer um mero borrão para olhos menos treinados, existe toda uma arte verdadeira e decifrável por detrás de uma melodia mais austera.

3. Ser-se "feio, porco e mau" é como ser-se estúpido ou inteligente. Algumas pessoas são-no; outras, não. Os metaleiros são pessoas como outras quaisquer.

4. O metal não mata pessoas; há pessoas que matam pessoas. Existem seres humanos mais ou menos influenciáveis perante certos determinados estímulos sensoriais.

5. O metal tem tanto de violento quanto de dócil, dizer que o metal se resume a barulho é abusivo e ignorante.

6. O metal é uma arte que exige empenho, engenho e esforço suficientes para proporcionar momentos de êxtase espiritual a milhões de pessoas, diariamente, através de uma indústria que sustenta milhares de lares de forma legítima.

7. O metal fomenta o espírito de camaradagem e entreajuda e é, frequentemente, o meio escolhido para a angariação de fundos para causas de solidariedade.

8. O metal faz jovens de todo o mundo sonharem por um mundo em que possam ser eles mesmos, fora dos cânones impostos por uma sociedade altamente normalizada.

9. Respeitem o metal, porque o metal, enquanto género musical, devolverá o respeito que lhe for dado.

projeto #3
fase 1 - artigo h do projeto #1