

Disciplinas do 1º e 3º período mestrado em DESIGN - PPGD - início: 27 /9/2021

## **METODOLOGIA DA PESQUISA EM DESIGN**

### **DISCIPLINA OBRIGATÓRIA**

#### **BAP 701**

Profa. Doris Kosminsky

Profa. Julie Pires

Quartas, 9h-12h

#### **Proposta do curso**

A disciplina aborda as metodologias para o desenvolvimento de pesquisas com diferentes olhares de autores distintos. Objetiva dar ao mestrando uma visão panorâmica das possíveis abordagens e estruturações da pesquisa com base nos objetivos e recortes desejados. Enfatiza a estruturação do projeto de pesquisa dentro de temas e estudos de caso.

#### **Dinâmica das aulas**

#### **Avaliação**

#### **Bibliografia preliminar**

## **DESIGN, ARTE E MUNDO: FRONTEIRAS ESTÉTICAS E POÉTICAS**

### **BAP 703**

**Profa. Irene Peixoto**

Quintas, 9h-12h

#### **Ementa**

A disciplina investiga o potencial poético e estético do design na construção de novos paradigmas para as complexas relações contemporâneas entre o homem e a natureza.

O design contemporâneo assiste à expansão radical de seus campos de atuação. De criadores de coisas e imagens, os designers passaram a moldar desejos, formas de vida, identidades on-line, a dar visibilidade a infraestruturas, informações e dados. Podemos dizer que o design se transformou em uma interface inescapável entre o homem e o mundo.

Portanto, é imperativo que os designers ampliem o seu campo de ação para além do objetivo previsível de mudar cenários existentes em cenários preferíveis, abordando os artefatos pela perspectiva redutora de comportamento e utilidade. O design contemporâneo é chamado a se reposicionar nesse embate de forças para criar projetos que sejam um elogio à vida em toda a sua complexidade.

### **Programa do curso**

A partir de uma seleção de textos poéticos, filosóficos e artísticos serão propostas discussões que relacionem conceitos e práticas do design com outras áreas de criação e conhecimento.

- O design além da estetização funcional: compreensão da *forma* enquanto mediação crítica capaz de questionar os valores e significados dos discursos dominantes para sugerir outros rumos e constituir novas concepções culturais.

- A importância das noções de disfuncionalidade e improdutividade no fazer criativo do design contemporâneo. Para que um objeto do design adquira uma dimensão poética é preciso que o seu uso seja transcendente à sua previsível funcionalidade.

- A experiência do belo e do sublime e de como essa indeterminação, ao mesmo tempo anunciada e omitida, tem sido ativada nos processos criadores do design e da arte.

A estrutura do curso prevê apresentação de seminários e projetos em afinidade com as discussões colocadas em aula e com as pesquisas dos alunos.

### **Bibliografia**

DELEUZE, G. *Conversações*. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1992.

\_\_\_\_\_. *O que é Filosofia?* São Paulo, Ed. 34, 1992.

GROYS, B. The Obligation to Self-Design. e-flux journal #0 - november 2008

\_\_\_\_\_. Comrades of Time. 2009. e-fluxjournal#11, - January 2010

\_\_\_\_\_. Sobre o Ativismo Artístico. Revista Poiésis, Niterói, UFF, v. 18, n. 29, p.205-219, 2017

BONDIA, L. G. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação - UEC, Campinas, n. 19, p.20-28, 2009

HERZOG, W. Sobre o Absoluto, o Sublime e a Verdade Extática, [revistacarbono.com/artigos/01sobre-o-absoluto\\_wernerherzog](http://revistacarbono.com/artigos/01sobre-o-absoluto_wernerherzog). 2012

INGOLD, I. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. Revista Horizontes Antropológicos. vol.18 no.37, Porto Alegre Jan./June 2012

LATOUR, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma *filosofia* do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). *Agitprop*: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago 2014.

LYOTARD, J. F. *The Sublime and the Avant-Garde, The Inhuman, Reflections of Time*. Stanford University Press, 1991.

## DESIGN VISUAL E CULTURA

### BAP 706

Professor André Villas-Boas

Quintas, 14h-17h

#### Proposta do curso

O curso objetiva propiciar referencial teórico para auxiliar o(a) mestrando(a) a contextualizar o objeto de sua pesquisa às relações sociais e à dinâmica cultural. O enfoque assumido é o dos Estudos Culturais (a partir de sua matriz britânica, e não dos EUA), dos pontos de vista da semiótica, da política e da teoria crítica do design. Desta forma, a cultura é encarada como uma rede de sentidos construídos histórica e socialmente (dimensão semiótica) e tais sentidos evidenciam e/ou regem a hegemonia junto às diversas forças sociais, na busca por direção ou domínio (dimensão política). O design visual evidencia esta disputa, seja produzindo ou reproduzindo os sentidos hegemônicos ou atuando como discurso de contra-hegemonia (dimensão crítica).

#### Dinâmica das aulas

As aulas consistem em debates a partir de leitura prévia de texto definido com pelo menos uma semana de antecedência e de fácil acesso. Os comentários gerais do professor são acompanhados por discussões entre os estudantes sobre as categorias e noções abordadas no texto, sobre as questões levantadas pelo autor e sobre sua possível aplicação ao campo do design visual e às pesquisas de cada um.

#### Avaliação

Ao fim do curso, cada estudante deverá apresentar um artigo científico no qual sejam aplicadas noções abordadas em sala à análise de seu objeto de pesquisa.

#### Bibliografia preliminar

- FORTY, Adrian. **Objetos do desejo**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LUPTON, Ellen. **Design/Escrita/Pesquisa: A escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- MATIAS, Iraldo. **Projeto e revolução: Do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design**. 2014. Tese (Doutorado em Sociologia) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Campinas (Unicamp), Campinas, 2014.
- GIL, Antonio Carlos. **Sociologia geral**. São Paulo: Atlas: 2011.
- CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru (São Paulo): Edusc, 1999.
- CHAUÍ, Marilena. Cultura e democracia. **Cadernos do pensamento crítico latino-americano**. São Paulo, v.2, p.25-44, 2008.
- CHAUÍ, Marilena. Brasil: **Mito fundador e sociedade autoritária**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.
- MORAES, Dênis de. **Crítica da mídia e hegemonia cultural**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.
- BONNEWITZ, Patrice. **Primeiras lições sobre a sociologia de P. Bourdieu**. Petrópolis (Rio de Janeiro): Vozes, 2003.

VILLAS-BOAS, André. A complexidade da inserção do design visual na dinâmica da cultura. **Arquivos da Escola de Belas Artes**. Rio de Janeiro, n.30, 2019 [no prelo]

VILLAS-BOAS, André; BRAGA, Marcos da Costa. O objeto como norte: origens e periodização na historiografia do design gráfico. In: ALMEIDA, Marcelina das Graças et al. (org.). **Caderno aTempo: histórias em arte e design**. Barbacena (Minas Gerais): EdUEMG, 2013.

## DESIGN GENERATIVO e ARTE GENERATIVA

### BAP 727

**Prof. Claudio Esperança**

Segundas, das 14h às 17h

#### Ementa

Este curso visa apresentar os fundamentos de design generativo com aplicação em gráficos 2D. O objetivo é introduzir o aluno ao design através de código, que é uma das muitas maneiras de praticar o *meta-design*. Estudaremos também uma das aplicações do design generativo, que é a produção de arte através de código. No curso, iremos adotar o ambiente de programação gráfica p5js. Não é necessário conhecimento de programação de computadores, já que o curso também servirá como uma introdução a essa prática. Eis, em ordem, a estrutura dos tópicos que iremos abordar:

1. Introdução ao design generativo. Design generativo vs. arte generativa
2. Desenhando por números: Linha, forma e cor.
3. Gerando padrões por repetição.
4. Interação.
5. Aleatoriedade e estrutura.
6. Uso de imagens.
7. Agentes e partículas.
8. Auto-similaridade e fractais.
9. Visualização de dados.

#### Plano de aula

As aulas serão divididas em 12 semanas com uma aula de três horas por semana. Cada aula será dividida entre exposição teórica, discussão em grupos, apresentação de obras e artigos e prática. A avaliação será feita através de pequenos projetos a serem desenvolvidos em períodos semanais, bem como um projeto final que consistirá de uma obra de arte ou design generativo, acompanhado de um relatório escrito expositivo e um vídeo. Todas as atividades (exceto os trabalhos) serão síncronas usando a plataforma Zoom.



## **Bibliografia**

Benedikt Gross, Hartmut Bohnacker, Julia Laub, and Claudius Lazzeroni. 2018. *Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js*. Princeton Architectural Press.

Matt Pearson. 2011. *Generative Art: A Practical Guide Using Processing*. Manning Publication Co.

## **Semiótica e Design**

Prof. Raquel Ponte

Terças das 14h às 17h

### *Ementa:*

A disciplina, de caráter teórico-prático, tem como objetivo promover a compreensão do design como um processo semiótico. Baseando-se na filosofia de Charles Sanders Peirce, pretende-se ressaltar o caráter representativo e interpretativo dos produtos de design, bem como sua retórica e seus efeitos sobre o público-alvo.

### *Objetivos:*

A filosofia peirciana, que abarca a Semiótica, a Fenomenologia, o Pragmatismo e a Metafísica, contribui para compreendermos o design como um processo contínuo e entendermos o projeto não apenas como a fase da ideação, mas também como a soma da conceituação, da produção e do uso dos produtos de design. Em um mestrado de cunho teórico-prático, o complexo teórico peirciano se torna relevante na medida em que relaciona teoria e prática como continuidades, reforçando a importância da materialização e do uso dos produtos de design como parte do projeto, na medida em que a chave da interpretação está no intérprete. Além do objetivo de promover o conhecimento da filosofia de Peirce, tão pertinente para avaliar os fenômenos de comunicação contemporâneos, a disciplina propõe que os alunos reflitam sobre as consequências práticas das existências criadas pelos designers – os produtos de design – para a sociedade e, portanto, sobre as questões éticas decorrentes da atuação no campo.

### *Dinâmica das aulas:*

O curso consiste em aulas majoritariamente síncronas, baseadas na exposição dos principais conceitos da filosofia peirciana que embasam a reflexão sobre a bibliografia proposta, bem como em debates gerados a partir da leitura dos textos pré-definidos no plano de aula. As aulas síncronas serão oferecidas na plataforma Google Meet e a organização da disciplina e atividades assíncronas ocorrerão via Google Classroom.

### *Avaliação:*

Ao longo da disciplina serão solicitadas aos alunos algumas tarefas, como trabalhos práticos, pesquisas ou contribuições em forma de referências visuais ou textuais que serão consideradas como participação na disciplina e por isso somam parte da nota. Ao final do curso, cada estudante deverá apresentar um artigo científico que relacione o conteúdo da disciplina a seu projeto de pesquisa.

*Bibliografia preliminar:*

A.TELIER, et al. **Design things**. Massachusetts: The MIT Press, 2011.

BUCHANAN, Richard. Rhetoric, humanism and design. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (Eds.). **Discovering design. Explorations in design studies**. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1995a. p.23-66.

DUNNE, Anthony & RABY, Fiona. **Speculative everything: design, fiction and social dreaming**. Massachusetts: MIT Press, 2013.

ECO, Umberto. **Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

\_\_\_\_\_. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EMANUEL, Bárbara. **Rhetoric in Graphic Design**. 2010. 94 f. Dissertação (Mestrado em Design Integrado) – Hochschule Anhalt, Dessau, 2010.

IBRI, Ivo Assad. **Kósmos noêtos**. São Paulo: Perspectiva, Hólon, 1992.

IBRI, Ivo Assad. **Fundando a arte nas coisas sem nome: reflexões sobre algumas sementes peircianas** [ainda não publicado - pré-print, 2013].

INGOLD, Tim. "Introduction: The Perception of the User-Producer". In: **Design and Anthropology**. Burlington: Ashgate, 2012, p. 19-33.

\_\_\_\_\_. **Making**. Nova Iorque: Routledge, 2013.

KRIPPENDORFF, Klaus. On the essential contexts of artifacts or on the proposition that 'design is making sense (of things)'. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (Eds.). **The idea of design**. Cambridge e Londres: The MIT Press, 1995. p.156-184.

LISZKA, James Jakób. Peirce's revolutionary concept of rhetoric. In: BERGMAN, M., PAAVOLA, S., PIETARINEN, A.-V., & RYDENFELT, H. (Eds.) **Ideas in action: Proceedings of the Applying Peirce Conference**. Nordic Studies in Pragmatism 1. Helsinki: Nordic Pragmatism Network, 2010. p.118-133.

LUPTON, Ellen. **The designer as producer**. Disponível em [https://www.typosphere.com/articles/the\\_designer\\_as\\_producer](https://www.typosphere.com/articles/the_designer_as_producer). Consultado em 26 ago 2015.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

PEIRCE, Charles Sanders. The fixation of belief. **Popular Science Monthly** 12, p.1-15, nov. 1877.

PONTE, Raquel Ferreira da. **Reflexões sobre o processo semiótico da identidade televisiva: o sonoro, o visual e o verbal nas vinhetas**. 2009. 210 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI-UERJ), Rio de Janeiro, 2009.

\_\_\_\_\_. **Design sob uma perspectiva peirciana: o processo de criação de existências e suas consequências práticas**. 2017. 202 f. Dissertação (Doutorado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI-UERJ), Rio de Janeiro, 2017.

SANDERS, Elizabeth B. N. From user-centered to participatory design approaches. In: FRASCARA, Jorge (Ed.). **Design and the Social Sciences: Making Connections**. Taylor & Francis, 2002, p. 1-8.

SANDERS, Elizabeth B. N. & STAPPERS, Jan Pieter. **Co-creation and the new landscapes of design**. Taylor and Francis Online, 2008. Disponível em <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15710880701875068>. Consultado em 05 set 2016.

SANTAELLA, Lucia. **Teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

\_\_\_\_\_. **Matrizes da linguagem do pensamento**: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SECOMANDI, Fernando; SNELDERS, Dirk. The Object of Service Design. *Design Issues*, Massachusetts, v. 27, n. 3, p.20-34. 2011. TYLER, Ann C. Shaping belief: the role of audience in visual communication. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (Eds.). **The idea of design**. Cambridge e Londres: The MIT Press, 1995. p.104-112.