

# ENSEMBLE:

Investigação em Publicação e Media

Modelo de Publicação Experimental em  
torno de Práticas Editoriais Crossmedia

Francisco Morais Soares  
Orientação de Ana Raposo  
Co-orientação de João Martino

2023  
Mestrado em Design de Comunicação



esad  
arte+  
design



# ENSEMBLE:

Investigação em Publicação e Media

Modelo de Publicação Experimental em  
torno de Práticas Editoriais Crossmedia

Francisco Morais Soares  
Orientação de Ana Raposo  
Co-orientação de João Martino

2023  
Mestrado em Design de Comunicação



## RESUMO

O projeto resulta de uma vontade de explorar ideias de tradução de meios na relação com práticas editoriais. Propõe-se um exercício experimental em torno dos campos do desenho editorial, publicação, tecnologia e novos media. Aliado a estas vontades surgem questões de carácter pragmático que se relacionam, não só com a disciplina do design, mas que se enquadram na contemporaneidade, relacionadas com democratização do acesso à informação; sustentabilidade (impressa e digital); e práticas colaborativas. Neste contexto propõe-se a prototipagem de um modelo de publicação editorial *crossmedia* cujas decisões formais se regem com base num eixo de valores éticos definidos pelas questões pragmáticas referidas. Este modelo desdobra-se em quatro suportes (um digital; três impressos): um *website* para consumo digital de conteúdos; um suporte impresso de carácter prático e imediato; um suporte impresso que visa dimensão participativa de auto-edição e produção; uma publicação em torno de práticas colaborativas na edição e curadoria. Pretende-se com este projeto questionar de que forma se pode, através de práticas editoriais *crossmedia*, responder às necessidades atuais relacionadas com os temas previamente estabelecidos.

## PALAVRAS-CHAVE

Publicação; Design Editorial; Crossmedia; Media; Website



## ABSTRACT

This project originates in the will to explore ideas of media translation in relation to editorial practices. In this context, an experimental exercise in the fields of editorial design, publishing, technology and new media is proposed. Adding to the afore mentioned will, a set of pragmatic questions are raised, relating to design and framed within contemporary themes, such as the democratization of access to information; sustainability (in print and digital media); and collaborative practices. In that context, the prototype of a crossmedia publishing model is proposed, in which formal decisions are conducted within an axis of ethical values defined by the previously mentioned concerns. This model unfolds in four supports (one digital; three printed): a website for the consumption of digitally mediated content; a practical and immediate printed support; a printed support focused on the participative dimension of autonomous edition and production; and a publication concerning collaborative practices on the edition and curation of its content and structure. This project aims to question how crossmedia editorial practices can represent answers to the previously established topics.

## KEYWORDS

Publishing; Editorial Design; Crossmedia; Media; Website



# AGRADECIMENTOS

Este projeto é resultado de contributos e apoios coletivos que possibilitaram a sua realização e que se tenha materializado no que aqui se apresenta. Agradeço a todos os que de alguma forma tiveram mão neste projeto e contribuíram para este percurso.

Um agradecimento sincero à Prof. Ana Raposo, orientadora do projeto, por todo o acompanhamento e disponibilidade constante na orientação, pela paciência e compreensão nas diversas fases e pelas palavras de incentivo. De igual forma agradeço ao Prof. João Martino, co-orientador, por se demonstrar disponível e paciente a acompanhar o projeto e pela confiança que me ajudou a conseguir nas soluções apresentadas. A ambos, agradeço o acompanhamento e todo o conhecimento empírico e teórico que me foi dado e que possibilitaram uma conclusão gratificante não só do projeto, mas deste percurso.

À minha família, mãe, pai, irmão e avós, por terem apoiado o projeto e terem contribuído das mais diversas formas para a minha formação não só académica mas sobretudo pessoal e por continuarem a fazê-lo.

À Mafalda Albuquerque, por ter estado ao meu lado, e pelo suporte que sempre me procurou dar em todos os momentos. Pelas palavras e momentos de confiança e incentivo, pela segurança e todo o apoio.

Ao João Alves e à Margarida Pereira por tornarem a vida no Porto melhor e por estarem presentes desde o início.

Ao João Coutinho pelo acompanhamento neste e outros projeto. Pela disponibilidade, apoio e confiança.

Ao André Dias, Margarida Matos, Maria Machado e Costa e Saúl Ornelas por terem contribuído para um melhor percurso académico e pelo impacto positivo que tiveram na minha formação.

A todos os amigos e família, que das mais diversas formas contribuem para esta e outras construções.

Ao Prof. Andrew Howard pelo acompanhamento durante este percurso académico e pelo interesse demonstrado tanto nos primeiros projetos como neste. Pela partilha de conhecimento empírico e contributo teórico que teve diretamente neste projeto.

À Um Por Um pelo interesse que o projeto introduziu, durante e após a sua existência, na área da publicação *crossmedia* e na vontade de tradução de meios. Um projeto importante que incentivou o pensamento e a construção do modelo aqui proposto.

Ao Grupo Experimental de Teatro da Universidade de Aveiro e a todas as pessoas com quem me cruzei, pelo contributo na formação e pela escola que é.

A todas as bibliotecas municipais e universitárias. Neste contexto, em particular à Biblioteca Municipal Almeida Garrett, à Biblioteca da Universidade de Aveiro e à Biblioteca da ESAD.

À ESAD Matosinhos e a todas as pessoas que a constituem, por ter sido um espaço de formação e pelas possibilidades que ofereceu.

|   |     |
|---|-----|
| INTRODUÇÃO  | 13  |
| 1. CONTEXTUALIZAÇÃO E ENQUADRAMENTO TEÓRICO                                     | 19  |
| 1.1. Da Síntaxe ao Relacional: as Fases Evolutivas do Design Moderno            | 20  |
| 1.1.1. Exercício do Design Pré-Digital: Primeira e Segunda fase                 | 21  |
| 1.1.2. Introdução das Ferramentas Digitais ao Exercício do design               | 24  |
| 1.1.3. Exercício do Design Pós-Digital: Terceira fase                           | 26  |
| 1.2. Pragmáticas do Design Contemporâneo  | 28  |
| 1.3. Introdução temática  | 36  |
| 2. CARACTERÍSTICAS DOS MEIOS ANALÓGICOS E DIGITAIS                              | 39  |
| 2.1. Meios Analógicos   | 42  |
| 2.2. Meios Digital  | 44  |
| 2.3. Crossmedia enquanto Meio Potenciador                                       | 47  |
| 3. PROJETOS DE REFERÊNCIA   | 49  |
| 3.1. the-documents.org  | 51  |
| 3.2. Library of The Printed Web   | 56  |
| 3.3. The Serving Library  | 59  |
| 3.4. New Reader   | 62  |
| 3.5. E-flux   | 64  |
| 3.6. Coreia   | 67  |
| 3.7. Wikipedia  | 71  |
| 3.8. Autoprogettazione?   | 72  |
| 4. PROJETO: MODELO DE PUBLICAÇÃO EDITORIAL CROSSMEDIA                           | 75  |
| 4.1. Introdução da proposta   | 76  |
| 4.2. Enquadramento das Pragmáticas do Período Relacional no Contexto do Projeto | 78  |
| 4.3. Processo: Desenvolvimento do Modelo de Publicação                          | 82  |
| 4.3.1. Metodologias   | 82  |
| 4.3.2. Soluções Gráficas e Funcionais   | 90  |
| 4.3.3. Desenho e Prototipagem da Componente Digital                             | 91  |
| 4.3.4. Desenho e Prototipagem das Componentes Impressas                         | 127 |
| 4.3.5. Proposta do Modelo de Publicação Editorial Crossmedia                    | 151 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS  | 165 |
| BIBLIOGRAFIA  | 169 |
| LISTA DE IMAGENS  | 173 |



# INTRODUÇÃO

Com o advento de meios e ferramentas digitais no final do século XX, foram introduzidas novas questões e paradigmas no que à pertinência do meio impresso diz respeito. Durante um período transitório da Revolução Digital assumia-se que a extinção do papel enquanto meio principal no consumo e distribuição estaria para breve, sendo substituído pelos meios digitais e posteriormente online. Atualmente é fácil constatar que a extinção desse meio não se sucedeu, no entanto o seu propósito e a sua forma adaptaram-se:

So the "death of paper" – in retrospect, one of the most unfortunate and embarrassing prophecies of the information age – has obviously not happened. Various kinds of printed pages are still being produced in huge quantities, and globally distributed, on a mass scale as well as on a very personal level. Nevertheless, the role of the printed page has radically mutated, from being a prevalent medium in its own right, to being a complementary medium [...]  
(Ludovico, 2012, p.29)

O projeto ultrapassa a questão da extinção do meio impresso em detrimento do meio digital que já foi teoricamente reconhecida (capítulo 2.), focando-se no princípio copulativo destes meios de forma a otimizar a distribuição, a produção e o acesso à informação. O papel e a sua função não se extinguiram com o advento dos meios digitais e online, mudaram a sua forma e propósitos procurando responder a novas necessidades e paradigmas de uma nova era. Neste processo mudou também o papel dos seus agentes como o designer, que agora capacitado por ferramentas digitais torna-se um profissional polivalente; e o leitor, que pelos mesmos meios passa a ter um papel ativo nos processos de concepção, consumo e produção da informação. Os meios e os seus agentes são portanto elementos dinâmicos que trabalham agora de forma conjunta e contínua nos processos adjacentes ao acesso à informação:

Actually, paper and pixel seem to have become complementary to each other; print is increasingly the medium of choice for preserving the 'quintessence' of the Web. The editor of printed material is the curator, the human filter, the one who decides what should be saved on a stable medium, and what should be left as a message in a bottle tossed into the sea of the Internet. So the printed page, with its sense of unhurried conclusiveness, allows to the reader to pause, to reflect, to take notes, without having to rely on electricity. And paper is also being used to preserve a substantial part of the digital culture, independently of hardware or software, describing the new media from the technical perspective of an old medium.”

(Ludovico, 2012, p.29)

Com base na teoria de McLuhan, o advento da energia elétrica e posteriores avanços tecnológicos referidos anteriormente, vieram massificar a produção e distribuição da informação. Esta excessividade de conteúdos, neste caso impressos, já tinha sido questionada em 1895, em *La fin des livres* por Octave Uzanne e Albert Robida: “In the whole world there are eighty to a hundred thousand books published each year, and at a thousand copies each this is more than one hundred million specimens, of which the majority contain only trash and errors.” (Robida & Uzanne, 1895). Esta problemática demonstrou ser uma questão pertinente na fundamentação do projeto, colocando a questão da necessidade de produção impressa de todos os con-

teúdos, quer pela sua qualidade, quer pela necessidade. Esta é uma das questões estruturantes do projeto à qual o modelo proposto procura dar resposta através de métodos de produção e distribuição contemporâneos.

Em *The Medium Is The Massage* (1967), McLuhan refere que “The medium, or process, of our time—electric technology—is reshaping and restructuring patterns of social interdependence and every aspect of our personal life.” (McLuhan, 2008, p.8), alguns desses aspetos correspondem às práticas de democratização do acesso à informação e meios de produção e sustentabilidade desenvolvidos nos capítulos seguintes. A segunda questão estruturante do projeto reflete sobre estas questões pragmáticas na relação com a hibridização dos meios e respectivos conteúdos, por outra palavras, questiona-se se a adoção de modelos de publicação *crossmedia* podem tornar o acesso à informação, produção e distribuição mais democrático e sustentável. Um exemplo atual, ilustrativo da pertinência destas questões dá-se com o encerramento da Z-Library<sup>1</sup>, que apesar de ser um espaço de arquivo com conteúdo “pirateados”, representa um contributo enorme nesta questão de democratizar o acesso à informação potenciado pelos novos media, sobretudo em regiões do globo onde a aquisição de objetos impressos é mais difícil e/ou dispendiosa:

Even if a student has library access, that doesn't necessarily mean they can get the books they need. Chaithanya, a Z-library user who requested we refer to her by her first name, is doing her Ph.D. at the National Institute of Advanced Studies in India, whose parent organization is a world-class university. But even in her relatively well-funded university library, not all books are available, she says. A single book can cost her half of her monthly salary—a price that seems particularly unreasonable when she needs to read only one chapter. “We are just on our stipends,” she says. “I was heartbroken when I heard they are shutting down Z-library.”

(Rajalakshmi, 2022, para.6)

Ainda que estas questões de autoria estejam englobadas nas pragmáticas referidas, estas não são foco neste projeto, dá-se aqui destaque ao livre acesso da informação e questões adjacentes bem como a uma prática sustentável em torno da produção e distribuição. O foco do projeto está portanto nas questões de democratização do acesso à informação regidas sobre práticas sustentáveis e coletivas. A sua concretização resulta num modelo de publicação experimental que faz uso do meio digital e impresso em conjunto, de forma a otimizar a edição, produção e distribuição da informação, bem como tornar o leitor/utilizador um elemento ativo neste processo. O modelo materializa-se num *website* enquanto meio primário, e em suportes impressos enquanto meios de consumo e arquivo offline. Interpretado como uma provocação, o seguinte parágrafo de Ludovico, foi algo que motivou esta investigação e proposta do modelo:

In other words, this book is a comprehensive example of post-digital print, through a combination of several elements: print as a limited-edition object;

1. “Z-Library was a shadow library project that provided access to scholarly journal articles, academic texts, and general-interest books. The online library of pirated books was shut down on November 4, 2022, by the U.S. federal government.” (Buckwell, 2023)

networked crowdfunding; computer-processed information; hybridisation of print and digital - all in one single medium, a traditional book. On the other hand, this hybrid is still limited in several respects: its process is complete as soon as it has been acquired by the reader; there is no further community process or networked activity involved; once purchased, it will remain forever a traditional book on a shelf. And so, there is still plenty of room for exploration in developing future hybrid publishing projects.

(Ludovico, 2018, p.156)

O nome que intitula o projeto, *Ensemble*, é um termo definido pelo dicionário da Google (Oxford Languages) como: “1. a group of musicians, actors, or dancers who perform together; 2. a group of items viewed as a whole rather than individually”. Comumente associado a grupos de música jazz, é analogamente aplicado ao contexto do projeto procurando evocar a vontade multidisciplinar que está na gênese projetual e na sua materialização onde se procura a construção de um biblioteca coletiva e a (auto-)produção de livros com conteúdos multidisciplinares a partir dessa mesma biblioteca, de forma a responder a questões, necessidades e vontades do leitor, e a criar um só objeto (físico ou virtual) onde a multiplicidade de conteúdos contribui para determinados fins comuns.

O presente documento serve de teorização e documentação dos processos que estruturam e viabilizaram a prototipagem deste modelo. No Capítulo 1. concentra-se a fundamentação teórica que ajudou a levantar questões e entender o processo evolutivo do design moderno e das práticas editoriais, a par com o desenvolvimento tecnológico das ferramentas digitais e dos novos media; é aqui enunciado o principal eixo de questões e valores que procuram sustentar o projeto na sua vertente mais ética que acaba por influenciar as decisões lógicas e gráficas adotadas. O Capítulo 2. serve o propósito de comparar o meio digital com o meio impresso nas boas e más valências de forma a entender cada meio individualmente e como é que se podem beneficiar mutuamente quando utilizados em conjunto. No Capítulo 3. é feito um levantamento do estado da arte onde são enumerados projetos de referência no âmbito da publicação editorial *crossmedia*, que são reconhecidos enquanto elementos essenciais à construção deste modelo que não se vê como isolado mas resultado destes e outros contributos. No Capítulo 4. é introduzida a proposta de forma concreta e explícita no seu funcionamento considerando as pragmáticas previamente enunciadas; é documentada a metodologia e o processo de desenho e materialização das várias componentes do projeto, bem como justificadas as decisões quer ao nível gráfico, quer ao nível lógico e funcional; por último, são especulados contextos de aplicação deste modelo. Nas considerações finais é feita uma análise crítica não só ao projeto e respetiva concretização mas também aos processos associados.

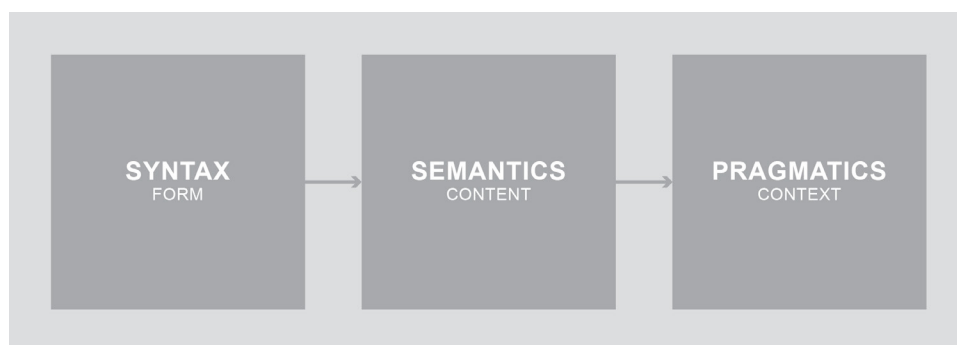




# 1. CONTEXTUALIZAÇÃO E ENQUADRAMENTO TEÓRICO

# 1.1. DA SÍNTEXE AO RELACIONAL: AS FASES EVOLUTIVAS DO DESIGN MODERNO

O presente capítulo aborda a história do design moderno segundo o modelo cronológico proposto por Andrew Blauvelt em *Towards Relational Design*, no qual o autor descreve aquelas que considera serem as três fases evolutivas da disciplina e da forma como a exercemos. Faz-se uso deste texto enquanto linha estruturante do capítulo, ao longo do qual se vão enquadrando momentos considerados relevantes no âmbito deste projeto, isto é, no contexto das práticas editoriais *crossmedia*. As figuras abaixo resumizam as três fases evolutivas [FIG.1] e descrevem as suas características [FIG.2].



[FIG.1]

Diagrama ilustrativo das três fases evolutivas do design moderno. Redesenhado por questões de resolução de imagem. Originalmente publicada em <https://walkerart.org/magazine/towards-relational-design>

|            | SYNTAX<br>FORM                        | SEMANTICS<br>CONTENT                               | PRAGMATICS<br>CONTEXT                         |
|------------|---------------------------------------|--|---|
| ROLE       | DESIGNER<br>PRODUCER                  | AUTHOR<br>CONSUMER                                 | EDITOR<br>PROSUMER                            |
| PHILOSOPHY | STRUCTURALISM                         | POST-STRUCTURALISM                                 | PRAGMATISM                                    |
| CULTURE    | POPULAR<br>ICONIC                     | VERNACULAR<br>IDIOMATIC                            | QUOTIDIAN<br>PROSAIC                          |
| LOGIC      | AESTHETIC<br>FORMAL                   | CULTURAL<br>SIMBOLIC                               | SOCIAL<br>PROGRAMMATIC                        |
| PROCESS    | LINEAR<br>ITERATIVE<br>INFINITE FORMS | CYBERNETIC<br>VARIABLE<br>VARIABLE INTERPRETATIONS | NETWORK<br>GENERATIVE<br>CONTINGENT SOLUTIONS |

[FIG.2]

Diagrama ilustrativo das características das três fases evolutivas do design moderno. Redesenhado por questões de resolução de imagem. Originalmente publicada em <https://walkerart.org/magazine/towards-relational-design>

### 1.1.1. EXERCÍCIO DO DESIGN PRÉ-DIGITAL: PRIMEIRA E SEGUNDA FASE

Blauvelt data a primeira fase evolutiva do design para o início do século XX, descrevendo-a como um período de descoberta de uma sintaxe visual passível de se tornar uma linguagem universal (Blauvelt, 2008a). No contexto deste projeto interessa desenvolver o argumento a partir da segunda fase evolutiva do design, num período que antecede a introdução das ferramentas digitais ao exercício do design e a mediatização da informação via digital. Este segundo período remete para a década de 60 numa valorização do conteúdo em sobreposição à forma, isto é, numa procura de significado, de uma “dimensão semântica e potencial narrativo” (Blauvelt, 2008a). Aqui a prática do design é marcadamente um exercício de *craftsmanship* e de extrema sensibilidade técnica no que aos diversos aspetos de produção gráfica diz respeito. Com a introdução das ferramentas digitais constatou-se também uma centralização laboral no designer (individual), levando à concentração das diversas profissões relacionadas com os meios de produção:

Graphic design was the first profession to be impacted by the introduction of the personal computer in the 1980s; its strategic objective was, after all, “desktop publishing.” [...] It disrupted a field that has always had a rather confused and conflicted relationship between the spheres of creation and production, often separating conception from the labor and skill required to transform intentions and instructions into reproducible mass commodities.

(Blauvelt, 2011, p.23)

No documentário *Graphic Means* de Briar Levit (2016), é descrito o processo de composição e reprodução da página impressa antes de existirem impressoras acessíveis ao utilizador, um processo bastante estratificado ao longo do qual diversos profissionais especializados intervêm. Dado este carácter extremamente operário/manual das diversas fases de produção [FIG.3], [FIG.4], existia uma valorização acrescida do objeto e do processo que levava à sua materialização.



[FIG.3]; [FIG.4]

Figuras ilustrativas do trabalho anterior à introdução de ferramentas digitais, como o AutoCAD específico das áreas das engenharias e planeamento urbano, caracterizado fortemente, neste período, pela manualidade.

Original publicada em <https://rarehistoricalphotos.com/life-before-autocad-1950-1980/>

Pode-se aqui argumentar que, talvez por isso existisse um foco na dimensão semântica e na procura de significado no processo, no objeto gráfico e na mensagem que este transmitia, na medida em que a estratificação do processo e respetiva descentralização não abriam espaço para o pragmatismo característico da terceira fase evolutiva:

Production is a concept embedded in the history of modernism. Avant-garde artists and designers treated the techniques of manufacture not as neutral, transparent means to an end but as devices equipped with cultural meaning and aesthetic character.

(Lupton, 2011, p.13)

Paralelamente, as décadas de 60 e 70 ficaram marcadas por movimentos “radicalmente” politizados que faziam um uso intenso da imprensa enquanto meio para disseminar a sua mensagem. Destes movimentos consideram-se o grupo holandês *Provo*<sup>2</sup> e o norte-americano *Detroit Printing Co-Op*<sup>3</sup>, enquanto coletivos ilustrativos do espírito crítico e dos valores éticos que influenciam o projeto. *Provo*, um movimento de curta duração ativa (1965—1967), surgiu nos países-baixos “consisting of individuals with very different ambitions: subversive agendas, artistic motives, utopian ideas, concrete plans” (Experimental Jetset, 2012a), tendo estado na origem de movimentos como o *White Bicycle Plan*<sup>4</sup> [FIG.5]. Devido ao caráter subversivo e por vezes ilegal da sua atividade [FIG.6], as gráficas recusavam-se a produzir os respectivos materiais gráficos [FIG.7], levando a que a sua produção tivesse de ser feita de forma autónoma, independente e em constante movimento (Experimental Jetset, 2012a). Foram estas características dos meios de produção em movimento que possibilitaram que nascesse uma forte relação entre a imprensa e a cidade, nas palavras dos Experimental Jetset:

Provo turned the city into a place where ideas were enlarged, multiplied and reproduced. In other words, through Provo, the city was transformed into a device for reproducing ideas—a metaphorical printing press.

(Experimental Jetset, 2012b)

2. “Provo was an Amsterdam anarchist movement that existed for just two years (1965-1967), although its existence resonated for years to come, in the Netherlands and abroad. Through conceptual (so-called ‘ludiek’) activism and speculative political proposals (the ‘white plans’), the Provo movement captured the imagination of a generation, and forever shaped the Dutch political and cultural landscape. Part art movement and part political party, Provo was a loose collective, consisting of individuals with very different ambitions: subversive agendas, artistic motives, utopian ideas, concrete plans. Between 1965 and 1967, these motives and agendas briefly overlapped, and created a unique movement. A movement that liquidated itself in 1967, in a self-declared act of ‘auto-provocation’.” (Experimental Jetset, 2012a)
3. “The Detroit Printing Co-op existed from 1969 to 1985 in southwest Detroit, and as its founding manifesto decreed, offered printing facilities and equipment as “social property” to “provide access to all those individuals in the community who desire to express themselves (on a non-profit basis), with charges made only to maintain the print shop (rent, utilities, materials, maintenance of the machinery).” (Blauvelt, 2016)
4. “In that era, Amsterdam doubled in size in a relatively short time, and it became blocked by all the carriages trying to get through. So the council set up ‘carriage squares’ on the outskirts of the city, where people could leave their carriage in order to continue by foot. This was exactly what Provo wanted: to make people leave their cars behind in order to continue by white bike.” (Zee, 2016)



[FIG.5]

Fotografia do *The White Bicycle Plan*. Fotografia: Koen Wessing/Hollandse Hoogte  
 Fonte: <https://www.dutchnews.nl/features/2020/05/dutch-counterculture-its-like-a-really-long-time-since-provo-man/>



[FIG.6]

Fotografia de uma demonstração dos Provo . Fotografia: Jacques Klok ANP  
 Fonte: <https://www.dutchnews.nl/features/2020/05/dutch-counterculture-its-like-a-really-long-time-since-provo-man/>



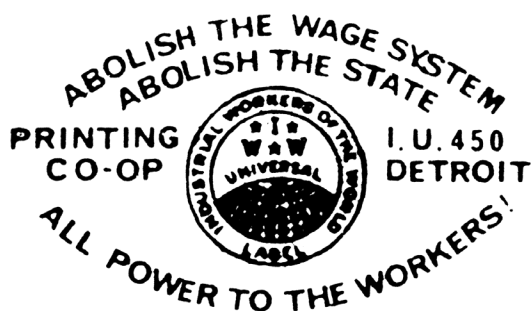
[FIG.7]

"First three issues of Provo magazine (published in July 1965, August 1965, and September 1965). 36–38 pages per issue. Size 105 x 297 mm (A4, folded in half). Stapled and taped. Mimeographed interior pages, ready-made brick-patterned wallpaper cover, handwritten titles." Fonte: <https://2or3things.tumblr.com>

Nos finais da década de 60 até meados da década de 80, nos Estados Unidos da América, em contexto de tensão sócio-cultural no qual se reconhecia a necessidade de alianças entre classes (Blauvelt, 2016), actua a *Detroit Printing Co-Op* [FIG. 8]. Um movimento cujo manifesto se focava na descentralização/desprivatização da imprensa e respectivos meios de produção, reconhecendo-os como um direito e propriedade social. Para o efeito, o movimento propôs a criação de infraestruturas (sem fins lucrativos) que permitissem, a todos os indivíduos da comunidade serem eles mesmo produtores gráficos das suas próprias mensagens e vontades:

(...) as its founding manifesto decreed, offered printing facilities and equipment as “social property” to “provide access to all those individuals in the community who desire to express themselves (on a non-profit basis), with charges made only to maintain the print shop (rent, utilities, materials, maintenance of the machinery).

(Blauvelt, 2016, para.3)



[FIG.08]

“The union seal or “bug” for the Detroit Printing Co-op, 1969”

Fonte: <https://walkerart.org/magazine/all-printing-is-political-fredy-perلمان-and-the-detroit-printing-co-op>

Em suma, o segundo período evolutivo do design dedicou-se ao conteúdo e significado que o objeto e o processo carregam. Na prática ficou marcada por um exercício do design que, antecedendo a introdução do computador, era descentralizado e portanto composto por diversas áreas de especialização.

### 1.1.2. INTRODUÇÃO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS AO EXERCÍCIO DO DESIGN

Este segundo subcapítulo foca o período transitório entre as fases evolutivas do design definidas por Blauvelt, nomeadamente a Revolução Digital. A introdução de ferramentas digitais ao exercício do design vieram mudar drasticamente o papel do designer e da própria disciplina:

The new computer tools which enabled designers to manipulate type and image as never before, to bring to text a new fluidity, to push the boundaries of its form, enabled them – compelled them perhaps – to question how we read and construct meaning, not just in a mechanical sense but also as part of an aesthetic or cultural response to text.

(Howard, 2022)

Como exposto por Briar Levit (2018) a prática do design anterior à introdução do Macintosh 128K (em 1984) dava-se de forma manual/analógica com diferentes fases de especialização entre os múltiplos processos que levavam à materialização do objeto gráfico (Levit, 2018), que actualmente se concentra num único profissional auxiliado maioritariamente por uma ferramenta, nas palavras de Malcolm Garrett “The amazing thing is, this is the studio.” (Levit, 2018, 1:18:22), o com-

putador. A concentração destas e outras funções na ferramenta que é o computador, veio centralizar a concepção e produção no designer individual, o que impôs questões sobre o papel do designer e respetiva autoria, ao que Ellen Lupton dedica um ensaio, propondo a denominação *The Designer As Producer* (2011):

Such “new systems” are, of course, ubiquitous today in the form of software for word processing and desktop publishing. These tools have altered the tasks of graphic designers, enlarging their powers as well as burdening them with more kinds of work to do. Such is the rub of de-specialization.

(Lupton, 2011, p.13)

Assistimos desta forma a uma “de-especialização” das diversas disciplinas que, em conjunto, formavam os meios de produção gráficos não automatizados. Acompanhado deste fenómeno surge também a democratização do acesso às ferramentas de produção, permitindo que, atualmente, qualquer indivíduo tecnologicamente capacitado e ensinado pela também conseqüente democratização do acesso à informação possa conceber objetos gráficos com um nível de produção e qualidade próximos ao de um profissional (Blauvelt, 2011, p.28). Estamos perante uma era de amadorismo capacitado pelo livre acesso a ferramentas de ensino autónomas e aos meios de produção (digitais) intensificado pela Revolução Digital:

Now that the principal tools of design—the computer and its software—have been homogenized among practitioners and democratized among people, professional distinction is an unlikely perspective for a future design manifesto to gain support.

(Blauvelt, 2011, p.31)

Este novo fenómeno veio alterar uma vez mais a função do designer agora capacitado pelo computador pessoal, que Blauvelt define ser uma meta-ferramenta, isto é, uma ferramenta cujo propósito é o de desenvolver novas ferramentas que permitam o exercício do design: “Rather, the computer is a meta-tool [...] We must learn to create tools ourselves. After all, the computer is exactly that: a tool for creating tools.” (Blauvelt, 2011, p.23). O computador é então a meta-ferramenta que o designer utiliza no desenho de estruturas e sistemas desbloqueadores ao exercício do design.

Consequência deste fenómeno e do desenvolvimento da *web2.0*, a disseminação de informação, escrita e gráfica, tornou-se virtualmente global e infinita levando a que, juntamente com a liberalização dos meios de concepção e produção, passasse a existir um excesso de conteúdo *media* caracteristicamente acrítico, fechado dentro de bolhas e conseqüentemente semelhante:

I would note how most of this work circulates in a free-floating, contextless, post-critical space (or less charitably, I would use the word “vacuum” or “bubble”). The speed of information and the constant flow of new material and reactions to it create an intense feedback loop, like a call-and-response of graphic design. It isn’t surprising then that so much of the work looks and feels of the same spirit.

(Blauvelt, 2011, p.26)

Nas palavras de Marshall McLuhan, “Os efeitos da tecnologia não ocorrem ao nível das opiniões ou dos conceitos; o que eles fazem é alterar, de um modo contínuo

e irresistível, os ritmos sensoriais ou os padrões de percepção” (McLuhan, 2008, p.31). No contexto do projeto a introdução das ferramentas digitais e *online*, não vieram apenas impactar a forma como se exerciam determinadas profissões mas também o modo como o público percebe e consome a informação digital. Na atual era tecnológica, são cada vez mais notáveis os efeitos deste aumento rítmico descrito por McLuhan, de tal forma que o imediatismo com que múltiplos conteúdos são partilhados no espaço *online* fundamentam o argumento de Blauvelt quanto à criação de uma prática acrítica e descontextualizada do design, fechada em inúmeras bolhas.

Os processos de concepção, produção e consumo são agora mais céleres. A concentração das funções num só profissional a par com o imediatismo característico dos meios de comunicação digitais, mudaram não só a forma como se exerce o design mas também a relação que o designer mantém com o cliente. O computador veio agilizar e acelerar os processos ao mesmo tempo que multiplicou o volume de trabalho e de versões de um mesmo projeto, diminuindo ainda o tempo esperado para obtenção de resultados tangíveis (Blauvelt, 2011, p.23), nas palavras de Lorraine Wild:

(...) digital technology has driven production back into the office, requiring constant attention. Design practice today requires the intellectual power of a think tank and the turnaround capacity of a quickie-printer.

(Wild, 1998, p.15)

Caminha-se para uma nova fase evolutiva do design resultante das questões impostas à disciplina e ao seu exercício contagiado pelas ferramentas digitais:

After all, if what you used to produce could be done by anyone with a computer, what does anyone need a designer for? Or, in business-speak: as a designer, what’s your value-added? [...] Since the immediate impression was that the computer simply devalued traditional skills, the answer was to be found not in production, but in the realm of conception.

(Blauvelt, 2011, p.24)

### 1.1.3. EXERCÍCIO DO DESIGN PÓS-DIGITAL: TERCEIRA FASE

No âmbito deste projeto, a terceira fase evolutiva do design, definida por Blauvelt, é talvez a mais relevante pelo contexto *crossmedia* em que se insere. Este terceiro período dá ênfase à “performative dimension: its effects on users, its pragmatic and programmatic constraints, its rhetorical impact, and its ability to facilitate social interactions” (Blauvelt, 2008a). Não exclusivo ao design mas em relação à produção e processamento de informação no geral, este período já tinha sido, analogamente, teorizado por McLuhan aquando da escrita de *Understanding Media* (1964), onde o autor nos expõe os possíveis efeitos da energia elétrica no nosso quotidiano:

A nova estruturação e configuração eléctrica da vida opõe-se cada vez mais às antigas ferramentas e procedimentos de análise, lineares e fragmentários,

da era mecânica. Cada vez mais nos desviamos do conteúdo das mensagens para analisar o efeito total.

(McLuhan, 1964, p.39)

No design este desvio tem início em meados da década de 90, num período em que a utilização do computador pessoal começa a tornar-se comum e portanto, a impactar e influenciar cada vez mais o exercício de diversas profissões. A disciplina inicia então um processo de computação que por sua vez alterou novamente a sua génese projetual:

(...) it was tightly linked to digital technologies, even inspired by its metaphors (...) However, the new practices of relational design include performative, pragmatic, programmatic, process-oriented, open-ended, experiential and participatory elements. This new phase is preoccupied with design's effects — extending beyond the design object and even its connotations and cultural symbolism.

(Blauvelt, 2008a)

O papel do designer direciona-se agora para o desenho de estruturas e sistemas que desbloqueiam novas formas de ver, pensar e fazer design. O seu exercício debruça-se sobre as relações entre o design, o contexto e os efeitos que gera no mesmo (Blauvelt, 2008a). Na prática reflete-se num exercício dotado de pragmatismo, com natural recurso às ferramentas digitais, onde o público tem um papel ativo não só no consumo mas também na produção:

The challenge for designers today is to help become the masters, not the slaves, of technology. There exist opportunities to seize control—intellectually and economically—of the means of production, and to share that control with the reading public, empowering them to become producers as well as consumers of meaning.

(Lupton, 2011, p.13)

No contexto deste processo transformatório da disciplina e profissão, começaram a surgir questões relacionadas com os valores éticos sob os quais a prática se rege, com valores estéticos e com o conteúdo do objeto gráfico:

This new era challenges all of us—designers, engineers, business executives, and the public at large—to think differently about the relation between surface and substance, aesthetics and value.

(Postrel, 2003, p.178)

## 1.2. PRAGMÁTICAS DO DESIGN CONTEMPORÂNEO

Este capítulo dedica-se às questões provenientes das três primeiras décadas do período relacional, que hoje são premissas de investigação e orientam o exercício do design, em particular neste projeto, estas questões são aqui teorizadas e enquadradas no contexto do projeto no capítulo 4. São tópicos naturalmente impostos pelas pragmáticas de uma prática relacional e dos valores que lhe correspondem: a democratização do acesso à informação e meios de produção; práticas economicamente e ecologicamente sustentáveis (impresso e digital); e a dimensão participativa do utilizador assente em práticas community-based. Parte-se da ideia estabelecida por Aral Balkan no *Ethical Design Manifesto* (2017) sobre um exercício ético do design, para uma fundamentação do eixo de valores que orientam o projeto:

Technology that respects human rights is decentralised, peer-to-peer, zero-knowledge, end-to-end encrypted, free and open source, interoperable, accessible, and sustainable. It respects and protects your civil liberties, reduces inequality, and benefits democracy. Technology that respects human effort is functional, convenient, and reliable. It is thoughtful and accommodating; not arrogant or demanding. It understands that you might be distracted or differently-abled. It respects the limited time you have on this planet.

(Ind.ie, 2017)

No contexto dos “movimentos radicalizados” referidos no capítulo anterior, é recordado o valor que o acesso à informação garante, para que se resista à opressão e à soberania daqueles cujo privilégio lhes permite o respetivo direito. A invenção da prensa móvel por Johann Gutenberg (séc.XV) que impactou a reforma protestante levada a cabo por Martin Luther (séc. XVI), é um marco histórico na liberalização do conhecimento, que nos relembra do poder que a informação, a sua reprodução e distribuição podem ter na mobilização de ideias e valores. Blauvelt recorda que o uso da informação (ou a negação de acesso à mesma), anos após a reforma protestante, continuou a ser utilizada enquanto arma política na movimentação das massas, nas palavras de Sir William Berkeley, governador colonial do estado de Virgínia em 1671:

I thank God there are no free schools nor printing, and I hope we shall not have these [for a] hundred years; for learning has brought disobedience, and heresy, and sects into the world, and printing has divulged them, and libels against the best government. God keep us from both!

(Blauvelt, 2016, para.2)

Segundo Ellen Lupton em *The Designer as Producer* (2011), na terminologia Marxista (1848), os meios de produção e distribuição são parte da cultura humana e devem por isso ser considerados propriedade coletiva (Lupton, 2011). No mesmo texto, Lupton refere o filósofo alemão Walter Benjamin, que os agentes profissionais das áreas de produção cultural não deveriam apenas adotar conteúdos politizados nos seus trabalhos mas torná-los revolucionários na forma como utilizam e apropriam os meios de produção e distribuição (Lupton, 2011, p.13). É através do reconhe-

cimento e exercício desta premissa que se visa um uso da imprensa de forma mais democrática e por sua vez acessível, nas palavras do jornalista americano A. J. Lieb-ling: “Freedom of the press is for those who own one.” (Experimental Jetset, 2012b).

Projetado em 1974 e publicado em 2002, *Autoprogettazione?* é um projeto da autoria de Enzo Mari, no qual o arquiteto desenvolveu objetos de mobiliário cotidiano de construção simples, com recurso a ferramentas e materiais de fácil obtenção e economicamente acessíveis, permitindo ao consumidor ser o produtor. Assim “A project for making easy-to-assemble furniture using rough boards and nails. An elementary technique to teach anyone to look at present production with a critical eye.” (Mari, 2002, p.1), torna-se um projeto de referência das práticas de design na relação com a democratização do acesso à informação e produção. A sua pertinência não se limita aos objetos desenhados e produzidos mas sobretudo às questões que coloca:

How is it possible to change the state of things? This is what I ask myself. How is it possible to accomplish the deconditioning of form as a value rather than as strictly corresponding to content? The only way I know of, in that it belongs to my field of experience, is what becomes possible when critical thought is based on practical work. Therefore the way should be to involve the user of a consumer item in the design and realisation of the item designed. [...] But how is it possible to expect such an effort when the production tools are lacking as is, above all, the technical know-how, the technical culture it would take a fairly long time to acquire?

(Mari, 2002, p.49)

A problemática colocada por Mari no final da citação, no que diz respeito ao esforço e tempo de aprendizagem que os exercícios propostos acarretam, têm sido ultrapassadas com o advento do computador pessoal e uso da *web*, que consequentemente tornou o acesso à informação e ferramentas de aprendizagem muito mais imediato e simplificado: “A eletricidade confere aos fracos e aos sofrendores uma poderosa voz, ao mesmo tempo que afasta a especialização burocrática e a discriminação de tarefas características de um espírito dependente de manuais de instruções.” (McLuhan, 1964, p.258). Paradoxalmente, as questões que se colocam no que diz respeito à comunicação em massa e uso da imprensa conhecem agora uma série de novas problemáticas do mesmo carácter, mas com paradigmas de interação e utilização mais complexos.

A extinção da exclusividade militar na utilização da internet, enquanto rede de comunicação americana no contexto da Guerra Fria, deu-se em 1989 com a invenção da *web* e sucessivos protocolos, pelo britânico Tim Berners-Lee que recusou a comercialização do invento reconhecendo que este deveria ser de livre acesso (Pater, 2021, p.377). Com a crescente utilização do computador pessoal agora capacitado pelo *browser* e serviços *web* “the internet was regarded as a commons. Just as the common lands that were accessible for peasants in seventeenth-century England, the internet offered a similar potential for the free access and exchange of information.”(Pater, 2021, p.377). Como qualquer novo meio, a *web* alterou o ritmo do fluxo de energia descrito por McLuhan, e consequentemente trouxe novas formas de ver e pensar a comunicação, introduzindo novos paradigmas de interação com o(s) meio(s).

Um desses meios é a imagem (estática e em movimento), mais especificamente a *poor image*, que se considera relevante teorizar no âmbito do projeto na

relação com a democratização do acesso a este tipo de conteúdos. Durante o desenvolvimento deste projeto, foi encontrada no twitter uma fotografia de uma criança a urinar na cabeça de um soldado. Esta imagem já tinha sido descarregada e publicada inúmeras vezes, algo notório pelos processos de compressão, resultando numa imagem de baixa resolução, o que tornava a sua veracidade dúbia ao olho crítico. No entanto, para o utilizador que publicou a imagem, a mensagem da imagem permanecia intacta, independentemente da qualidade com que esta lhe era apresentada [FIG.9]. Hito Steyerl em *In Defense Of Poor Image* (2009), descreve este tipo de objeto digital como *poor image*, isto é, um ficheiro que foi “compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channels of distribution (...) It often defies patrimony, national culture, or indeed copyright.” (Steyerl, 2009, para.1). Silvio Lorusso expande esta definição a todos os tipos de media, em *In Defense Of Poor Media* (2015), texto que presta homenagem ao anterior, fazendo do livro e das suas mutações objeto de análise:

Rich media emphasize the characteristics of the book as a technology to be used and consumed and, in doing this, they advocate for quality as visual appearance. On the contrary, poor media express and corroborate the book’s potential of duplication and dissemination. This attitude, too, has a long tradition: the whole history of the book, not just since the advent of digital networks, can be understood as the sacrifice of a certain idea of material quality in favor of a faster duplication or a broader reach.

(Lorusso, 2015c, para.15)



[FIG.9]

Publicação de uma imagem considerada *poor media* resultante dos processos de compressão aquando download/upload da imagem. A baixa resolução da imagem não invalida a sua mensagem para o autor da publicação.

Fonte: <https://twitter.com/TayyanEl/status/1590023331826532354>

*Poor media* são portanto conteúdos media de baixa fidelidade cujas características permitem transformar qualidade em acessibilidade (Steyerl, 2009), como é exemplo a bíblia de Gutenberg que permitiu o acesso desse e posteriormente, pelo mesmo meio de reprodução, outros livros a um público mais alargado em detrimento da qualidade material e editorial do objeto: “the whole history of the book, not just since the advent of digital networks, can be understood as the sacrifice of a certain idea of material quality in favor of a faster duplication or a broader reach.” (Lorusso, 2015c, para.15). Da mesma forma que os tipos móveis vieram tornar o livro um meio acessível, o computador e o *software* tiveram um impacto semelhante no acesso, consumo, produção e distribuição da informação numa escala mais alargada. No entanto, o acesso tecnológico não é igual em todo o mundo, nas zonas do globo subdesenvolvidas os equipamentos tendem a ser menos capacitados e portanto o processamento e consumo de determinadas aplicações, sustentadas em conteúdos “ricos”, não é uma realidade viável: “Accessing these publications means owning a capacious device connected to a pretty fast Wifi. In this sense, rich media reflect the privileges of rich countries.” (Lorusso, 2015c, para.11). A distribuição de conteúdos “pobres” procura equilibrar o acesso à informação em consonância com a presença de conteúdos “ricos”, nas palavras de Lorusso: “That is to say that rich and poor media are not mutually exclusive, but I hope that the latter will be the ones in the driving seat.” (Lorusso, 2015c, para. 30).

Neste processo de digitalização, o livro como o conhecemos tem sofrido mutações que influenciam a forma como produzimos e consumimos a informação. No entanto, como desenvolvido em maior detalhe no capítulo 2., estas novas formas digitais de ver o livro não foram capazes de tornar o objeto impresso obsoleto, que de forma a permanecer perante novos paradigmas, também conheceu novas formas de ser pensado e produzido. O livro impresso coexiste agora com iterações digitais da sua forma, “books that change over time, books that speak back, books that self-destruct, books that react to the mood of the reader, books that connect to the physical location in which they are read, etc. Apparently, this is the avant-garde.” (Lorusso, 2015b, para.7). O livro (impresso e digital) passou portanto a ser objeto de exercícios experimentais de forma a incluir outros tipos de conteúdos, “ricos”. Estas especulações sobre o objeto trouxeram consigo novos protocolos e métodos de produção que vieram alterar a forma como interagimos com a informação e sobretudo como a reproduzimos. Neste contexto, *print on demand* é, segundo Lorusso, um modelo de produção “genuinamente híbrido de processos digitais e analógicos” (Lorusso, 2015):

Print on Demand (POD) is a system that allows even just a single copy of a book to be printed and made commercially available without any prior investment. Is this digital publishing? I’d like to think so. POD books represent a genuine hybrid of digital and analog processes: sent through the regular postal system, the physical book is the tip of the iceberg of an infrastructure that takes advantage of digital printing, desktop publishing, the PDF format, and Web 2.0. Moreover, as N. Katherine Hayles (2007) reminds us, “Digital technologies are now so thoroughly integrated with commercial printing processes that print is more properly considered a particular output form of electronic text than an entirely separate medium.”

(Lorusso, 2015b, para 45)

A normalização do uso do computador pessoal a par com a evolução de sistemas de impressão cada vez mais acessíveis (quer do ponto de vista técnico quer económico) abriram portas a que novas formas de produção do objeto impresso fossem possíveis. O modelo de produção *on demand* veio mudar por completo a indústria de publicação, na produção e distribuição, ao capacitar o leitor (agora também produtor) de novas ferramentas (híbridas):

As Émilie Mathieu and Juliette Patissier point out, Print on Demand is "absolutely and undeniably connected to the web and to new habits of cultural consumption that arise from it." In fact, it is a formidable tool for creation and distribution: it allows for the democratization of access to printing and publishing, it favors the proliferation of writings and forms, far from the models that have been considered dominant until now. The amateur no longer operates in the shadows, but in full view of all.

(Bruet, 2020)

Em detrimento da qualidade material a favor da acessibilidade e distribuição, o modelo *on demand* apenas produz o artefacto quando este é de facto encomendado, extinguindo a necessidade de investimento (financeiro e temporal) característico da produção em massa: "Print on Demand services provide a means to work around investment, both in terms of time and money, as well as the risks associated with the management of physical stock" (Bruet, 2020). Na terminologia económica, é descrito como um modelo de produção de base toyotista potenciado pela internet e infraestruturas digitais:

(...) the implementation of almost Toyotist objectives in the print sector, and more particularly that of the book, which has until now been regulated by well-established modes of production and distribution, required a number of technical changes. The ambition to lower costs, reduce stock, and increase speed in particular forced platforms to limit their offer to facilitate the use of amalgamation, and to automate and rationalize production.

(Bruet, 2020)

Neste sentido, existe ainda uma preocupação em torno da sustentabilidade ao nível da matéria impressa e os recursos que consome. Ao evitar a produção massificada e conseqüente necessidade de armazenamento, o modelo de base toyotista, apenas utiliza os recursos que são necessários no momento de produção de uma unidade do objeto. Numa ótica profissional, o designer encontra-se numa posição de repensar a sua relação entre a atividade profissional e a produção de conteúdos excessiva, característica da era em que vivemos: " 'Print on Demand' is an increasingly important means of production with the potential to prompt designers to rethink the impact of our profession on the environment, and to question the often wasteful print volumes in production methods requested of us by our clients." (Bruet, 2020). Paradoxalmente, existe uma preocupação com a concepção excessiva de publicações motivada pela facilidade de acesso às ferramentas de produção e distribuição, o que por sua vez pode resultar num excedente de matéria passível de ser impressa, cujo valor teórico e literário pode ser reduzido:

In terms of print quality, POD is still no match for well-printed offset litho. As for content, what happens when anyone can publish anything without the

benefit of editors or publishers? I think that it is amazing that anyone can self-publish a magazine or book with global distribution, giving people a voice without the need for corporate or governmental vetting. But maybe with the ability for absolutely anyone to publish anything, we could end up wasting even more paper than current print and production processes.

(Bruct, 2020)

Por um lado, este modelo de produção tem conseguido colmatar determinados problemas no que à pegada ecológica da indústria da publicação diz respeito. Por outro, a democratização do acesso à informação e meios de produção digitalmente mediada, como referido, introduz uma série de novos paradigmas e questões. O campo da sustentabilidade estende-se neste contexto à publicação digital e ao impacto que a informação que se produz e consome online tem ecologicamente, ainda que não seja perceptível de forma concreta para o utilizador. Ao escrever sobre o assunto, o gabinete italiano Norma utiliza como exemplo as campanhas levadas a cabo em meados da década passada que partiam da premissa: “Save paper – save trees”, que falharam em considerar o impacto da internet no aumento de emissões de dióxido de carbono (Norma, 2018c). Segundo a pesquisa realizada pelo estúdio, a transferência de 1GB de informação produz cerca de 2 a 3 quilogramas de emissões de CO<sub>2</sub>, “But why not just remind people to not print emails, right?” (Norma, 2018c). Este aumento das emissões não se limita às transferência de dados online mas também a toda a estrutura que torna possível a navegação na *web*, o armazenamento de dados em servidores, o seu processamento... até à página *web* onde se considera ainda o desenho e as decisões feitas pelos designers que podem variar o número de comunicações com o servidor e consequentemente as emissões de CO<sub>2</sub> (Norma, 2018c). Neste sentido, o papel do designer deve ter em consideração determinadas limitações no desenho de uma página *web* de forma a que a necessidade de processamento possa ser diminuída. O modelo de produção *on demand* tem impacto na redução do consumo de recursos materiais como o papel, no entanto torna-se essencial considerar que o meio digital não é sinónimo de emissões zero e por isso determinadas decisões devem ser tomadas aquando o desenho e implementação de espaços digitais (capítulo 4.).

Uma outra característica da produção *on demand*, é a mutabilidade do objeto impresso perante a necessidade editorial ou vontade do leitor. Uma vez que cada edição é impressa mediante o pedido, a alteração/atualização de conteúdos é uma possibilidade agora viável no livro impresso, uma característica dos meios digitais que se transpôs para um meio analógico (ver capítulo 2.):

Software (which is clearly a defining element of POD) makes it simple to alter the content of a publication at any point during the production process - even between the production of individual copies. And this customisation can go much further than merely adding or deleting bits of content. The POD process actually makes it possible to continuously update the content - thus bringing a defining aspect of online publishing back to the printed medium.

(Ludovico, 2018, p.77)

Neste contexto, o papel do leitor não se limita a uma atividade passiva na relação com a matéria impressa. Este tem agora a possibilidade de, em alguns casos, desempenhar funções de editor mediante o projeto e pesquisa que o motiva, “The ‘on demand’ model, indissociable from the development of digital technologies, places

the user and their search at the center of the process.” (Bruet, 2022). O modelo de produção *on demand* não é, isoladamente, um processo novo, no entanto a relação com a realidade tecnológica atual permite que este modelo híbrido desbloqueie novas formas de apropriar os meios de produção, nas palavras de Lorusso: “Therefore, POD is not a new technology in itself, but a fruitful combination of existing ones.” (Lorusso, 2015a, para.6).

Existe neste contexto uma dimensão participativa do utilizador, característica do período relacional do design. No exemplo referido anteriormente, o projeto de Enzo Mari e no modelo de produção *on demand*, existe uma vontade de tornar o utilizador um indivíduo ativo na concepção, produção e distribuição dos projetos uma vez que, muitas vezes, estes são desenvolvidos para o mesmo, fazendo sentido a sua contribuição ativa:

(...) the imagined and often idealized audience becomes an actual user(s) — the so-called “market of one” promised by mass customization and print-on-demand; or perhaps the “end-user” becomes the designer themselves, through do-it-yourself projects, the creative hacking of existing designs, or by “crowdsourcing,” producing with like-minded peers to solve problems previously too complex or expensive to solve in conventional ways.

(Blauvelt, 2008a)

Esta vontade não parte, exclusivamente, do papel do designer de desenhar sistemas que permitam a concepção e produção gráfica, mas também da vontade do utilizador de ser ele próprio o produtor, em grande parte enquanto reação às ferramentas digitais e à facilidade de acesso às mesmas, o que resulta num movimento de *do-it-yourself* e amadorismo, baseado na cultura empreendedora, que tem apropriado os meios de produção e sistemas de distribuição (Blauvelt, 2011).

Esta forma de estar perante a criação e produção auto motivada não é novidade da introdução das ferramentas digitais ao campo do design e produção gráfica. A produção de *fanzines* no movimento punk de forma a partilhar mensagens e vontades, individuais e coletivas, são um exemplo concreto de que uma prática *do-it-yourself* caracterizada por uma produção manual já existia. A introdução de ferramentas como a impressora e o computador pessoal vieram acelerar e expandir o campo de ação destes objetos gráficos, como foi o caso da fotocopiadora para a cultura punk: “Photocopying proved essential to Punk culture for a number of reasons: it guaranteed individual freedom of expression, it encouraged a do-it-yourself attitude, and it was cheap and accessible.” (Ludovico, 2018, p.44). Característico destes movimentos, muitas vezes radicalizados e independentes, é o sentido de comunidade motivada pelos interesses coletivos. Uma vez mais esta característica conheceu uma nova forma de ser perante o advento da *world wide web*, que como o nome indica, passou a ser global e virtualmente infinita, denominada pela terminologia digital de networks, citando Mike Gunderloy, “The zine world is in fact a network of networks” (Loduvico, 2018, p.49). Segundo Ludovico o conceito de *network* revolucionou sobretudo os meios de distribuição, uma vez que permitiram contornar as leis de mercado e encontrar práticas alternativas (Ludovico, 2018, p.141). Acabaram também por criar comunidades digitais que motivadas pelos seus interesses comuns criam nódulos (ou bolhas como descrito por Blauvelt) que por sua vez contribuem para o enriquecimento disciplinar através da partilha e livre distribuição de conteúdos media, o que permite aferir que “the real power

of digital publishing lies not so much in its integration of multiple media, but in its superior networking capabilities.” (Ludovico, 2018, p.153).

O período relacional do design contemporâneo é caracterizado por uma série de pragmáticas que motivam e moldam a forma como se exerce, e que estão diretamente relacionadas com questões multidisciplinares. Outras pragmáticas, além daquelas aqui desenvolvidas, existem e de igual modo têm impacto no exercício da disciplina, como por exemplo questões de autoria e privacidade. No entanto, no âmbito deste projeto, estas são aquelas que motivaram o seu desenvolvimento e a investigação que se levou a cabo, mesmo destas, não sendo possível a análise detalhada, espera-se que a materialização e as decisões tomadas reflitam as preocupações e vontades aqui descritas.

### 1.3. INTRODUÇÃO TEMÁTICA

Com base no enquadramento teórico pretende-se que este projeto seja um exercício experimental no que às práticas editoriais e aos meios de produção e distribuição diz respeito. A partir dos paradigmas descritos anteriormente torna-se relevante repensar a forma como se produz, consome e apresenta a informação e com isso levantar questões que motivem a investigação neste âmbito. Os campos da democratização do acesso à informação, sustentabilidade e práticas colaborativas, no contexto das práticas editoriais, são os temas sobre os quais este exercício se foca, questionando as necessidades de produção de determinados conteúdos e de que forma se podem utilizar as ferramentas híbridas à disposição, com o objetivo de potenciar o acesso e consumo de informação, considerando sempre o seu impacto seja ao nível político, ambiental, social e cultural, e com isto repensar o papel profissional do designer e do leitor/utilizador/consumidor, perante a realidade atual.

A partir do contexto histórico e das questões pragmáticas que motivam e estruturam este projeto, procura-se no capítulo seguinte comparar as características entre os tipos de meios (digital e analógico) de forma a melhor compreender a evolução da relação entre do meio impresso e o digital e de que forma se podem potenciar pelo cruzamento das suas melhores valências e, no capítulo terceiro, realiza-se um levantamento do estado da arte onde foram analisados projetos de referência no âmbito de práticas editoriais *crossmedia* e das questões previamente elaboradas. O enunciado do exercício é desenvolvido em maior detalhe no capítulo 4., descrevendo o processo de desenvolvimento do modelo de publicação proposto.





## 2. CARACTERÍSTICAS DOS MEIOS ANALÓGICOS E DIGITAIS



Para melhor entender as potenciais dinâmicas que podem existir entre o ecrã e o papel torna-se fulcral compreender as características de cada meio e o que os torna particulares na forma como apresentam informação ao utilizador/leitor e que necessidades procuram servir ao mesmo. Para o efeito pretende-se no presente capítulo comparar as melhores e piores valências de cada meio de forma a que, conjugados, possam potenciar o consumo de informação através de um modelo copulativo.

Como refere Alessandro Ludovico em *Post-Digital Print* (2018), o aparecimento de novos meios com novas características mais ricas e dinâmicas que as do papel ameaçam sobrepor o meio impresso tornando-o obsoleto:

Essentially, any new medium always claims to possess characteristics superior to those of printed paper, and thus to be in a position to potentially supplant it. And yet, not a single one of these media has ever managed to seriously threaten print's dominance of its native market, or its deeply rooted status as a universal medium. Perhaps this is all about to change, with the arrival of the newest generation of mobile devices interconnected through wireless networks? Perhaps. Nevertheless, the overblown tone in which the death of the paper medium is currently being announced, should give us reason to pause and consider more closely the qualities and drawbacks of the currently emerging digital alternatives - and also how print, instead of disappearing, may instead adapt and evolve, as it has already done several times before. Historically, the unchangeable, static nature of the printed medium has always been the main justification for declaring it to be obsolete. Paradoxically, it is this very immutability of paper which is now increasingly proving to be an advantage rather than a weakness, particularly in the context of an ever-changing (thus ephemeral) digital publishing world. At the same time, there can be no doubt that the role of printed paper within the media landscape will have to be thoroughly redefined.

(Ludovico, 2018, p.8)

Tal ainda não aconteceu e o papel continua a ser um meio bastante utilizado, no entanto o seu propósito bem como a sua forma tem-se mutado com a introdução das ferramentas digitais em particular nas áreas do desenho editorial e publishing. Não se procura a sobreposição do meio digital sobre o impresso nem vice-versa, pretende-se que ambos os meios possam ser utilizados em consonância de forma a otimizar a sua função. A relação digital/analógico, leia-se, um modelo *crossmedia*, é o objetivo.

## 2.1. MEIOS ANALÓGICOS

O papel, enquanto meio impresso, é aquele com o qual se está, culturalmente, mais familiarizado e habituado a utilizar na leitura e consumo de informação escrita. A sua prevalência tem sido, em teoria, ameaçada pela introdução de ferramentas digitais que procuram não só servir os mesmos propósitos como também introduzir novos propósitos e oportunidades. No entanto esta sobreposição ainda não se sucedeu, talvez porque ao mesmo tempo que o digital introduz novas funcionalidades, também são apresentadas novas questões e limitações; talvez porque, como refere A. Ludovico, na estratégia utilizada nesta tradução (do papel para o digital), o foco tem sido sobretudo as suas limitações: “In fact, it seems much easier to digitally simulate the limitations of paper than its strengths” (Ludovico, 2018, p.26); ou talvez porque o papel se encontre tão enraizado antropologicamente que representa mais uma extensão do intelecto humano do que um meio volátil: “Do all these features suddenly become obsolete, simply because the ethereal nature of the online environment does not include them? Perhaps. But hundreds of years of reading and handling habits can't be discarded just like that.” (Ludovico, 2018, p.66). Procura-se aqui enumerar as características deste meio e entender o que o mantém contemporâneo num mundo digital.

Numa dimensão material é possível definir o meio impresso como sendo “lightweight, foldable, manipulable according to various reading activities” (Ludovico, 2018, p.26), sendo um meio que se traduz em objetos extremamente manuseáveis e mutáveis, no sentido em que a sua forma procurar servir diferentes propósitos adaptando-se a diversos conteúdos e por sua vez experiências: “(...)—the printed page—is more than just a carrier for things to be shown on some display; it is also the display itself. Changing it consequently changes people's experience, with all the (physical) habits, rituals and cultural conventions involved.” (Ludovico, 2018, p.153). Quando comparados com objetos eletrónicos, o impresso apresenta-se mais resistente e versátil, uma vez que padece de determinadas fragilidades físicas: “can be folded for convenient transport, can be dropped down the stairs without disastrous consequences, can be cut up for clippings, can be re-used for many different purposes.” (Ludovico, 2018, p.66). Outra característica do meio impresso é a sua tangibilidade, é um objeto concreto que ocupa um determinado espaço: “print uses space [...] is real and physical” (Ludovico, 2018, p.66), o que por sua vez o torna constante, estável e fidedigno: “Paper is persistent, as is the ink printed upon it. Printed paper stays around for a very long time, and its content doesn't change at the click of a button” (Ludovico, 2018, p.26). Esta dimensão material do papel talvez seja o motivo pelo qual ainda se encontra tão presente nos dias de hoje, pelo seu imediatismo e por ser algo concreto que conseguimos precepcionar de forma física. A isto, Abigail I. Sellen e Richard H. R. Harper, em *The Myth of the Paperless Office* (2002), denominam de factor da tangibilidade, considerando que a percepção espacial do mesmo, torna a experiência de manuseamento e navegação mais orgânica e simples: “When a document is on paper, we can see how long it is, we can flick through the pages to see how long it is, we can bend over a corner while searching for a section elsewhere. In other words, paper helps us work our way through documents. It is the tangible properties of paper that support this.” (Sellen & Harper, 2002, p.101). Exemplo empírico deste fator foi o processo de escrita deste projeto, uma vez que por diversas vezes que

se procurou que a leitura e revisão dos textos fosse impressa dado que sobretudo a navegação tátil no documento tornava mais simples e imediata a sua leitura.

Aquando da escrita da proposta do projeto definiu-se o meio digital como sendo “hipersensorial”, algo que, ao longo do processo, se tem vindo a perceber como menos correto. Ao passo que o meio digital, pela integração de *rich media*, sobre-estimula os sentidos da visão e audição do utilizador, o meio impresso oferece um estímulo mais constante dos sentidos da visão, tato e olfato:

“(...) paper involves most of our senses, mainly sight, touch, and smell. Touch tells us something about the type of information we're reading as we turn the pages: rough for plain text books or photocopies, smooth for magazines or illustrated books.

The smell of the paper can tell us how old the information is: inky for recently printed texts, mouldy or dusty for older ones. The colour of the pages also gives us an indication of their age: yellowed paper is visibly old (though this degenerative process may take several decades).”

(Ludovico, 2018, p.113)

Esta característica hipersensorial do papel, leva a considerar uma dimensão pragmática, na qual se encontram características relacionadas com o contexto prático em que a matéria impressa é manuseada, utilizada e manipulada. Uma das principais razões pela qual existe uma preferência pelo impresso está no seu imediatismo, tanto na facilidade de iniciar a leitura como de lhe acrescentar informação, leia-se, riscar, acrescentar anotações, marcar as páginas, etc., acrescentado-lhe nesse sentido o atributo de ser personalizável. Uma outra questão, talvez mais introspetiva, está no desenho do próprio objeto, ou melhor dizendo, na sua invisibilidade como refere Jeff Bezos em contexto da introdução do *e-reader Kindle*: “The key feature of a book is that it disappears.” (Ludovico, 2018, p.86), isto é, a tecnologia não se sobrepõe à informação, algo que sustenta a prevalência do papel sobre outras soluções digitais.

Por último considera-se ainda a dimensão humana do papel enquanto causa de determinadas interações sociais, sobretudo em contexto laboral. O facto de o meio ser *offline* torna física e pessoal qualquer transação de informação, motivando consequentemente um contexto de interação social: “Physical delivery also has benefits in certain situations, for example, hand delivery of paper can be the excuse for social interaction and discussion over documents.” (Sellen & Harper, 2002, p.201). Neste contexto, A. Ludovico caracteriza o papel como um condutor de energia (social): “And so paper may be seen as a conceptual 'conductor', able to transfer the metaphorical 'energy' it contains, through the gestural act of passing the printed product from one person to the next.” (Ludovico, 2018, p.67).

## 2.2. MEIOS DIGITAIS

Ao passo que o meio impresso é tangível, a noção de espaço no meio digital é abstrata, bem como as mecânicas de interação que neste ocorrem. Aqui o utilizador deixa de conseguir perceber a três dimensões, as características materiais referidas no subcapítulo anterior, que favorecem a experiência de consumo de informação no meio impresso: “although the device [e-book] is very portable and lightweight for the amount of content it can carry, it can't be compared to paper when it comes to things like bookmarks, highlights, post-it notes, torn-out pages, and other well-established learning aids” (Ludovico, 2018, p.105). No entanto, existem determinados aspetos que tornam o digital um veículo de informação particular. Ainda que não façam deste o meio ideal para leitura extensa, conferem-lhe valor acrescido uma vez que a sua simulação impressa é impossível ou pouco eficiente. As características descritas no subcapítulo anterior são aquelas que justificam a preferência do papel sobre o ecrã no exercício de leitura. Aqui pretende-se enumerar as funcionalidades que o meio digital confere de forma a responder a diferentes necessidades e a conceber uma experiência diferente com outro tipo de competências, e entender que necessidades não consegue substituir no impresso.

A extensão de uma página *web* quando comparada com o livro é, numa dimensão ótica, “infinita”, algo que para o leitor torna o consumo da informação bastante mais cansativo e moroso uma vez que não existe uma percepção tátil do volume de informação. No entanto, não é este o único motivo pelo qual se prima a utilização do meio impresso sobre o digital para o consumo de informação textual. Esta é uma característica da *web*: ser virtualmente infinita, quer na extensão dos seus conteúdos quer da própria diversidade e quantidade, o que faz do espaço digital, em teoria, o espaço ideal para arquivo e preservação dos conteúdos que formam e lembram a cultura humana: “The archive is no longer a matter of discrete objects [...] Now the archive is also a continuous stream of data, without geography or container, continuously transmitted and therefore without temporal restriction (always available in the here and now).” (Ludovico, 2018, p.131). Ainda que não pareça, a “infinidade” digital é na realidade, bastante mais limitada e efêmera (quando comparado com o objeto impresso). Quer por questões burocráticas (p.e.: custos associados a servidores; obsolescência), quer pela degradação de materiais (p.e.: desmagnetização), os materiais digitais tendem a ser mais frágeis e a desaparecer num mais curto espaço de tempo:

“(...) we must also take into account the intrinsically unsteady nature of digital data: there is still no long-term (or even medium-term) preservation technology for digital data that guarantees data integrity for even as little as 50 years in ideal conditions. And conditions are often far from ideal; data can easily become corrupted for any of a number of reasons. The media itself might be damaged (de-magnetised, de-layered, scratched, broken, etc) or exposed to environmental factors (sun, heat, electromagnetic interference, humidity, bacteria, smoke, etc); or the hardware or software required to read, decode, or decompress the data may no longer be available for whatever reason. Likewise, the data may become inaccessible (though not actually lost)

if some essential network node is 'down', or if any of the network's various technologies is malfunctioning and no longer being maintained.”

(Ludovico, 2018, p.124)

O rápido acesso a uma maior diversidade de informação mediado pelo *online*, está também associado a uma maior volatilidade na sua existência, ao passo que, o objeto impresso (mesmo considerando a degradação do papel) tende a sofrer menos ao impacto do tempo, servindo melhor o propósito de suporte de arquivo a média/longa duração.

O hipertexto, uma ferramenta característica da web, é capaz de atribuir heterogeneidade à informação que consumimos, quer seja pela variedade de fontes, quer pelas perspectivas multidisciplinares sob as quais determinado tópico pode ser apresentado:

While the 1990s' Web browsers and other commercial cultural interfaces have retained the modern page format, they also have come to rely on a new way of organizing and accessing texts that has little precedent within the book tradition—hyperlinking.

(Manovich, 2001, p.76)

Ainda que seja possível simular o hipertexto no meio impresso através de um sistema de navegação entre páginas, tal não passará de um artifício, uma vez que, estando *offline*, as ligações fazem-se dentro de um mesmo contexto fechado sobre si mesmo, um livro, e portanto determinado pelo(s) seu(s) autor(es)/editor(es): "hypertext presents a radically divergent technology, interactive and polyvocal, favoring a plurality of discourses over definitive utterance and freeing the reader from domination by the author." (Coover, 1992, para.4)

O processo e a criação de *networks* digitalmente mediadas, é uma das características distintivas deste meio: “However, the real power of digital publishing lies not so much in its integration of multiple media, but in its superior networking capabilities.” (Ludovico, 2018, p.153). Como referido anteriormente, a ideia de networks, enquanto comunidade(s) com interesses e vontades comuns que fomentam a partilha e distribuição de informação, é uma ideia que antecede o contexto online, como constatado no capítulo anterior aquando referida a cultura punk e a associada auto-produção e distribuição de *fanzines* através do que hoje se denomina de *networking*. O meio digital e *online*, vieram tornar a criação e interligação destes nódulos, um processo mais célere e geograficamente ilimitado:

“In other words, the particular role of publishers within any cultural network (or even the entire network of human culture) is best fulfilled through free and open connection to other 'nodes' within that network. This is how we can generate meaning, and indeed bring some light, to the global network which we are now all a part of.”

(Ludovico, 2018, p.150)

Consequentemente torna a disseminação de informação um processo também ele mais rápido e extenso, democratizando a sua distribuição e o acesso à mesma (capítulo 1.2.). Existe aqui um sentimento de comunidade no contexto *online*, onde se formam e co-existem “bolhas” culturais,

“all created by individuals sharing a passion, wishing to share information, and contributing to making accessible important content, currently unavailable on the Web. In other words, a collective memory, in much the same way as peer-to-peer networks have proven to be: combining the stability of our 'static' printed culture with the ephemeral (and thus dynamic) properties of digitisation.”

(Ludovico, 2018, p.129)

Em suma, é possível aferir que o meio digital serve de veículo potenciador de determinadas limitações do papel. Neste contexto, funciona como um espaço (abstrato) que permite um alargamento global de práticas colaborativas e de partilha de informação, tornando-a imediatamente acessível independentemente da localização geográfica. Não acrescenta novidade em relação às qualidades do papel, em grande parte, digitaliza as suas limitações e torna-se um meio complementar na distribuição e acesso à informação, desde que determinados requisitos técnicos (de *hardware* e *software*) sejam correspondidos, permitindo que a democratização da informação se torne um pouco mais fácil, ainda que não seja total.

### 2.3. CROSSMEDIA ENQUANTO MEIO POTENCIADOR

O resultado aqui pretendido não é a sobreposição de um tipo meio sobre o outro e a conseqüente obsolescência do último, mas sim uma relação de equilíbrio entre as principais valências e fraquezas de cada meio de forma a que o objetivo principal, independentemente do meio, seja a produção e partilha de informação de forma democrática e acessível. Segundo McLuhan, “Um novo meio nunca é um aditamento a um outro anterior, nem o deixa em paz. De facto, ele nunca deixa de pressionar os meios anteriores, até encontrar para eles novas formas e novas utilizações.” (McLuhan, 2008, p.182), analogamente a página *web* não ameaça a extinção da página impressa, apresenta no entanto novos paradigmas de utilização e com eles novas necessidades, o que conseqüentemente resulta em novas formas de pensar e produzir a página impressa. A construção de novas realidades compreende a adaptação das ferramentas e meios da anterior: “During the past few decades, print and digital have progressed from flirting, to dating, to being engaged. And now they're finally getting married - which is exactly where the real problems start.” (Ludovico, 2018, p.82).

Das características destacadas neste capítulo considera-se com particular relevância as capacidades de *networking* do meio de tipo digital, que por sua vez desbloqueiam práticas coletivas e uma distribuição global da informação; a tangibilidade característica dos meios de tipo impresso que resultam em objetos culturalmente intrínsecos à natureza social servindo de forma mais adequada a função de arquivo (no longo prazo) dessas mesmas culturas, “In other words, a collective memory, in much the same way as peer-to-peer networks have proven to be: combining the stability of our 'static' printed culture with the ephemeral (and thus dynamic) properties of digitisation.” (Ludovico, 2018, p.129). Desta forma, ao desenvolver um modelo *crossmedia* que se foque nas valências de cada meio sem os procurar replicar ou simular num outro, pretende-se que tanto o consumidor como o produtor, desbloqueiem novas relações com o objeto (digital e impresso) considerando os valores éticos previamente estabelecidos: “(...) thanks to these platforms, the reader can now choose between different forms and thus explore their own economic and physical relationship with the book-object and to its content.” (Manon, 2020).



### 3. PROJETOS DE REFERÊNCIA

O modelo proposto não é resultado isolado de uma ideia daquilo que se idealiza ser a publicação editorial *crossmedia* mas em parte, resultado de uma recolha e análise crítica de projetos cujo contributo para esta área se demonstraram relevantes. Neste levantamento do estado da arte procurou-se, de entre os projetos enumerados, avaliar os seus pontos mais positivos e os que menos os favorecem de forma a apropriar e responder às necessidades do modelo proposto, sendo a materialização deste, resultado de várias soluções, gráficas e lógicas, reconhecidas neste capítulo.

### 3.1. THE-DOCUMENTS.ORG

“What constitutes a ‘document’ and how does it function?” é a questão à qual o projeto de De Cleene De Cleene, procura dar resposta através da partilha e leitura de documentos diversos. Estes documentos são arquivados durante a navegação do leitor no site à medida que este os vai lendo, permitindo-lhe numa instância final descarregar um ficheiro .pdf com a compilação referida ou comprá-la em formato impresso, num livro desenhado e produzido pelo estúdio Haegeman Temmerman, também este uma referência para o projeto sobretudo no que às soluções gráficas dizem respeito (capítulo 4.).

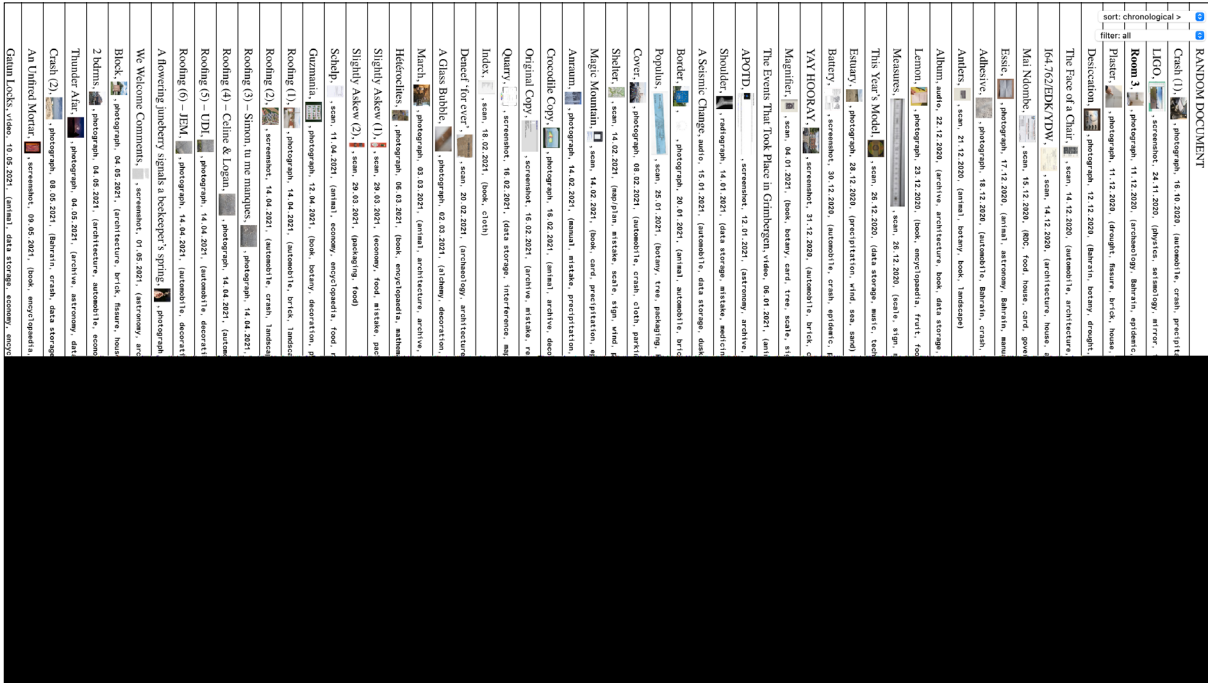
Este projeto é uma das principais referências para o modelo, sobretudo pela lógica sob a qual funciona. A ideia de permitir ao leitor o consumo de informação num meio digital e ao mesmo tempo impresso, bem como a disponibilização gratuita dos conteúdos corresponde ao que se pretende neste modelo. Distancia-se na extensão dos conteúdos e, conseqüentemente, na forma como se pensa o ecrã para a leitura. No modelo proposto os conteúdos são de maior extensão sendo necessário ter em consideração certos critérios que visem o conforto de leitura longa no ecrã.



[FIG.10]

Homepage onde é apresentado ao utilizador um artigo aleatório da coleção, sendo que se considera o uso da imagem equilibrado na relação com o texto.

Fonte: <https://the-documents.org>



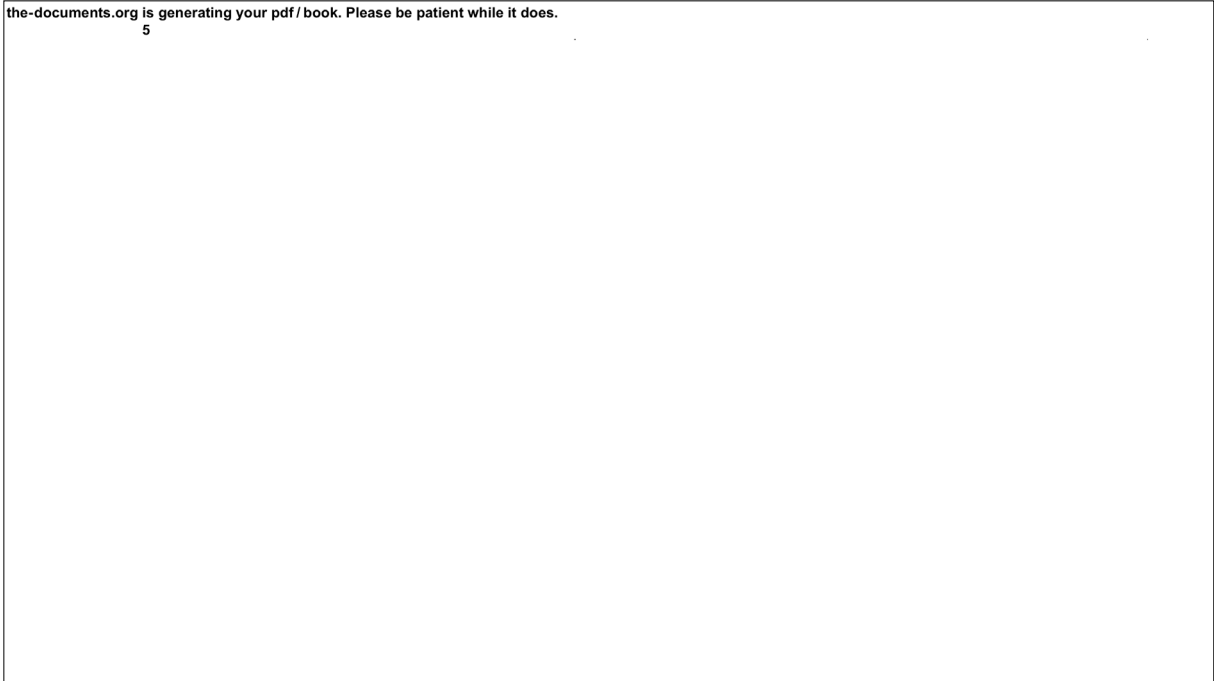
[FIG.11]

Coelção de documentos arquivados na plataforma expandida.  
 Fonte: <https://the-documents.org>

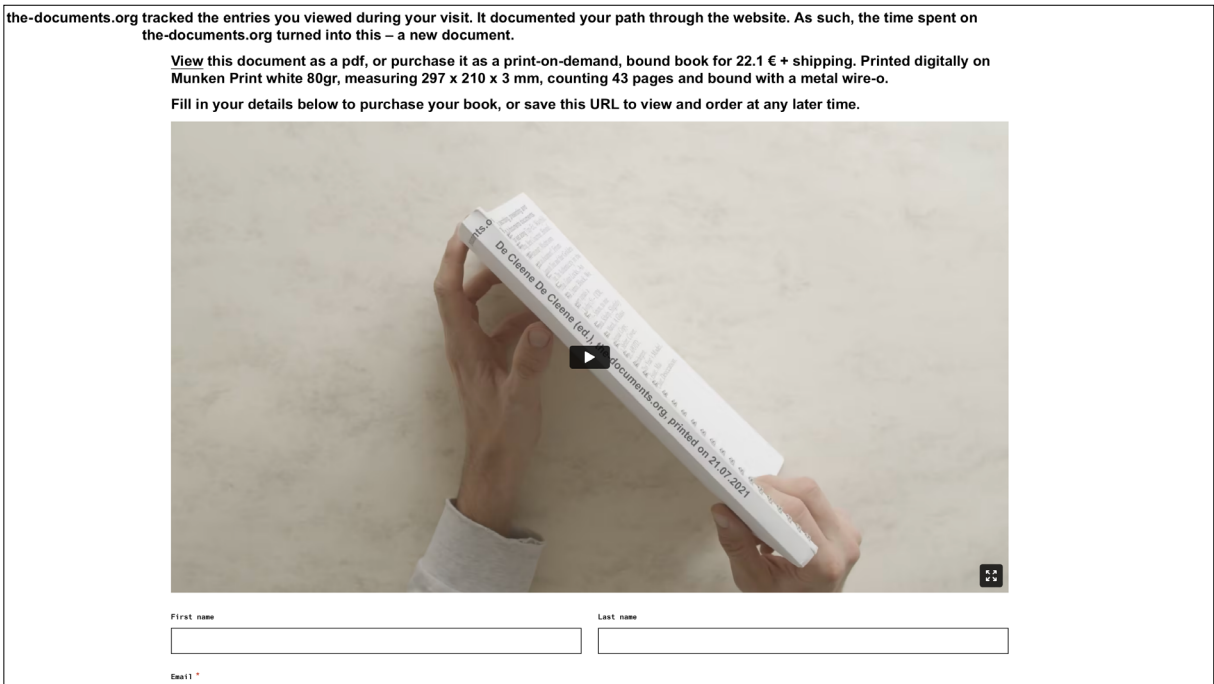


[FIG.12]

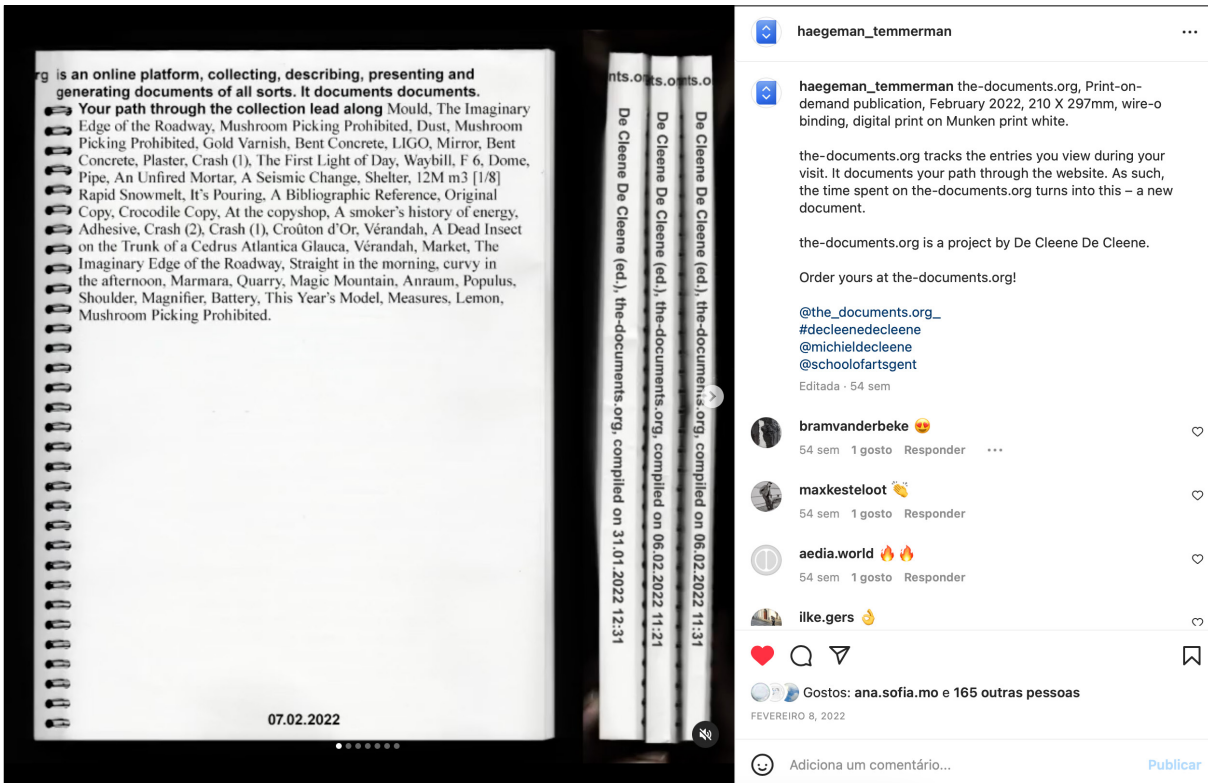
Ao serem visitados vários documentos um índice vai sendo criado no topo da página sendo que ao fim de 15 documentos visitados o utilizador pode exportar ou encomendar a publicação.  
 Fonte: <https://the-documents.org>



[FIG.13]  
Loading page prévia à apresentação da coleção de documentos produzida. Considera-se este momento que apesar de simples, é relevante na experiência de utilização com uma abordagem gráfica bastante simples e pragmática.  
Fonte: <https://the-documents.org>



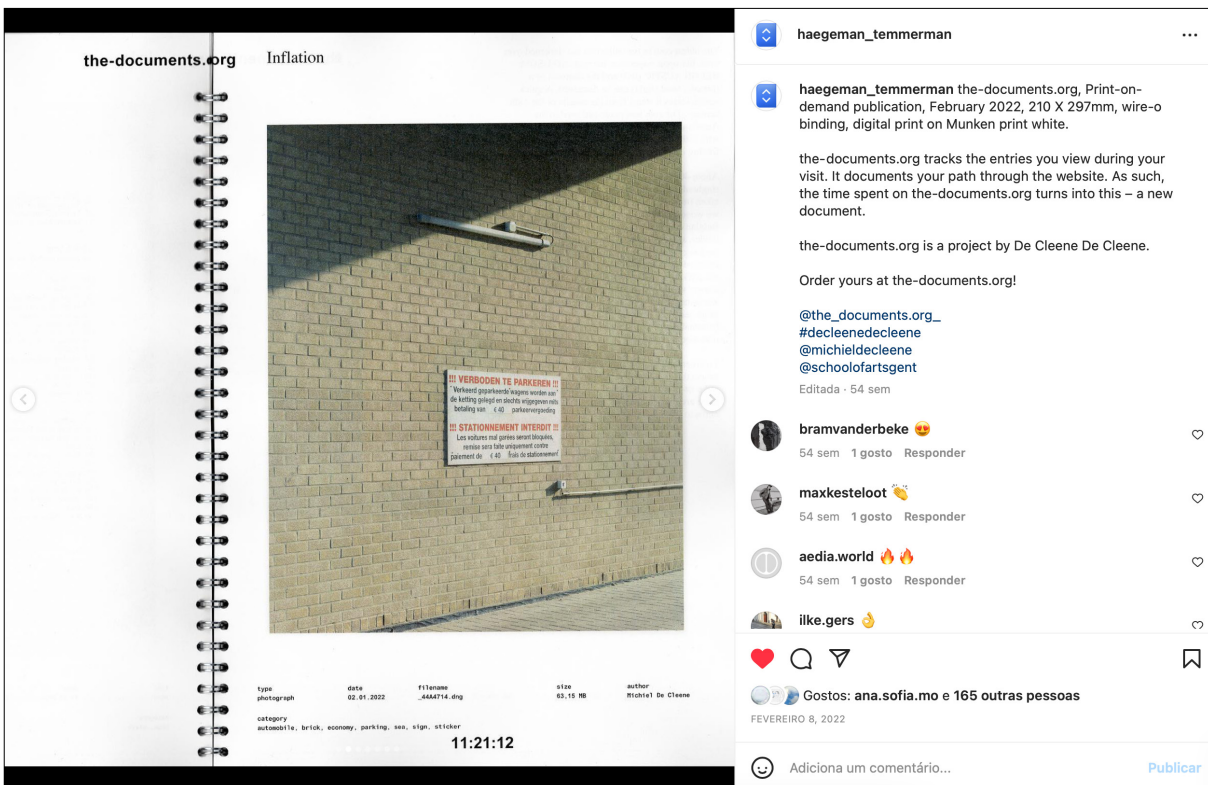
[FIG.14]  
Gerado o documento o leitor pode ter uma pré-visualização da forma como se materializa a publicação. O desenho do formulário e elementos associados foram referência no desenho da página *Ensembled*.  
Fonte: <https://the-documents.org>



[FIG.15]

Exemplar de uma publicação produzida a partir da plataforma. Slide 1.

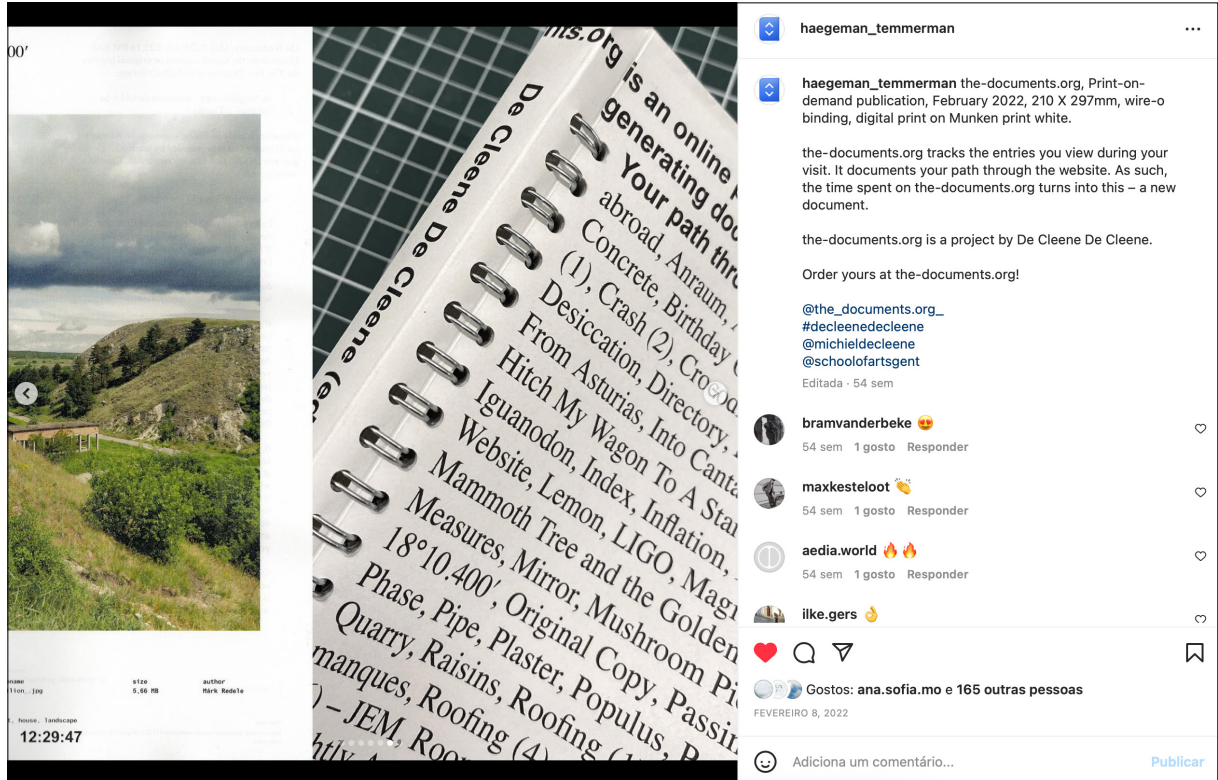
Fonte: <https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?h=pt>



[FIG.16]

Exemplar de uma publicação produzida a partir da plataforma. Slide 2.

Fonte: <https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?h=pt>



[FIG.17]

Exemplar de uma publicação produzida a partir da plataforma.  
Slide 6.

Fonte: <https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?hl=pt>

### 3.2. THE LIBRARY OF THE PRINTED WEB

*The Library Of The Printed Web*<sup>5</sup> foi fundada em 2013 por Paul Soulellis enquanto “physical archive devoted to web-to-print artists’ books, zines and other printout matter.” (referência). Tem como foco o livro de artista e a cultura *web* enquanto meios para explorar a relação entre a folha impressa e o ecrã.

É um projeto de referência no sentido em que ao nível da investigação vai de encontro ao que em *Ensemble* se pretende explorar assumindo uma prática de experimentação semelhante. A sua dimensão colaborativa e curatorial através do convite de autores para editarem novas publicações e o método de produção on demand e o livre acesso às publicações, são outros fatores que colocam *The Library Of The Printed Web* nesta lista de referências. A abordagem perante a temática e a forma como se materializa é no entanto direcionada para um público específico quer ao nível funcional como do desenho, nesse sentido distancia-se do modelo proposto.

Printed Web is a project by Paul Soulellis, encompassing a physical archive, research, teaching, and experimental publishing. News. paul@soulellis.com

[FIG.18]

Homepage do projeto Printed Web da autoria de Paul Soulellis.

Fonte: <https://printedweb.org>

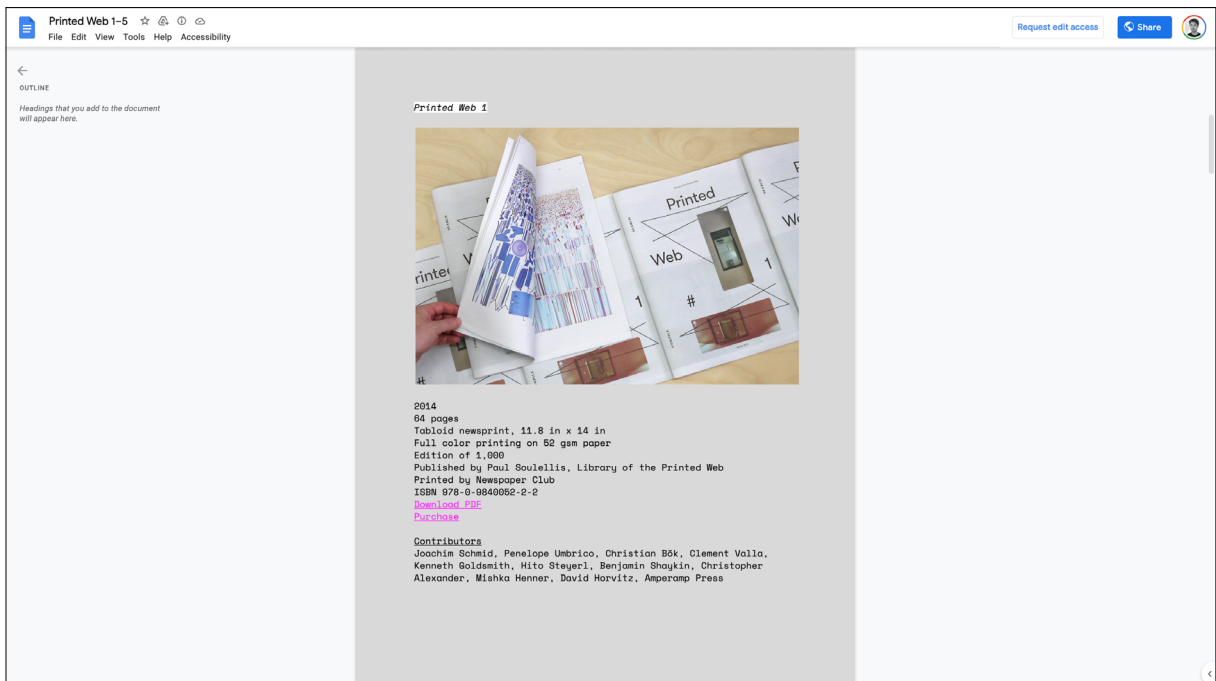
5. “Founded by Paul Soulellis in 2013, Library of the Printed Web is “web culture articulated as printed artifact,” characterized as an “accumulation of accumulations,” much of it printed on demand. It has also been described as an archive of archives. Techniques for appropriating web content used by artists in the collection include grabbing, hunting, scraping and performing, detailed by Soulellis in “Search, Compile, Publish,” and later referenced by Alessandro Ludovico.” (Soulellis, n.d.)

### 3. PROJETOS DE REFERÊNCIA



[FIG.19]

Ao clicar nos links da página anterior o leitor é encaminhado para plataformas da internet que servem de suporte ao conteúdo indicado. Considera-se uma solução de referência pela utilização de estruturas pré-existentes da web, neste caso a Wikipedia. Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Soulellis](https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Soulellis)



[FIG.20]

Ao clicar nos links da página anterior o leitor é encaminhado para plataformas da internet que servem de suporte ao conteúdo indicado. Considera-se uma solução de referência pela utilização de estruturas pré-existentes da web, neste caso a um documento do Google Docs. Fonte: [https://docs.google.com/document/d/10i-h2SsQnA17eeOWZ24nnuZdOJ9FtJ\\_1\\_OjpwgAwUus/edit](https://docs.google.com/document/d/10i-h2SsQnA17eeOWZ24nnuZdOJ9FtJ_1_OjpwgAwUus/edit)



[FIG.21]

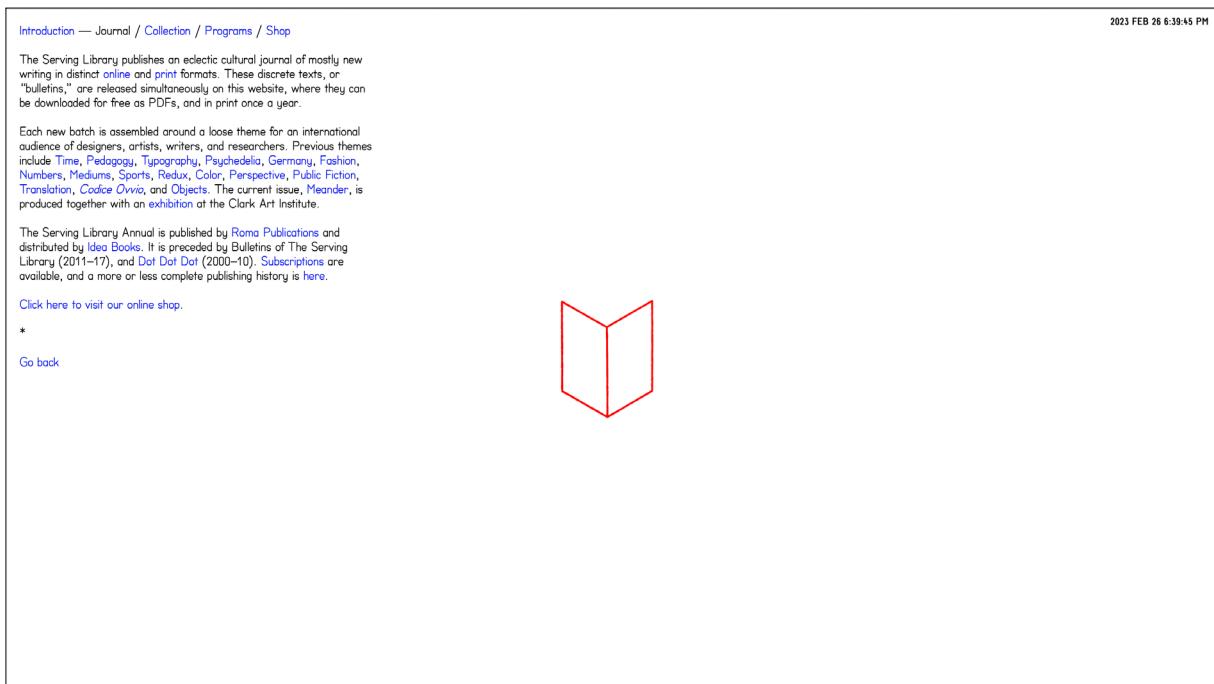
"Printed Web 3, Reader/Index"

Publicação editada no âmbito do projeto, atualmente disponível compra ou download.

Fonte: <https://soulellis.com/work/printedweb3/index.html>

### 3.3. THE SERVING LIBRARY

*The Serving Library*<sup>6</sup> é um projeto editorial *crossmedia* através do qual são publicados textos passíveis de serem descarregados e lidos, publicados na sua versão impressa semestralmente. O projeto advém da já extinta *DOT DOT DOT* e segue uma lógica de curadoria e edição semelhante, direcionando-se para um público de designers, artistas, escritores e investigadores. À semelhança do anterior, é um projeto de referência pela lógica sob a qual funciona e pela acessibilidade (em termos de custos práticos) do acesso à informação. Distancia-se do projeto nas soluções gráficas e mecânicas, sobretudo no que às questões de acessibilidade na *web* dizem respeito, mas também no público e no caráter dos conteúdos. A frequência de publicação impressa e o processo de edição e curadoria, são outros aspetos no qual se distancia. Pretende-se aqui que a publicação impressa on demand não obedeça a nenhuma cronologia mas que seja motivada pelo contexto, seja ele de caráter social, político ou cultural. O processo de edição e curadoria não se concentra numa só pessoa, pretende-se uma multiplicidade de conteúdos e áreas e, consequentemente, de editores e curadores.

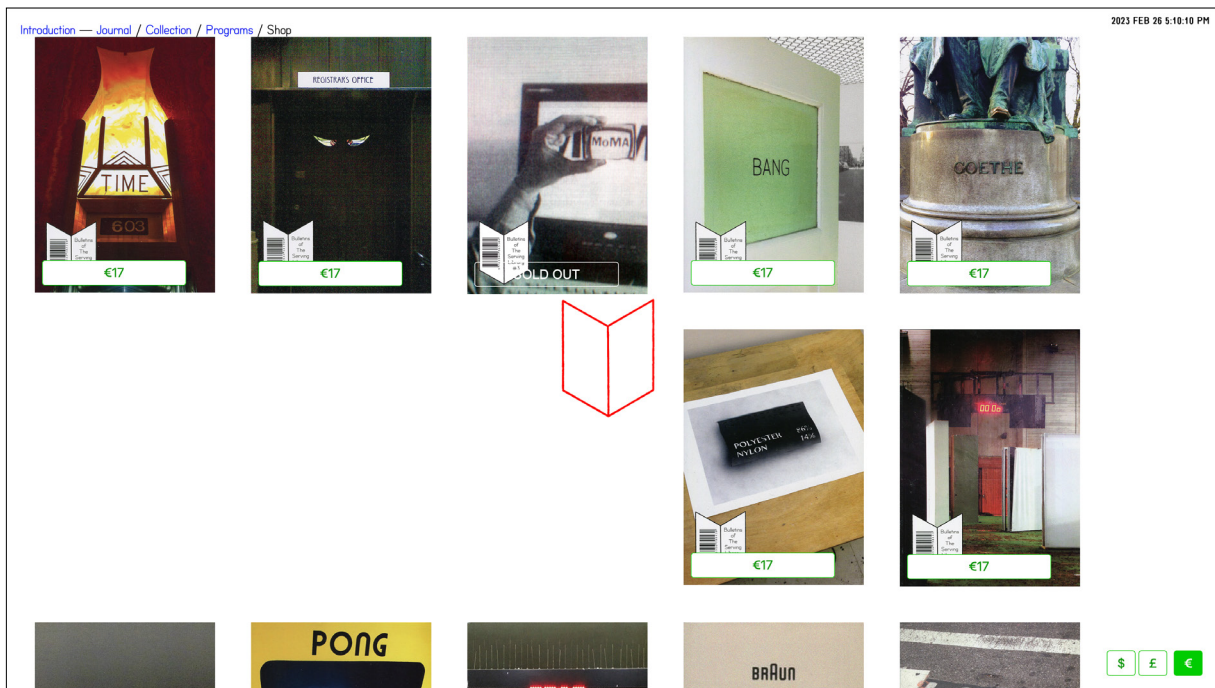


[FIG.22]

Homepage do projeto The Serving Library. Considera-se referência pela abordagem gráfica simples e direta, passível de ser produzida com poucos recursos digitais.

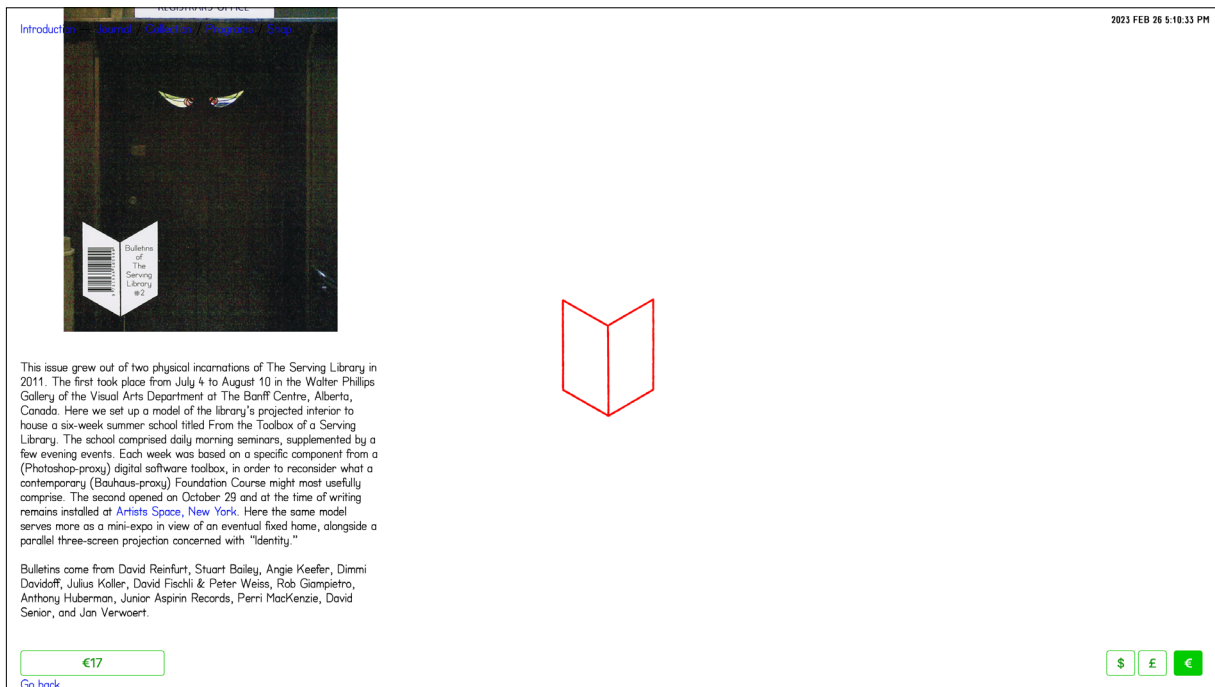
Fonte: <https://www.servinglibrary.org/journal>

6. “The Serving Library publishes an eclectic cultural journal of mostly new writing in distinct online and print formats. These discrete texts, or “bulletins,” are released simultaneously on this website, where they can be downloaded for free as PDFs, and in print once a year.”  
(The Serving Library, n.d.)



[FIG.23]

Loja *online* da The Serving Library. Utiliza-se como referência a predominância da imagem na navegação nesta página.  
 Fonte: <https://www.servinglibrary.org/shop?currency=eur>



[FIG.24]

Escolhida uma publicação o utilizador é encaminhado para a página da mesma onde tem acesso à informação que a descreve.  
 Fonte: <https://www.servinglibrary.org/journal/2?currency=eur>

3. PROJETOS DE REFERÊNCIA



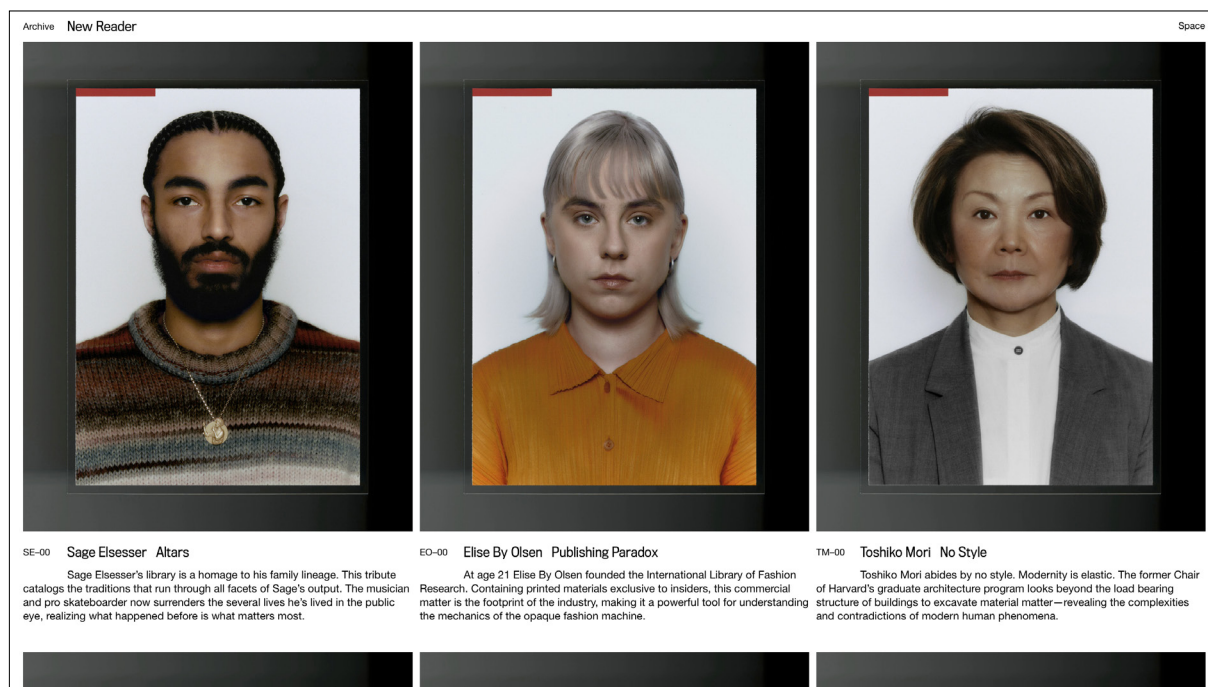
[FIG.25]  
 Fotografia de uma das publicações previamente apresentadas.  
 Slide 1.  
 Fonte: <https://www.instagram.com/p/CfrzvrElchS/?h=pt>



[FIG.26]  
 Fotografia de uma das publicações previamente apresentadas.  
 Slide 3.  
 Fonte: <https://www.instagram.com/p/CfrzvrElchS/?h=pt>

### 3.4. NEW READER

*New Reader*<sup>7</sup> é uma “biblioteca” *online* cuja curadoria se encontra ao encargo de figuras de diversas áreas cujo impacto cultural se tem demonstrado relevante. Mediada pela entrevista a cada uma dessas pessoas, é apresentada uma seleção de leituras que, de uma forma ou de outra foram marcantes no percurso do entrevistado. É esta dimensão participativa que faz deste um projeto de referência. A ideia de que uma biblioteca não se constrói sozinha é algo que se pretende transpor para o modelo.



[FIG.27]

Homepage do projeto New Reader onde uma vez mais a predominância e o uso da imagem com destaque orienta a navegação do leitor.

Fonte: <https://www.newreader.net>

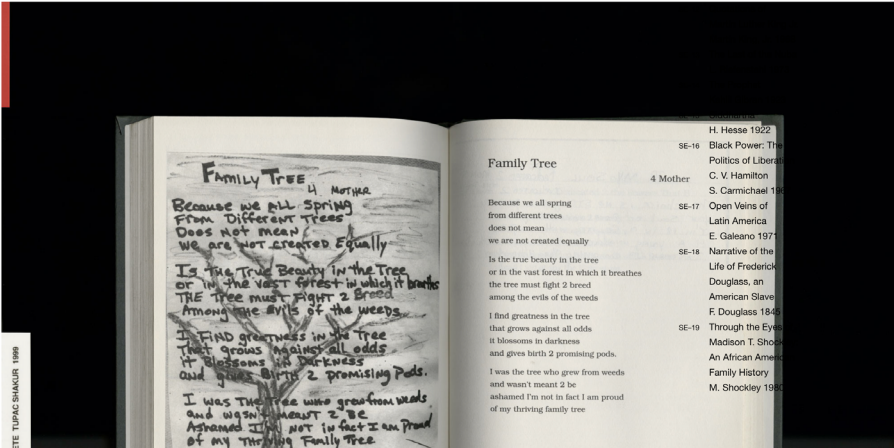
7. “New Reader is an online library focusing on the reads and references that shape people with unique cultural impact. Through in-depth interviews, New Reader dissects their personal library; examining what histories, techniques, and references informed them and how they apply it to their practice.”  
(New Reader, n.d.)

### 3. PROJETOS DE REFERÊNCIA

|         |            |       |   |  |       |
|---------|------------|-------|---|--|-------|
| Archive | New Reader | SE-00 | Sage Elsesser Altars  | Index  | Space |
|         |            |       | <p>Sage Gabriel Carlos Atreyu Elsesser's library is a homage to his family lineage. This tribute catalogs the traditions that run through all facets of Sage's output, be it language, sound or movement. The professional skateboarder and musician now surrenders the several lives he's lived in the public eye, realizing what happened before is what matters most.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>SE-01 The Giver</li> <li>Lois Lowry 1993</li> <li>SE-02 Small Talk at 125th and Lenox Gil Scott-Heron 1970</li> <li>SE-03 The Rose That Grew from Concrete Tupac Shakur 1999</li> <li>SE-04 Big Brother Steve Rocco 1992</li> <li>SE-05 Ogin: It's and the Spirit of Iron Awo Falokun Fatunmbi 1992</li> <li>SE-06 Odu Ifa: The Ethical Teachings M. Karenga 1999</li> <li>SE-07 The Culture Gil Scott-Heron 1970</li> <li>SE-08 1491: New Revelations of the Americas Before Columbus Charles Mann 2005</li> <li>SE-09 The Death of the Great Spirit Earl Shorris 1971</li> <li>SE-10 Bruce Lee: The Biography Robert Clouse 1988</li> <li>SE-11 Inshallah Chris Currence 2020</li> <li>SE-12 Quotations of Martin Luther King Jr. Martin King, Jr. 1968</li> <li>SE-13 The Last of the Nuba L. Riefenstahl 1973</li> <li>SE-14 The Prophet Kahlil Gibran 1923</li> <li>SE-15 Siddhartha H. Hesse 1922</li> <li>SE-16 Black Power: The Politics of Liberation</li> </ul> |       |
|         |            | NR    | <p>Was there a point where reading began to bridge with your musical experience?</p>  |  |       |
|         |            | SE    | <p>A piece of literature that I fell in love with really early was <i>The Giver</i><sup>01</sup>. It was the first book where I could see this whole world painted in my head. It's about a community where feelings are suppressed and there's one kid named Jonas who is given the gift of feeling for his entire generation. The first feeling he learns is pain [sunburn] and I remember vividly, this image of light—I was engulfed by that text. It was the first time I read sentences that had imagery. My music is the culmination of giving an image to sound. When I write and make my music, it does the same thing that <i>The Giver</i> did to me when I first read it.</p> <p>But I think music is simply a vessel for all of my thoughts, because they correlate in one way or another and culminate in the presentation of my music. Versus writing an essay that has to have this structure to it. Writing raps is always going to be therapeutic for me. When I write, aside from raps, I write about how I'm feeling in the present moment. But for some reason when I write raps, I can naturally sway between the past, the present, and the future in one stream of consciousness. One thought</p> |  |       |

[FIG.28]

Página de leitura online de uma entrevista. Considera-se que o desenho da página é adequado para leitura extensa. A organização e nomenclatura associadas são pontos fortes no projeto que se têm como referência.  
 Fonte: <https://www.newreader.net/sage-elsesser>

|         |            |       |   |   |       |
|---------|------------|-------|---|---|-------|
| Archive | New Reader | SE-00 | <p>somber, then you're able to really go to that place.</p> <p>Sage Elsesser Altars</p>   | Index   | Space |
|         |            | NR    | <p>So you always start with the track?</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>SE-08 1491: New Revelations of the Americas Before Columbus Charles Mann 2005</li> <li>SE-09 The Death of the Great Spirit Earl Shorris 1971</li> <li>SE-10 Bruce Lee: The Biography Robert Clouse 1988</li> <li>SE-11 Inshallah Chris Currence 2020</li> </ul>  |       |
|         |            | SE    | <p>Right. And I love working with other people's beats because they might strike up a memory I may not have been able to tap into on my own. I appreciate that. Shedding my judgment to an extent. Working with other peoples beats allows me to put all of my energy into the writing process, opposed to some of that energy being invested into making the beat.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>SE-10 Black Power: The Politics of Liberation</li> <li>C. V. Hamilton</li> <li>S. Carmichael 1968</li> <li>SE-17 Open Veins of Latin America E. Galeano 1971</li> <li>SE-18 Narrative of the Life of Frederick Douglass, an American Slave F. Douglass 1845</li> <li>SE-19 Through the Eyes of Madison T. Shookley An African American Family History M. Shockey 1988</li> </ul> |       |
|         |            |       |   |   |       |

[FIG.29]

Página de leitura online de uma entrevista, onde se destaca a presença da imagem em conflito com restantes elementos o que acaba por ser uma decisão de referência no âmbito deste projeto.  
 Fonte: <https://www.newreader.net/sage-elsesser>

### 3.5. E-FLUX

Fundada em 1998, a *E-flux*<sup>8</sup> é uma plataforma impulsionadora do discurso crítico multidisciplinar, com ênfase nas áreas da arte, arquitetura, cinema, história e política. Conta com um arquivo digital bastante extenso neste contexto, no qual é possível ler e descarregar os conteúdos. Periodicamente lançam, via *online*, uma compilação de artigos (*journals*) selecionados mediante um tema específico, e, mediado pelo contexto social, político e cultural lançam, sem periodicidade, publicações impressas com artigos que se enquadrem nesse mesmo contexto.

É um projeto bastante sólido e estabelecido, que pela sua multidisciplinaridade, foco no discurso crítico e mecânica de publicação *crossmedia* contextual de livre acesso, representa uma das principais referências para o modelo proposto. No entanto, consideram-se fatores de melhoria as soluções gráficas para a *web*, uma vez que, *online* a leitura extensa não é favorecida pela dimensão e ruído visual envolvente; a solução para o modelo impresso de cada artigo individualmente, via home printing, uma vez que o seu desenho não considera a construção de um arquivo físico pessoal, ou até mesmo a sua compilação em contexto doméstico.

8. “e-flux was started by artists in 1999. Online, e-flux.com spans numerous strains of critical discourse in art, architecture, film, and theory, and connects many of the most significant art institutions with audiences around the world.

(...)

e-flux journal, launched in 2008, commissions and publishes some of the most influential writings on art, film, history, technology, and politics in its monthly online publication and series of books, published together with Sternberg Press and the University of Minnesota Press. Many essays first published in e-flux journal have become canonical readings in the art theory of our time. e-flux launched the publications e-flux Architecture in 2016, Notes in 2022, and Criticism in 2023. e-flux Film began streaming artist films online in 2019.”  
(E-flux, 2020)

**e-flux Journal** Share | Subscribe | X | ≡

# In Defense of the Poor Image

Hito Steyerl

**Issue #10**  
November 2009

The poor image is a copy in motion. Its quality is bad, its resolution substandard. As it accelerates, it deteriorates. It is a ghost of an image, a preview, a thumbnail, an errant idea, an itinerant image distributed for free, squeezed through slow digital connections, compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channels of distribution.

The poor image is a rag or a rip; an AVI or a JPEG, a lumpen proletarian in the class society of appearances, ranked and valued according to its resolution. The poor image has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited. It transforms quality into accessibility, exhibition value into cult value, films into clips, contemplation into distraction. The image is liberated from the vaults of cinemas and archives and thrust into digital uncertainty, at the expense of its own substance. The poor image tends towards abstraction: it is a visual idea in its very becoming.

The poor image is an illicit fifth-generation bastard of an original image. Its genealogy is dubious. Its filenames are deliberately misspelled. It often defies patrimony, national

[FIG.30]

Página de leitura da e-flux.

Fonte: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

**e-flux Journal** Share | Subscribe | X | ≡

Issue #10 In Defense of the Poor Image

**Category**  
Image  
Technology  
Film  
Photography

**Subject**  
Neoliberalism


**Author**  
Hito Steyerl

[Return to Issue #10](#)

PDF  
Share

↓ See more related

around the globe as commodities or their etigies, as gifts or as bounty. I hey spread pleasure or death threats, conspiracy theories or bootlegs, resistance or stultification. Poor images show the rare, the obvious, and the unbelievable—that is, if we can still manage to decipher it.




Shoveling pirated DVDs in Taiyuan, Shanxi province, China, April 20, 2008. From [here](#).

**1. Low Resolutions**

In one of Woody Allen's films the main character is out of focus. It's not a technical problem but some sort of disease that has befallen him: his image is consistently blurred. Since Allen's character is an actor, this becomes a major problem: he is unable to find work. His lack of definition turns into a material problem. Focus is identified as a class

e-flux Film



**Mental Ecologies of War**  
Streaming Feb 15-March 15

[FIG.31]

Página de leitura da e-flux. Ao fazer scroll informação adicional é acrescentada à página, criando ruído e desconforto na leitura, com particular destaque o conteúdo vídeo (à direita). Considera-se por isso que o desenho da página poderia ser melhor adequado ao conforto da leitura.

Fonte: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>



[FIG.32]

Coletânea de publicação da e-flux, referência pelo desenho da capa que evoca a ideia de coleção.

Fonte: <https://www.e-flux.com/books/>

expensive to keep these works circulating in cinemas, so were they also deemed too marginal to be broadcast on television. Thus they slowly disappeared not just from cinemas, but from the public sphere as well. Video essays and experimental films remained for the most part unseen save for some rare screenings in metropolitan film museums or film clubs, projected in their original resolution before disappearing again into the darkness of the archive.

This development was of course connected to the neoliberal radicalization of the concept of culture as commodity, to the commercialization of cinema, its dispersion into multiplexes, and the marginalization of independent filmmaking. It was also connected to the restructuring of global media industries and the establishment of monopolies over the audiovisual in certain countries or territories. In this way, resistant or non-conformist visual matter disappeared from the surface into an underground of alternative archives and collections, kept alive only by a network of committed organizations and individuals, who would circulate bootlegged VHS copies amongst themselves. Sources for these were extremely rare – tapes moved from hand to hand, depending on word of mouth, within circles

of friends and colleagues. With the possibility to stream video online, this condition started to dramatically change. An increasing number of rare materials reappeared on publicly accessible platforms, some of them carefully curated (Ubuweb) and some just a pile of stuff (YouTube).

At present, there are at least twenty torrents of Chris Marker's film essays available online. If you want a retrospective, you can have it. But the economy of poor images is about more than just downloads: you can keep the files, watch them again, even reedit or improve them if you think it necessary. And the results circulate. Blurred AVI files of half-forgotten masterpieces are exchanged on semi-secret P2P platforms. Clandestine cell-phone videos smuggled out of museums are broadcast on YouTube. DVDs of artists' viewing copies are bartered.<sup>3</sup> Many works of avant-garde, essayistic, and non-commercial cinema have been resurrected as poor images. Whether they like it or not.

**3. Privatization and Piracy**  
That rare prints of militant, experimental, and classical works of cinema as well as video art reappear as poor images is significant on another level. Their situation reveals much more than the content or appearance of the images

05.11.11 / 11:04:46 EDT

[FIG.33]

Desenho editorial do artigo passível de ser descarregado na página de leitura do mesmo.

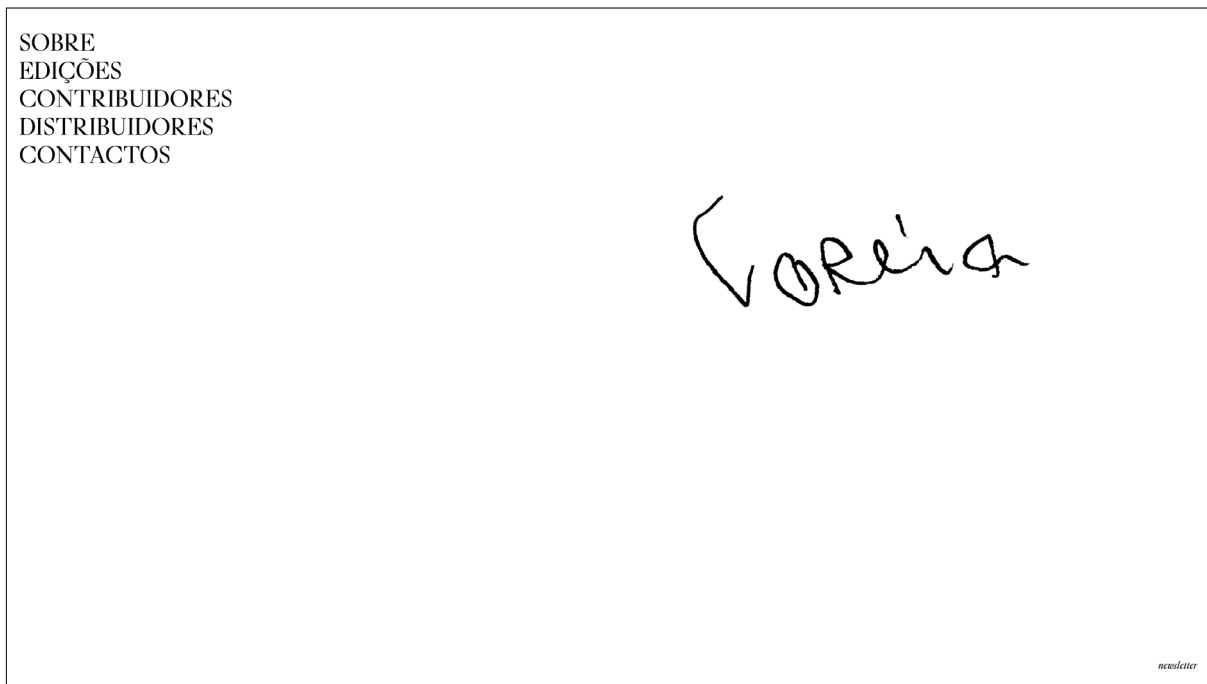
Fonte: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

### 3.6. COREIA

Apesar de ao contrário dos projetos anteriores, o Coreia<sup>9</sup> ser uma publicação ao invés de uma plataforma, a sua abordagem à publicação editorial *crossmedia* e as soluções gráficas, impressas e digitais, fazem deste um projeto de referência. No desenho *web* considera-se relevante a baixa fidelidade das soluções encontradas e das decisões tipográficas que vão de encontro aos ideais de sustentabilidade visados neste projeto. Na sua dimensão impressa, considera-se interessante a escolha do papel de jornal enquanto uma qualidade que permite uma produção de custo reduzido e conseqüentemente gratuita. Em ambos o uso do preto e branco, o que representa também uma redução de custos no meio impresso mas também uma redução de processamento na parte *web*. A lógica sobre a qual a dinâmica *cross-media* funciona, isto é, a disponibilização de uma edição *online* precede o lançamento de uma nova edição, apresenta-se como uma solução interessante de atribuir valor acrescentado ao formato impresso e ao arquivo que se constrói, no entanto, resulta também num ênfase reduzido na componente digital algo que no projeto se pretende igualar o nível de dignidade que se atribui a cada meio. O nível de complexidade da publicação na *web* é bastante reduzido, ainda que funcione bem. No entanto determinadas ações consideram-se importantes para o modelo proposto, com principal ênfase na possibilidade de descarregar os artigos, permitindo o seu consumo *offline* e o seu arquivo físico por parte do leitor.

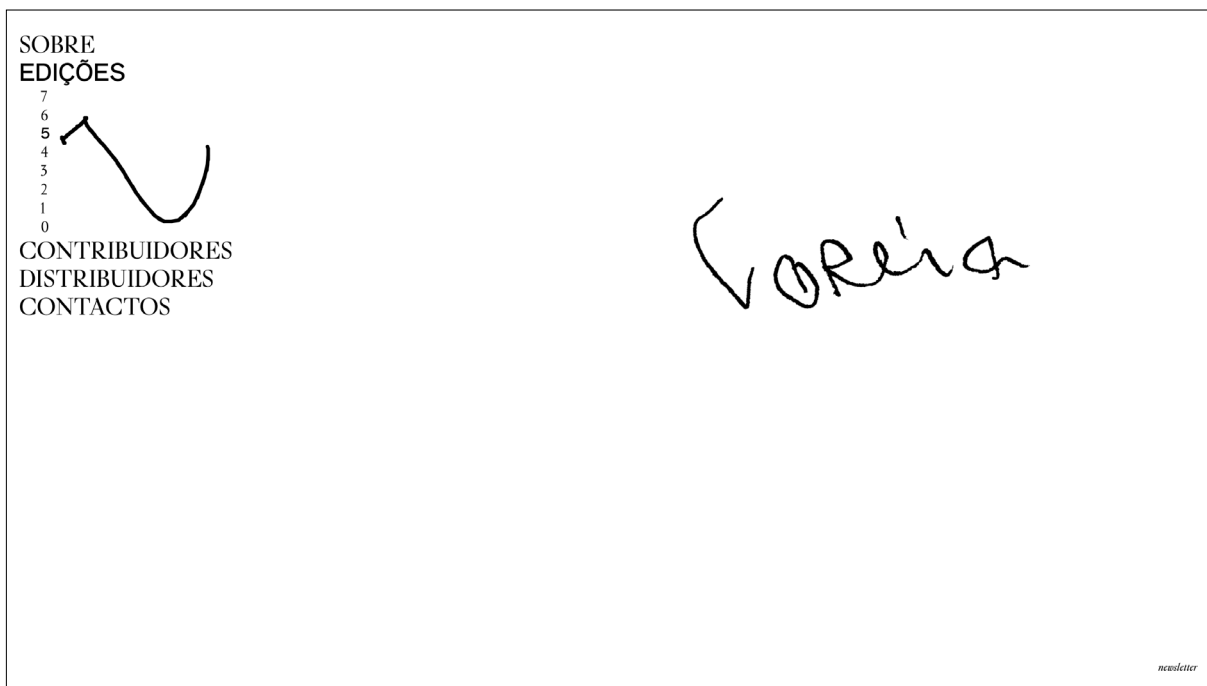
9. “Coreia é uma publicação de carácter experimental, crítico e discursivo a propósito das artes em geral, firmada numa relação umbilical com a dança. De tiragem semestral, o jornal pretende ser um fórum independente e internacionalista focado no discurso produzido pelas obras e pelos artistas, preocupado em divulgar formatos vários como partituras, manifestos, entrevistas, crónicas, ensaios, críticas e reflexões em língua portuguesa.

Coreia é impresso em papel e distribuído gratuitamente em Portugal. A cada nova edição, é disponibilizada online a edição anterior.”  
(Coreia, n.d.)



[FIG.34]

Homepage da página web do jornal Coreia.  
Fonte: <https://www.coreia.pt>



[FIG.35]

Navegação na página; Edições.  
Fonte: <https://www.coreia.pt>

SOBRE  
EDIÇÕES

7  
6  
5

SARA GRAÇA Capa  
 RAIMUND HOGHE Lembro-me  
 ANNA HALPRIN Prefácio  
 HWAYEON NAM 남화연 Seung-Hee Choi, Kyunghee Lee e o Sr.  
 H 최승희, 이경희, H씨  
 HENRIQUE NEVES Uma Nova Peça Nova  
 SARA WOOKEY Transmitindo Trio A  
 ALICE DUSAPIN CHRISTOPHE WAVELET Ensinar Uma  
 Coisa Que Não Se Sabe  
 DANI ISSLER FRÉDÉRIC SAYER Stars and Stripes na Graça  
 PAULA CASPÃO Rassemblages Pre-Lúdicas para Ensaiar  
 Recusar  
 MIN KYOUNG LEE 이민경 O País-Escola Secundária **고등학교**  
 나라  
 LEANDRO SOUZA Refrão  
 BRUNO ZHU Que Merda  
 LETICIA SKRYCKY Carta a Anaisa para Nunca Ser Enviada  
 GAYA MEDEIROS Carta para Uma Enguia  
 JOÃO DOS SANTOS MARTINS Editorial

4  
3  
2  
1  
0

CONTRIBUIDORES  
DISTRIBUIDORES  
CONTACTOS

*Coreia*

newsletter

[FIG.36]  
 Navegação na página; Edição 5 – índice.  
 Fonte: <https://www.coreia.pt>

SOBRE  
EDIÇÕES

7  
6  
5

SARA GRAÇA Capa  
 RAIMUND HOGHE Lembro-me  
 ANNA HALPRIN Prefácio  
 HWAYEON NAM 남화연 Seung-Hee Choi, Kyunghee Lee e o Sr.  
 H 최승희, 이경희, H씨  
 HENRIQUE NEVES Uma Nova Peça Nova  
 SARA WOOKEY Transmitindo Trio A  
 ALICE DUSAPIN CHRISTOPHE WAVELET Ensinar Uma  
 Coisa Que Não Se Sabe

Christophe Wavelet – Olá, querida Alice.

Alice Dusapin – Olá, Christophe.

C – Que dia é hoje?

A – Hoje é dia 5 de Julho de 2021.

C – É isso. Tu estás em Roma, no salão dos bolsiros da Villa Medici. E eu, mais modestamente, estou no meu apartamento parisiense, que é do mais haussmanniano que há.  
 O que é que te tem ocupado em termos de trabalho, desde que chegaste à Villa Medici?

A – Muitas coisas, muito diferentes, o que é uma metodologia de trabalho que tenho tentado combater, mas ao mesmo tempo acho que só assim é que consigo avançar, ou seja, fazendo muitas coisas em simultâneo. Diria que o maior projecto foi acabar de escrever o livro sobre o Wolfgang Storchle. É a primeira monografia sobre este artista, que era videasta e *performer*, nascido na Alemanha mas naturalizado norte-americano.

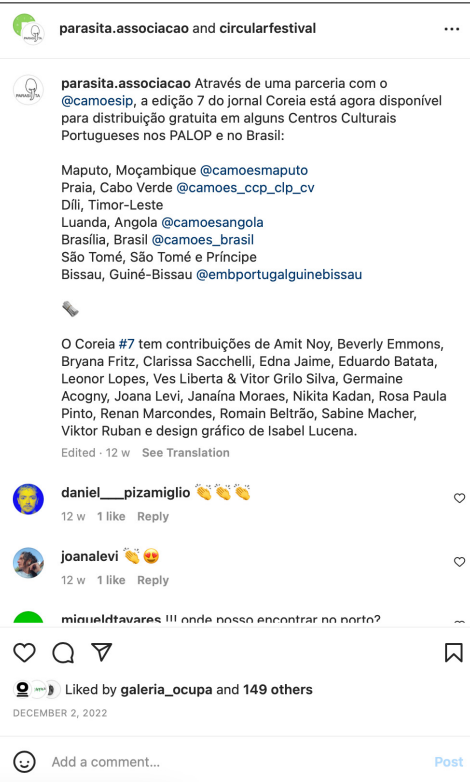
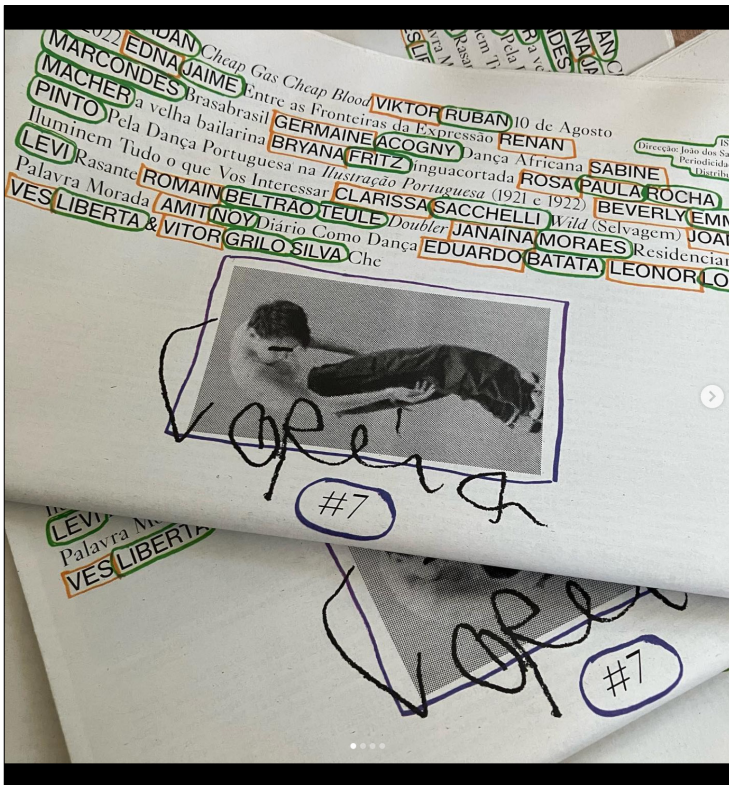
C – Em que ano é que ele chegou aos Estados Unidos?

A – Chegou ao Canadá em 1959 e a Los Angeles em 1962. Nunca mais deixou os Estados Unidos e

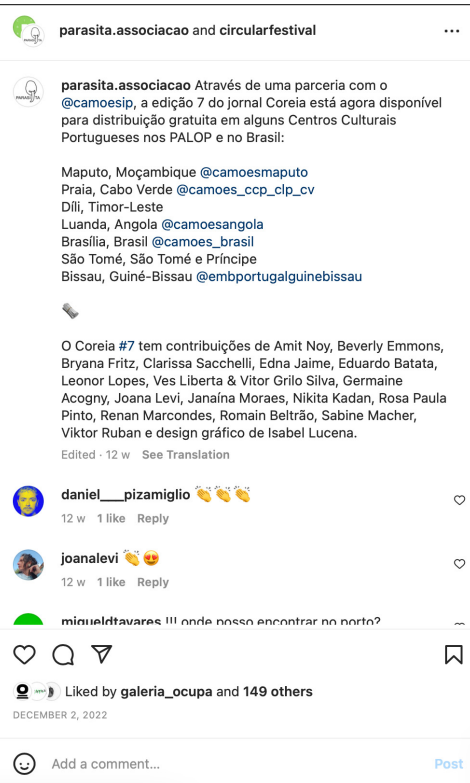
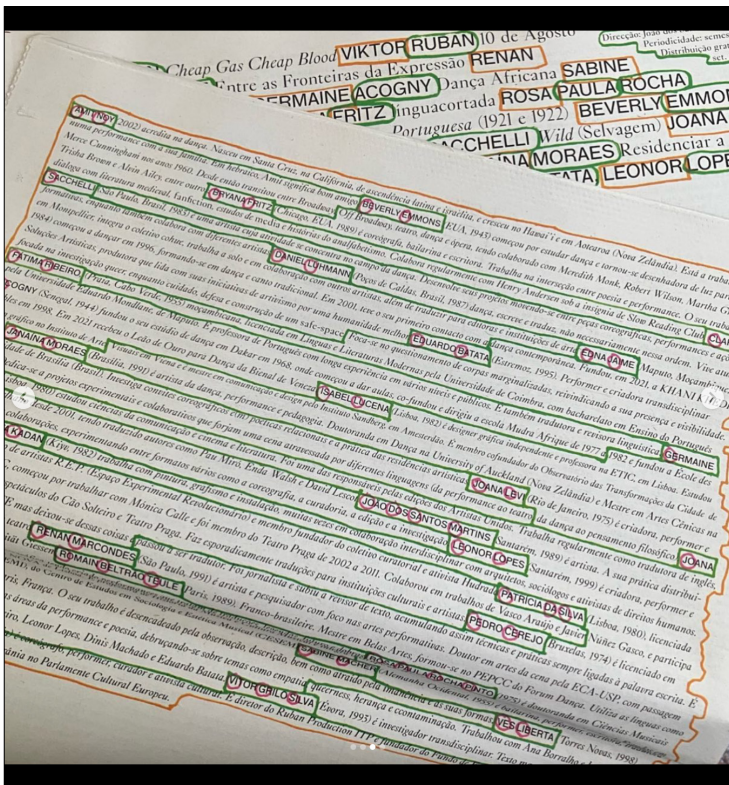
*Coreia*

newsletter

[FIG.37]  
 Navegação na página; Artigo: Ensinar Uma Coisa Que Não Se Sabe de Alice Wavelet.  
 Fonte: <https://www.coreia.pt>



[FIG.38]  
Publicação impressa. Slide 1.  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/Clq6JOYU131/?hl=pt>



[FIG.39]  
Publicação impressa. Slide 3.  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/Clq6JOYU131/?hl=pt>

## 3.7. WIKIPEDIA

Fundada em 2009, a Wikipedia surge como sendo a maior enciclopédia online de acesso livre, cujo funcionamento é possível pela sua comunidade de voluntários e práticas colaborativas. É aqui referenciada enquanto a maior enciclopédia livre, sobretudo pelo eixo de valores éticos sobre os quais foi fundada, tanto ao nível de acesso como de edição e colaboração. Nesse sentido representa um contributo na democratização do conhecimento, numa estrutura community-based que é possível através da criação e relação entre networks (ainda que os seus resultados possam padecer de alguma certificação, os esforços nesse sentido têm-se demonstrado nos últimos anos): “Wikipedia is now clearly the largest single global effort for sharing knowledge - but from a general, non-specialist, perspective, leaving plenty of gaps to be filled by countless specialised, independent (but networked) online archives of previously printed content.” (Ludovico, 2018, p.130). No âmbito do *crossmedia* apresenta uma solução, também implementada neste projeto, de disponibilização da página para download num redesenho adaptado para a leitura impressa (ainda que não seja o mais otimizado).

The image shows a screenshot of the Wikipedia article for 'Wikipedia'. The page layout includes a search bar at the top, a navigation menu on the left, and a main content area. The article text describes Wikipedia as a multilingual free online encyclopedia. A sidebar on the right provides a 'Screenshot' of the article's metadata, including details about its type, availability, origin, and creator.

| Wikipedia         |   |
|-------------------|---|
| Type of site      | Online encyclopedia   |
| Available in      | 329 languages   |
| Country of origin | United States   |
| Owner             | Wikimedia Foundation  |
| Created by        | Jimmy Wales, Larry Sanger <sup>[1]</sup>                                    |
| URL               | wikipedia.org <sup>[2]</sup>  |
| Commercial        | No  |
| Registration      | Optional <sup>[note 1]</sup>  |
| Users             | >12,000 active editors <sup>[note 2]</sup><br>>100,000,000 registered users |
| Launched          | January 15, 2001<br>(22 years ago)  |
| Current status    | Active  |
| Content           | CC Attribution / Share-Alike 3.0  |

[FIG.40]

Página web da Wikipedia.

Fonte: <https://www.instagram.com/p/Clq6jQYu131/?hl=pt>

### 3.8. AUTOPROGETTAZIONE?

Referido no capítulo primeiro, *Autoprogettazione?* (2002) da autoria de Enzo Mari funciona como um livro de instruções na construção de mobília com recurso a materiais de fácil acesso e baixo custo. No entanto, o projeto não se limita a esta ideia de tutorial uma vez que tem como objetivo o ensino do processo de produção de objetos do quotidiano e a valorização material e funcional desses mesmos objetos numa linha de pensamento democrática através de práticas de construção autónomas:

Enzo Mari has turned his back on the illuminated entrepreneurs and is now proposing anti-industrial design. It harks back to pre-artisian, pre-linguistic stage: to the primary stages of pottery with its organic gestural expressiveness of mixing and interlacing, and to the piece of furniture with rudimentary constructions of modular planks ‘assembled’ and nailed together. It has social ends: to give away projects, executive drawings: ‘anybody, except factories and traders can use these designs to make them by themselves’.

(Mari, 2002, p.33)

Neste sentido, e como enunciado previamente, é um projeto de referência no âmbito do modelo de publicação proposto pelas questões que coloca em torno da valorização do objeto numa dimensão crítica, e intenções de livre acesso à informação e meios de produção. O sucesso do projeto não se reflete na construção da mobília mas no processo educativo e de reflexão crítica que impulsiona, algo que pode ser concluído no modelo proposto, o seu sucesso não se reflete na implementação mas nas questões que levanta e na investigação que procura incentivar.

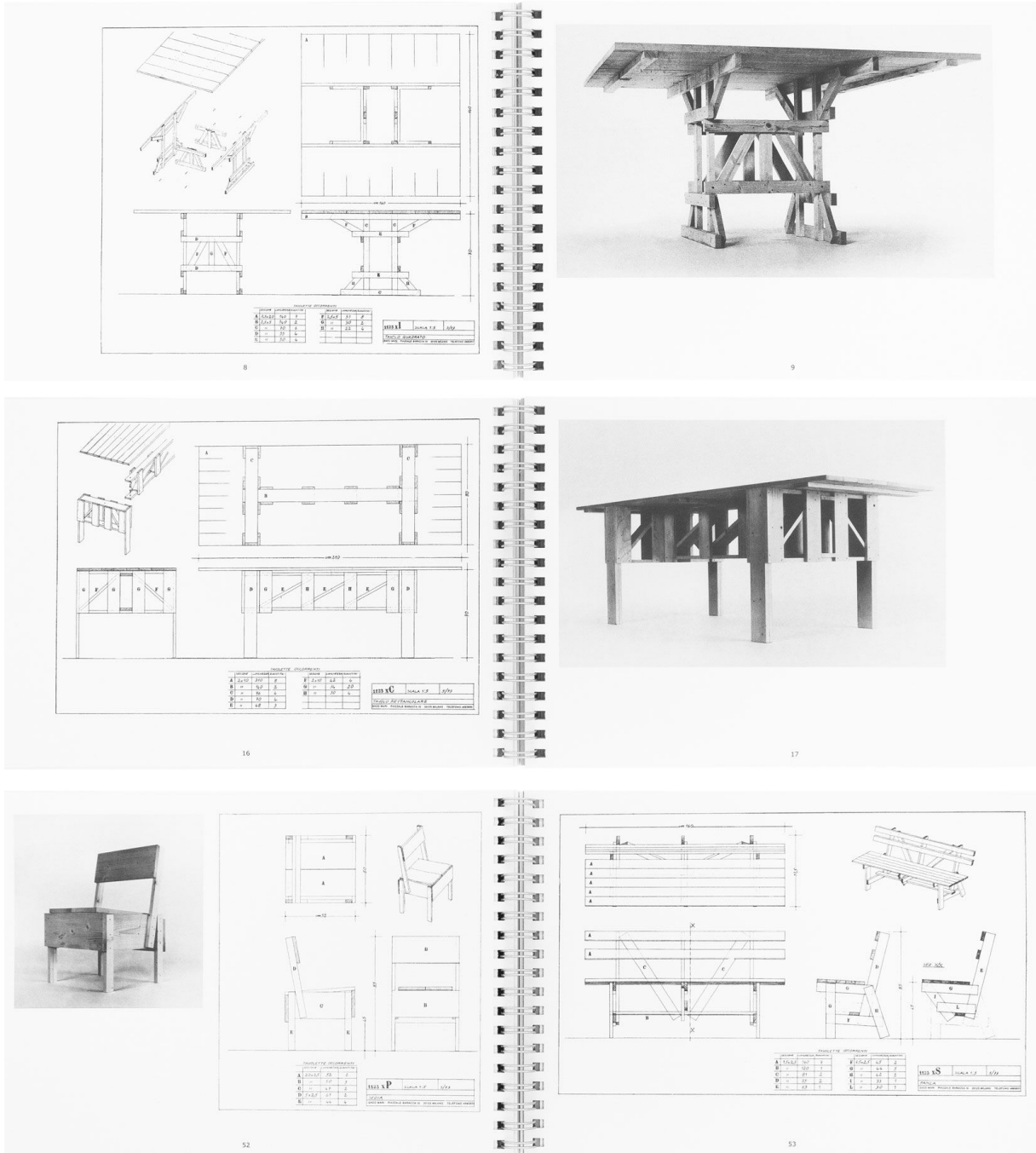


[FIG.41]

Publicação *Autoprogettazione?* da autoria de Enzo Mari.

Fonte: <https://corraini.com/it/autoprogettazione.html>

3. PROJETOS DE REFERÊNCIA



[FIG.42]  
 Páginas da publicação *Autoprogettazione?* da autoria de Enzo Mari.  
 Fonte: <https://corrains.com/it/autoprogettazione.html>



4. PROJETO:  
MODELO DE PUBLICAÇÃO  
EDITORIAL CROSSMEDIA

## 4.1. INTRODUÇÃO DA PROPOSTA

O projeto *Ensemble* surge com o intuito de teorizar e explorar empiricamente as relações que se estabelecem com os meios de comunicação (digitais e impressos) na produção, consumo e distribuição da informação, e as consequente formas materiais e imateriais que daqui podem surgir, segundo McLuhan, “A hibridação, ou cruzamento de dois meios, é um momento de verdade e de revelação a partir do qual nasce uma nova forma.”(McLuhan, 2008, p.70). De forma a explorar este cruzamento entre meios na relação com o acesso à informação, propôs-se o desenvolvimento de um modelo de publicação, enquanto exercício experimental em torno de práticas editoriais *crossmedia*, através do qual se procura aferir como é que a ambivalência dos meios permite tornar a produção, o consumo, e a distribuição de informação um processo mais democrático, sustentável e colaborativo, com base nas pragmáticas previamente definidas:

“(…) to foster a collective understanding of the unique and complementary role of paper within the new digital reality, and to implement new and sustainable ‘hybrid’ publishing models. And when artists use networks as a platform for critical reflection and intervention within the global distribution structure (thus playing a major role in re-conceptualising it), ‘networking’ also becomes synonymous with the ‘sharing’ of cultural products – underexposed or otherwise invisible materials, whether printed or digital.”

(Ludovico, 2018, p.11)

Em *Post-Digital Print* (2018), Ludovico levanta uma série de questões no que à relação entre papel e ecrã diz respeito: “What does it mean to create an ‘alternative publication’ within this new environment?” (Ludovico, 2018, p.50); “We have arrived at a condition in which more books are printed than the world can read.” (Ludovico, 2018, p.50); “Clearly, traditional print is increasingly being called into question – but is this really a direct consequence of the ongoing development of digital technologies? Or has the digital revolution merely exposed the printed medium’s own basic vulnerability?” (Ludovico, 2018, p.111). No contexto deste projeto, estas questões concentram-se em duas premissas que não só procuram dar resposta às anteriores, mas repensam e levantam novas questões no que a essa relação e ao consumo de informação diz respeito: “Face aos paradigmas contemporâneos relacionados com acessibilidade e sustentabilidade, mantém-se pertinente a produção massificada do livro?”; “Pode um sistema de publicação *crossmedia* responder às atuais necessidades culturais e sociais, de democratização do acesso à informação e sustentabilidade nos meios de consumo e produção?”. A partir destas questões procura-se estudar de forma empírica o funcionamento dos meios de produção e distribuição, o papel do designer, enquanto desenvolvedor de sistemas e meios desbloqueadores de criação, o papel do utilizador/leitor/consumidor, que se pretende ativo no processo de edição, produção e distribuição de forma a responder aos paradigmas vigentes:

The future of post-digital print may also involve new processes, such as remote printing, networked real-time distribution, and on-demand customisation of printed materials – all processes with (as of yet) unexplored social

and political potential.”

(Ludovico, 2018, p.154)

Para o efeito são utilizadas estratégias que procuram práticas autónomas na edição e produção de conteúdos e métodos que visem a produção *on-demand* considerando as questões de sustentabilidade e democracia:

The language of postproduction speaks of sampling rather than appropriation, sharing as opposed to owning, formats instead of forms, curation (i.e., selection) over creation and context as the prime determinant of form rather than content. It is a culture of re-: remix, reformat, reshuffle, reinterpret, reprogram, reschedule, reboot, repost, recycle.

(Blauvelt, 2011, p.28)

Estes métodos e estratégias materializam-se na componente digital do projeto, num *website* onde é possível aceder à biblioteca de conteúdos, ler, descarregar e submeter conteúdos, fazendo uso do meio digital enquanto meio primário no acesso à informação. Aqui o utilizador desempenha um papel ativo na tradução dos conteúdos para o meio impresso, onde é possível imprimir artigos isoladamente para consumo e arquivo imediato; compilar e imprimir uma série de artigos, desempenhando a função de editor, de forma a possibilitar métodos de produção *do-it-yourself* ou apenas a arquivar de forma coerente uma série de conteúdos; ler, descarregar ou encomendar as publicações de carácter curatorial. Não se procura dirigir a um público específico, mas ser o mais abrangente possível não só na audiência mas também nos conteúdos que se pretendem multidisciplinares, procurando neste cruzamento de áreas de investigação a construção de readers que sugiram novas respostas e questões de forma multi-perspetiva e polivalentes. No presente capítulo é enquadrado o modelo no contexto das pragmáticas do design contemporâneo descritas na contextualização teórica (capítulo 1.); é descrita a metodologia aplicada ao processo de investigação, procurando ao mesmo tempo conferir uma visão evolutiva do mesmo; são descritos e justificados os processos e consequentes soluções materiais descritas, de forma a responder às questões impostas, tendo em consideração a fundamentação teórica e referências apresentadas; e, por último, são especulados desenvolvimentos futuros e contextos de aplicação do modelo.

## 4.2. ENQUADRAMENTO DAS PRAGMÁTICAS DO PERÍODO RELACIONAL NO CONTEXTO DO PROJETO

O desenvolvimento do modelo de publicação foi estruturado com base nas pragmáticas do design contemporâneo (capítulo 1.2) e no eixo de valores éticos que lhe é adjacente. Neste sentido, o projeto procura ter em consideração as questões em torno da democratização do acesso à informação, da sustentabilidade e das práticas colaborativas, quer ao nível pragmático e funcional, quer ao nível das soluções gráficas e de produção.

Com base na premissa da *web* enquanto meio para tornar a produção editorial mais acessível, personalizável e menos dispendiosa (Ludovico, 2018, p.71), o meio digital é utilizado enquanto suporte ao arquivo e consumo de informação *online*, uma vez que representa um processo menos burocrático (tendo em consideração, por exemplo, os custos e meios necessários para obter um objeto impresso) e, de certa forma, acessível a uma dimensão global. O *website* é utilizado como um espaço primário no processo de leitura e, caso exista vontade, de edição. Desta forma pretende-se que, mesmo não sendo o meio ideal (capítulo 2.2.), o leitor possa ter acesso aos conteúdos e caso deseje, edite e produza a publicação ou os imprima isoladamente, procurando desta forma um equilíbrio no acesso a diferentes meios. No contexto desta possibilidade de auto-produção são tidos em consideração os formatos que, de forma a serem mais acessíveis para o utilizador são standard (A4 e A5), variando a tipologia consoante o meio de consumo e distribuição:

Formats are applied to a single medium—working between its form and its content or function—but their effects tend to propagate across media to overlap or collide with other formats. In these differential couplings there is the potential for the production of excess spaces and the creation of conditions of openness. As embedded linguistic protocols, formats determine the way in which ‘content’ is attached to form and transmitted by a medium...

(Other Forms, 2015, p.7)

Em *Other Formats, A Proposal by Other Forms* (2015), o gabinete escreve sobre como a standardização de formatos libertam a produção cultural de questões da forma desbloqueando novos meios de criação. Analogamente, é dado o exemplo do arquiteto francês Le Corbusier, que define o desenho e arquitetura dos espaços de escritório consequência da formatação *standard* do papel (Le Corbusier, 1925). O papel de dimensão *standard* representa um desbloqueador de constrangimentos funcionais, capaz de otimizar os processos cognitivos associados à sua utilização libertando-a de burocracias:

The standardization of paper formats extends this reading, not directly to the "mind" but to the workings of the body's perceptual and cognitive apparatuses—attention span, mnemonic capacities, fields of vision and abilities to process information. Paper formats and standardized document filing systems therefore initiate a protocybernetic system of information storage and

exchange that propagates through the related formats of architecture and social organization.

As Le Corbusier suggests, the efficiencies of this formatting do not relate to material or even time, but rather to an economy of means in which processes are repeated and processing devices are standardized.

(Other Forms, 2015, p.15)

É possível aferir que a standardização é um caminho possível no processo de democratizar o acesso à produção, desinibindo o utilizador da sua função passiva. No contexto deste projeto, é o que permite ao utilizador escolher a sua função na materialização da informação: se apenas leitor, se editor ou produtor. Nas palavras de Steward Brand e do gabinete Other Forms, “ ‘information wants to be free’ then the formats of digital publishing would seem to free content from form.” (Other Forms, 2015, p.36). No mesmo sentido, a utilização de recursos de sistema<sup>10</sup> e a priorização de conteúdos *poor media*, garantem que o utilizador terá acesso aos conteúdos descarregáveis precavendo incompatibilidades técnicas e processos burocráticos.

No âmbito do projeto, o leitor, agora editor, pode compilar os conteúdos do seu interesse construindo um reader multidisciplinar e personalizado ao contexto e vontades individuais, evocando aqui uma dimensão participativa do mesmo:

“And using print-on-demand technology, one could (again) produce real, physical scrapbooks, which would also be more or less instantly shareable. Such personal archives, the result of the individual sampling of content, could be connected to form a global archive of digital sources, collectively filtered by human passions and interests – a sort of cut-and-paste ‘mashup’ bootleg remixes.”

(Ludovico, 2018, p.137)

Esta proposta que procura relacionar o papel de edição com a produção, considera ainda as questões de sustentabilidade previamente introduzidas, uma vez que além de produzir só quando o objeto é solicitado, permite que apenas os conteúdos de interesse para determinado reader sejam impressos e os recursos materiais utilizados sejam reduzidos. A mesma preocupação se aplica à utilização dos recursos de sistema referidos anteriormente, em particular em contexto digital. No desenho e implementação de espaços digitais, tem-se demonstrado pertinente que exista uma preocupação em torno da pegada ecológica dos meios online, como exposto no capítulo 1.2. Um exemplo empírico é a utilização de Arial e Times New Roman (fontes de sistema) no desenho do *website*, o que consequentemente condicionou os restantes materiais, reduzindo as comunicações com os servidores, a velocidade de navegação, o espaço ocupado no servidor e por sua vez as emissões de CO<sub>2</sub>. O estúdio Formafantasma aplica esta mesma lógica no desenho do seu *website*:

This website is a collaborative project between Formafantasma and Studio Blanco and has been designed to minimise the energy consumption and CO<sub>2</sub> emissions that result from navigating the internet.

10. Com recursos de sistema pretende-se indicar aqueles que são inerentes ao sistema operativo não sendo provenientes de fontes externas. Por exemplo, ao passo que Arial é uma font de sistema, Roboto encontra-se alojada no Google Fonts, requerendo que essa comunicação seja estabelecida se utilizada.

The interface uses system typefaces (Arial and Times New Roman) to avoid unnecessary HTTP requests and it is available in dark mode, following the OS color scheme's preference by default, thus reducing screen brightness and energy consumption – especially in mobile use where OLED screens are most common.

The design is intended to be as clear as possible to avoid loading unwanted content. Before viewing pictures at a larger size, a preview of the average file weight that your device will need to download is visible on hover.

Formafantasma.com is powered by a tailor-made platform with a significantly lower impact on server-side resource consumption and it's hosted on GreenGeeks.

To know more about the development of sustainable websites, please visit the generous and informative Low Tech Magazine.”

(Formafantasma, n.d.)

No entanto, segundo a investigação feita pelo gabinete Norma, levantam-se questões no que à implementação diz respeito e que revelam a realidade funcional do *website*:

The homepage makes 11 requests: on top of the HTML page, there are two CSS sheets, one svg icon (which, due to a bug, is constantly requested every time the bottom of the page is reached), and seven JavaScript files, including jQuery which amounts to 33kB on its own. Furthermore, if you don't have a tracking blocker, the page downloads Gtag which not only sells your navigation data to Google, but also takes another 100kB+: basically twice as much as the website itself. And the homepage does not contain images of any past projects: the “works” page does much worse, with 124 HTTP requests and 9MB transferred in total. Note that, as the image download is based on the scroll position and not on the user actually opening a project, all you have to do is scroll to the bottom of the page to reach those 9MB, even without seeing a single image.

(Norma, 2018c, para.6)

Isto revela a necessidade multidisciplinar e a especialização na produção de espaços e objetos. Neste projeto é entregue um protótipo que no seu desenho tem em consideração estas questões, sendo a sua implementação uma atividade posterior que requer outras competências, decisões e limitações referentes à área da programação e um correspondente nível de conhecimento que permita a otimização neste âmbito.

Estas questões procuram redefinir o papel do designer e, neste caso, do programador, que enquanto produtores de objetos cuja existência representa o consumo de recursos, ainda que não diretamente tangíveis, deverão ter consciência das decisões que impõem nos seus projetos:

Leaving aside the widespread use of web services with high data transfer such as movie streaming, video calls and video games on the cloud, if we think about normal web pages, is the content so much better than in 2008 that they justify their energy abuse?

The growing interest in complex pages with high video and image content does not help, especially considering that Google does not penalise

but rather favours pages that include videos. Rationalising the use of the network is primarily up to designers and programmers: so it would take an act of responsibility on their part to stop designing websites with heavy background photos or other processor-intensive functions that do not add content, even worse if they do so in the name of fake environmentalism.

(Norma, 2018c, para. 17)

As práticas colaborativas inserem-se no projeto pela questão já abordada de participação do leitor/utilizador, podendo desempenhar funções de editor e produtor, mas também numa outra dimensão de curadoria e partilha de conteúdos. As soluções propostas neste âmbito são a de, à semelhança da plataforma *Soulseek*<sup>11</sup>, incentivar a partilha de um ou mais artigos antecedendo a leitura de outros, procurando desta forma a construção de uma biblioteca coletiva, fruto de perspectivas diversas (aqui torna-se relevante existir um papel de editor da plataforma abrindo espaço para discussão e posterior processo burocrático), evocando a criação de *networks* mediante um sistema aproximado ao *open source*:

The source code of FLOSS is freely available so others can modify, improve, and redistribute it. Open source doesn't mean that all software should be free, or that the work of programmers has no value. Stallman explains that this is about software 'that respects user's freedom and community'.

(Pater, 2021, p.391)

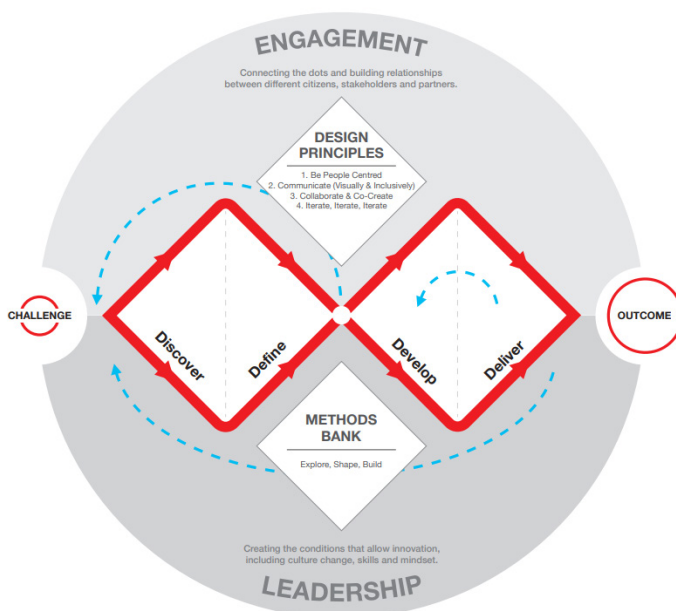
A terceira solução procura uma dimensão curatorial, à semelhança de plataformas como a *E-flux* e a *New Reader*, na qual figuras relevantes dentro de determinado tema são convidadas a participar na construção de um reader, sendo que os conteúdos estariam para leitura online, procurando uma vez mais a partilha de conhecimento interdisciplinar e multi-perspectiva: “But perhaps our greatest success was in the sharing of knowledge” (Ludovico, 2018, p.144).

11. “Soulseek is an ad-free, spyware free, just plain free file sharing network for Windows, Mac and Linux. Our rooms, search engine and search correlation system make it easy for you to find people with similar interests, and make new discoveries!”  
(Soulseek, n.d.)

## 4.3. PROCESSO: DESENVOLVIMENTO DO MODELO DE PUBLICAÇÃO

### 4.3.1. METODOLOGIAS

No desenvolvimento deste projeto a metodologia de investigação utilizada desde o momento da definição da proposta, foi a do duplo diamante definida pelo *British Design Council*, adaptada ao contexto e necessidades projetuais. Como a [FIG. 43] indica é composta por dois momentos convergentes intercalados com outros dois momentos divergentes, o que lhe atribui o nome de duplo diamante: “The two diamonds represent a process of exploring an issue more widely or deeply (divergent thinking) and then taking focused action (convergent thinking).” (British Design Council, 2019).



[FIG. 43]

Diagrama ilustrativo da metodologia projetual *Double Diamond*.

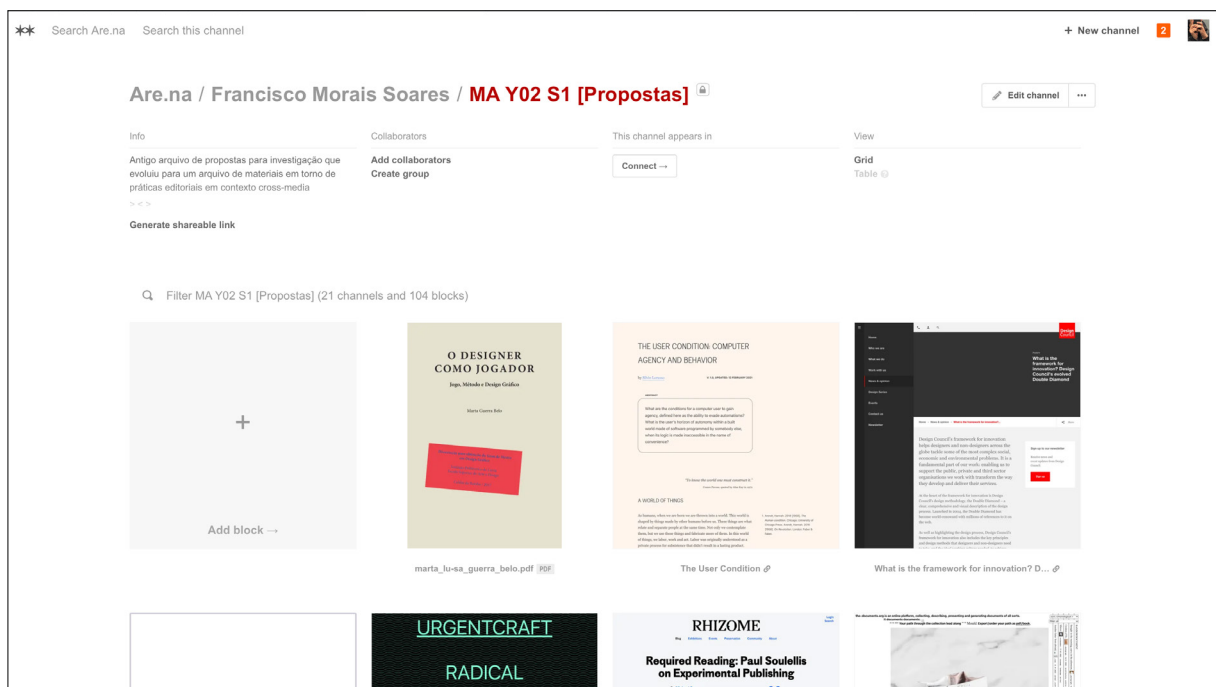
Fonte: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>

O primeiro momento, de descoberta (divergente), foi de levantamento do estado da arte, de pesquisa de projetos e artigos no âmbito da publicação editorial *crossmedia*, e na construção e organização de leituras relacionadas com o tema e adjacentes. A fase de definição (convergente) partiu das questões resultantes da pesquisa anterior, de forma a delinear a(s) premissa(s) orientadoras do segundo diamante e repensar a relação da publicação digital com o meio impresso. Foi aqui que começaram a surgir questões mais concretas que acabaram por orientar o foco da componen-

12. Foram criados 7 “canais” referentes às diversas fases e componentes constituintes do projeto: “Propostas”; “Conteúdos Reader”; “Desenvolvimento”; “Identidade”; “Leitura”; “Livro/Encadernação”; “Processo gráfico”; “Referências Web”

te empírica e a definir objetivos materiais e teóricos do projeto. No segundo dia, na fase de desenvolvimento (divergente), foram testadas várias hipóteses de soluções materiais, tanto ao nível digital como impresso, procurando através do empirismo criar um sistema de publicação que fosse coeso e procurasse responder às questões previamente definidas. O último momento, de *deliver* (convergente), concentrou-se na formalização das propostas da fase anterior em protótipos de maior fidelidade, dando forma ao modelo *crossmedia*, com pragmáticas mais estabelecidas que procuram responder às questões impostas no primeiro diamante. Naturalmente esta estrutura metodológica não se revelou tão linear como teoricamente descrito, existiram momentos em que diversas fases do projeto tiveram de ocorrer em paralelo de forma a que o processo pudesse conduzir o projeto a novas questões e soluções práticas.

Ainda que com mais ênfase no início da definição do projeto, o primeiro momento de descoberta não se limitou ao primeiro diamante mas sim a todo o processo. Foi utilizada a plataforma Are.na<sup>12</sup> enquanto espaço de arquivo e organização de referências e bibliografia alusivas ao projeto, e de documentação do processo evolutivo. Are.na funciona enquanto espaço de arquivo digital composto por “canais” nos quais é possível inserir “blocos” de informação (*links*, texto, imagens...). Estes “canais” estão, a partir da entrega do projeto, públicos de forma a possibilitar uma visão documental mais orgânica e cronológica da sua evolução, e também no sentido de funcionar como recurso na continuação da investigação desta área<sup>13</sup> [FIG. 44 a FIG. 49]. A par da documentação digital foram ainda realizados registos escritos em papel [FIG. 50 a FIG. 53].

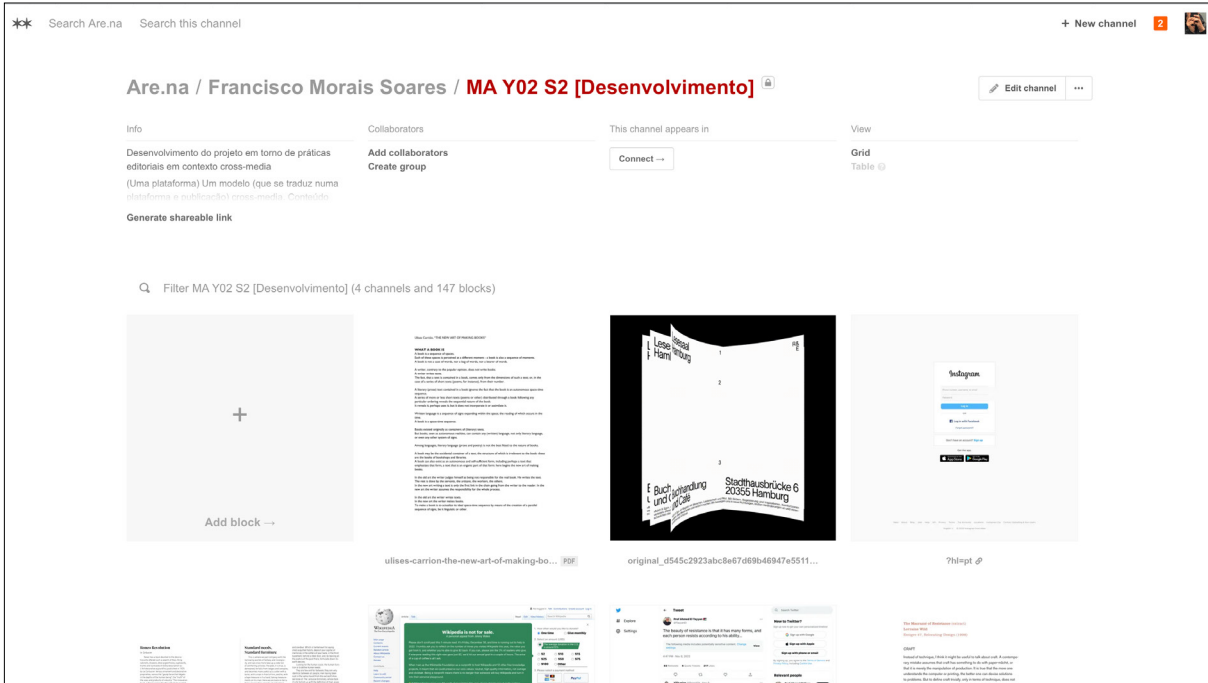


[FIG.44]

Canal do Are.na de início de desenvolvimento da proposta.

Fonte: <https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s1-propostas>

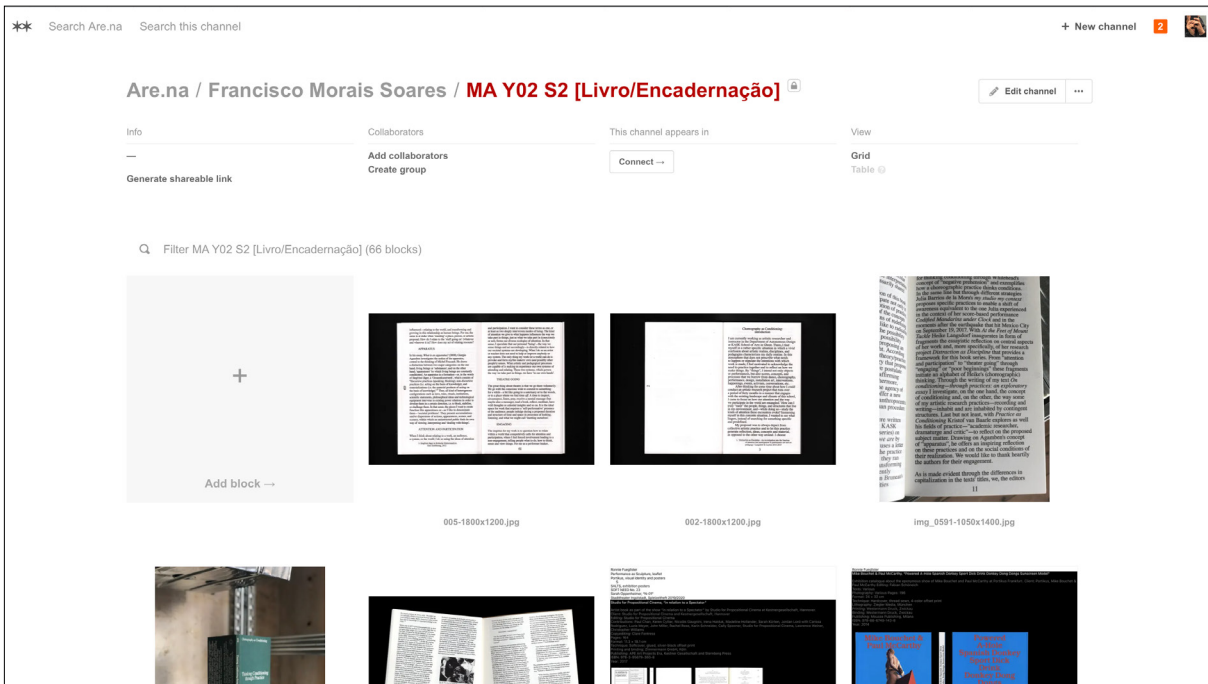
13. Torna-se pertinente considerar que à data da leitura do relatório o seu acesso pode não ser possível por questões relacionadas com a volatilidade característica dos meios digitais, como por exemplo: a plataforma não estar disponível ou não ser suportada; ou a subscrição do serviço ter sido cancelada (capítulo 2.2)



[FIG.45]

Canal do Are.na de desenvolvimento do projeto; arquivo contínuo de materiais de interesse e possivelmente úteis.

Fonte: <https://www.arenanet.com/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-desenvolvimento>

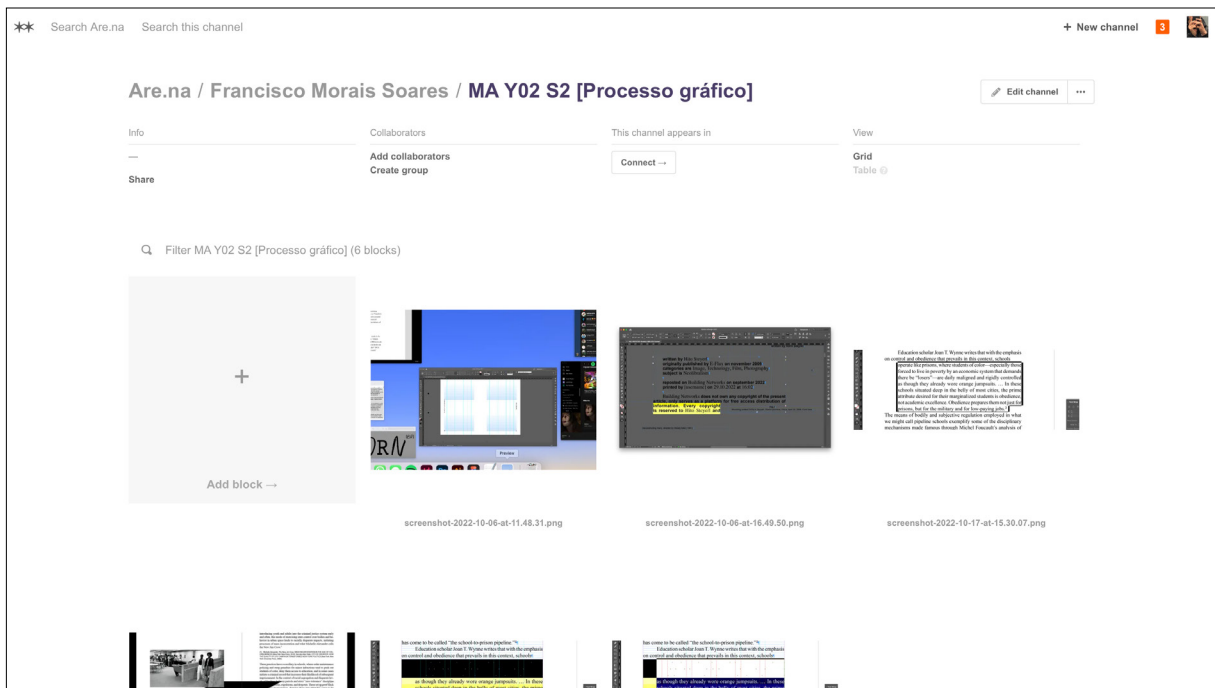


[FIG.46]

Canal do Are.na para arquivo de referências no campo do desenho editorial e métodos de encadernação.

Fonte: <https://www.arenanet.com/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-livro-encadernacao>

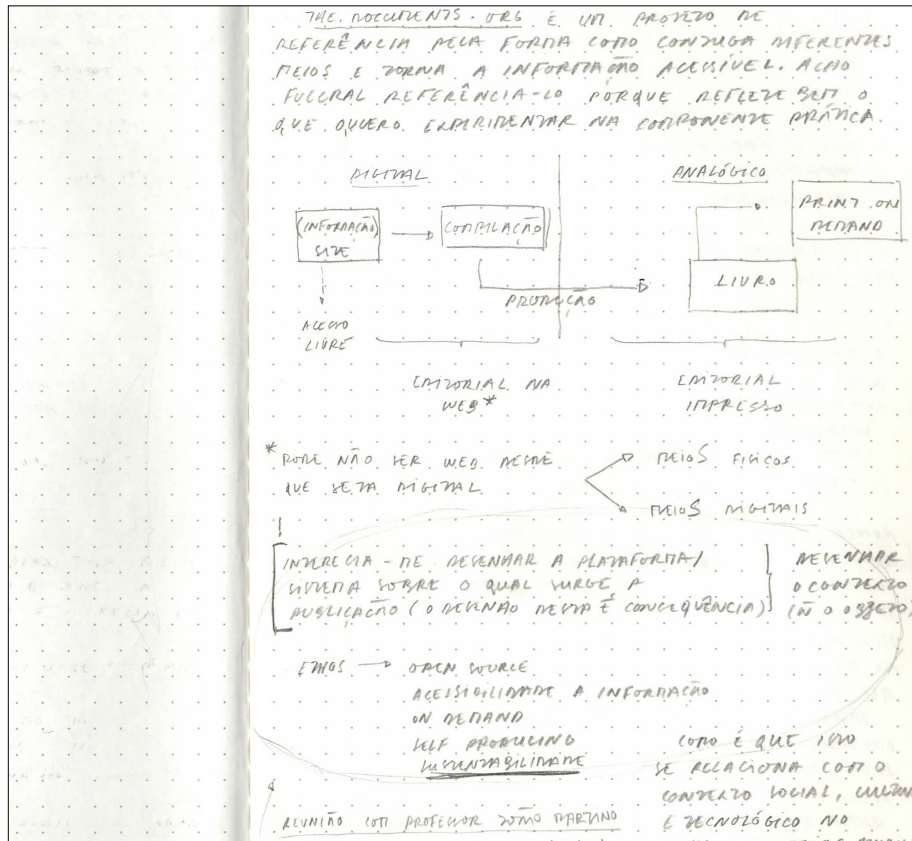




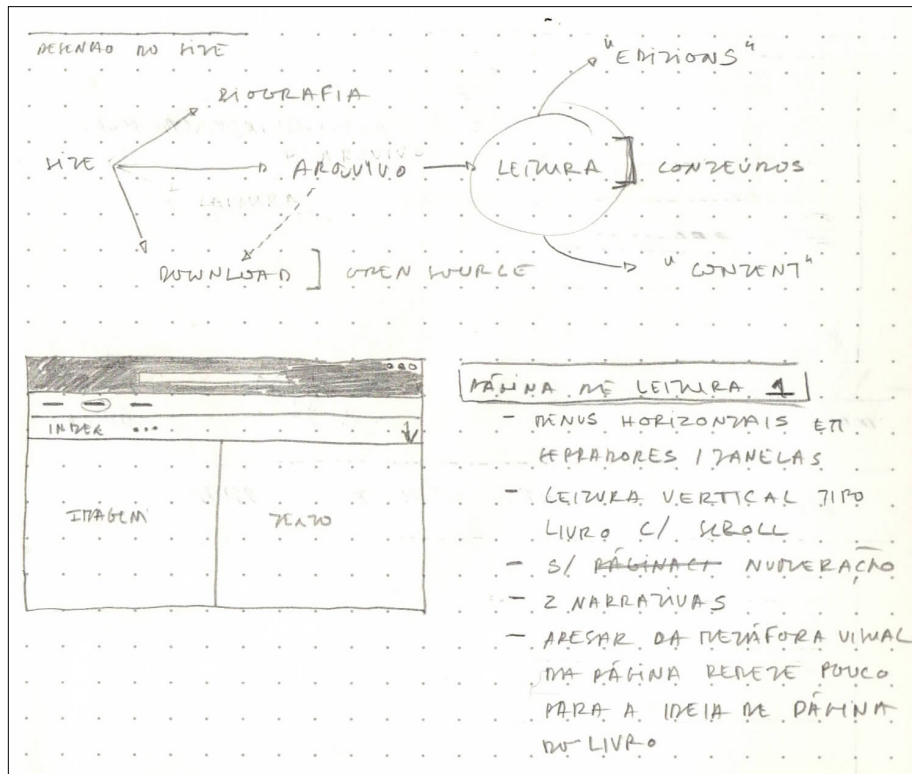
[FIG.49]

Canal do Are.na para documentação gráfica do desenvolvimento do projeto.

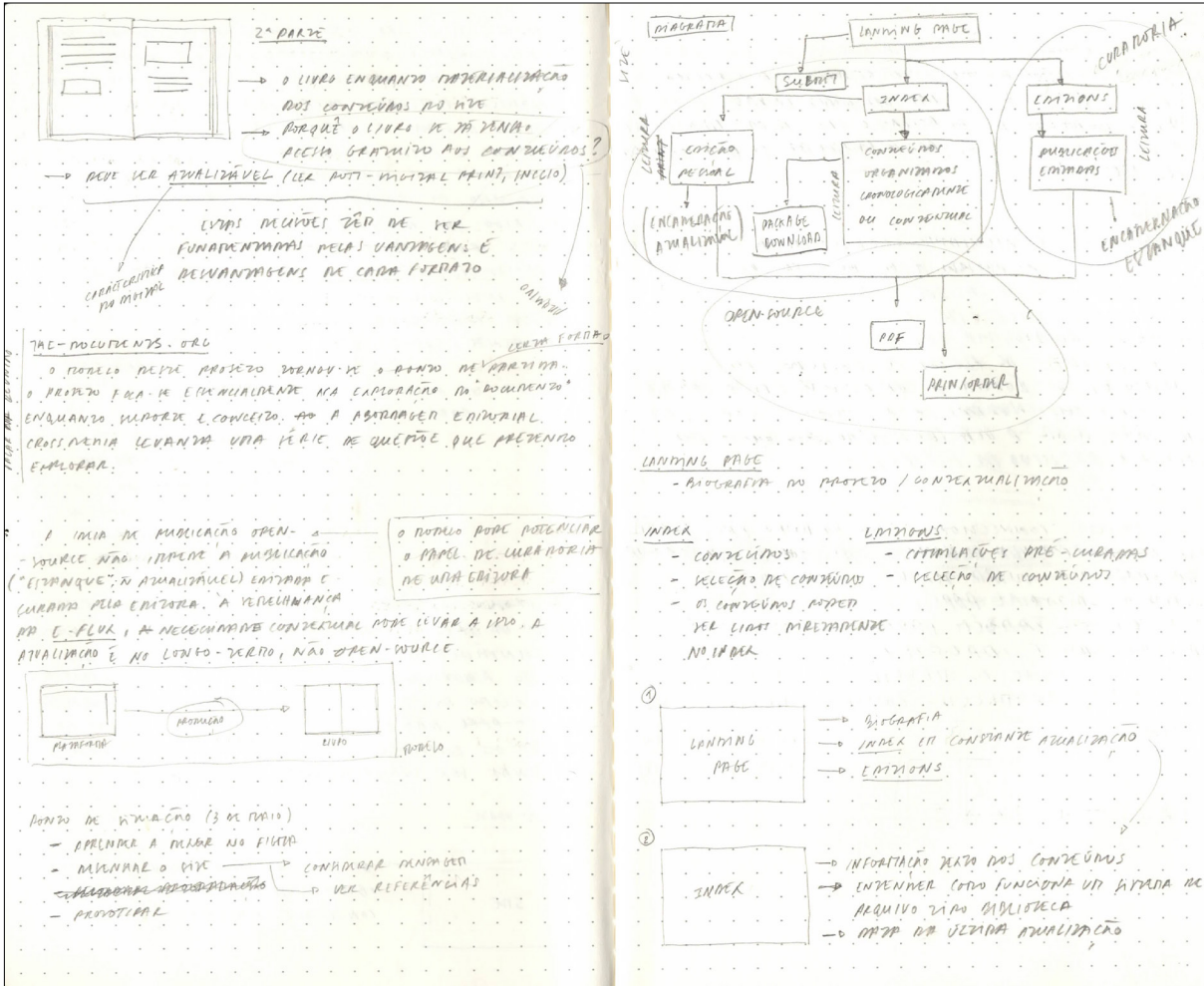
Fonte: <https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-processo-grafico>



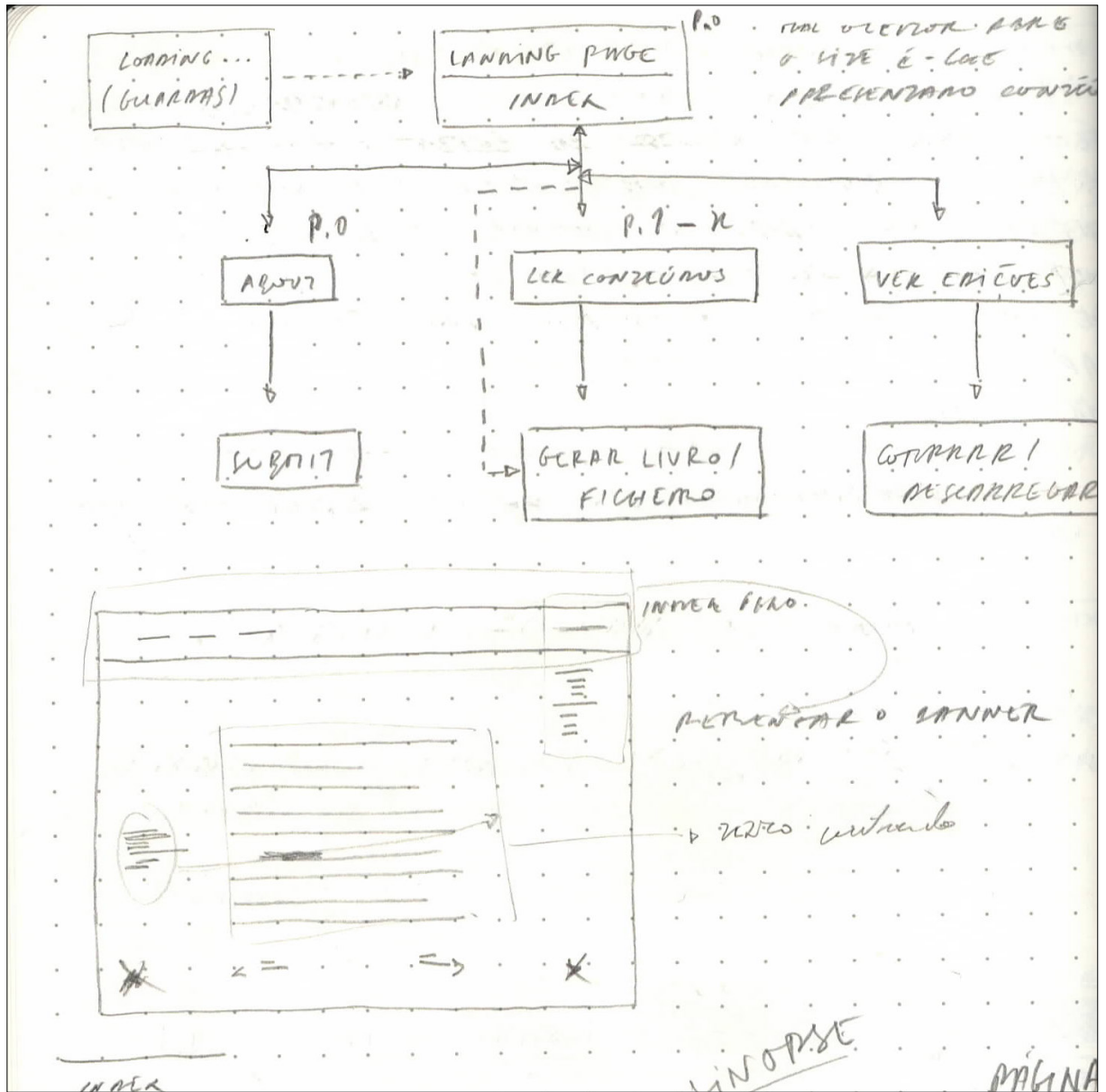
[FIG.50] Esboço de diagrama em início de projeto ilustrativo do propósito de tradução de meios.



[FIG.51] Esboço de diagrama representativo da estrutura e lógica da componente web do projeto.



[FIG.52] Esboços de diagramas e esquemas alusivos à estrutura do website e respetivas dinâmicas.



[FIG.53]

Esboços de diagramas e esquemas alusivos à estrutura do website.

#### 4.3.2. SOLUÇÕES GRÁFICAS E FUNCIONAIS

O desenho do modelo conheceu desde início uma série de imposições estabelecidas pelas pragmáticas referidas, tornando-se fulcral que as decisões gráficas e funcionais refletissem os valores de democratização/acessibilidade, sustentabilidade e coletivismo. Neste sentido foi estabelecida a utilização de recursos do sistema operativo como é o caso da tipografia onde foram escolhidas as fontes Arial e Times New Roman, uma vez que, estando catalogadas na maioria dos sistemas operativos, precavêm incompatibilidades, respeitando assim o princípio da democratização/acessibilidade, e noutra dimensão, da sustentabilidade, uma vez que não sendo um recurso externo, exigem menos pedidos ao servidor, e garantem desta forma uma página *web* também mais leve e conseqüentemente minimizam o impacto ambiental; além disso sendo fontes bastante comuns de serem utilizadas, padecem de determinados valores estilísticos e procuram neste contexto, em consonância com os princípios anteriores, carregar significado, não sobrepondo esses mesmos valores estilísticos à mensagem do próprio meio. O uso de cor no suporte digital, é marcado no espaço de leitura da plataforma por uma escala de cinza, e nos espaços de produção e “galeria” pelo uso de cor em background com o intuito de indicar um novo contexto.

No âmbito da componente impressa, procurou-se manter coesão nas partes que a constituem, quer ao nível funcional que se distribui em três suportes, quer na escolha dos materiais utilizados. Aquele que se define como sendo o primeiro suporte, o “boletim”, é o meio sobre o qual, com excepção do desenho do *layout*, menor decisão é possível tomar uma vez que se reproduz por impressão doméstica para consumo imediato pelo leitor. O segundo suporte, produzido *on demand*, abre ao leitor a possibilidade de editar um *reader* composto por artigos disponíveis na plataforma, podendo imprimir a publicação de forma a arquivar esses mesmos artigos fisicamente. Ambos estes meios são produzidos pelo leitor, o seu desenho tem em consideração as necessidades do mesmo: para o primeiro uma leitura imediata e prática; para o segundo, o arquivo pessoal de uma compilação de conteúdos e possíveis intenções de auto-produção de uma publicação. O terceiro suporte procura tornar a curadoria e produção editorial um espaço aberto a práticas colaborativas, correspondendo a uma publicação (também impressa *on demand*) editada por uma ou mais figuras cujas áreas de interesse se relacionem com a temática a explorar nessa publicação, que por sua vez parte de uma questão/permissa, e incentiva à investigação e construção de uma biblioteca multidisciplinar. O seu desenho e materialização têm em consideração as limitações previamente impostas de forma a adequar o meio de produção *on demand* e a manter coesão identitária com os restantes suportes. Estas limitações representam ainda um exercício desbloqueador do design no sentido em que consideram a economia de recursos uma preocupação constante na atividade profissional e, tecnicamente, capacita o designer a trabalhar em relação a certas imposições.

Com base no que foi descrito e nas soluções a seguir ilustradas torna-se possível, por analogia, enunciar que existe na materialização deste projeto referência ao brutalismo nas imposições estabelecidas e na forma como são desenhadas e produzidas as publicações. Pedro Baía, no livro *Porto Brutalista* em entrevista a Siza Vieira, refere que “Uma das características do Brutalismo é esta força expressiva do material. Fala-se na verdade dos materiais porque se consegue perceber como é que o betão foi feito...” (Baía, 2018, p.19), analogamente pode-se dizer

que o material é condutor de mensagem e significado, o que se procurou transpor nas várias vertentes do projeto, quer ao nível tipográfico quer dos materiais utilizados, elementos que procuram evocar no leitor a ideia de construção por uma utilização “crua” dos recursos. Neste sentido tem-se em consideração a economia de recursos previamente referida procurando ao mesmo tempo a dignidade do objeto segundo a retórica de que, se se vai produzir, que seja bem executado:

The choice of materials was influenced by the extremely limited financial means of the author and artist, but both hope their attempt to make a book whose outward shape was consistent with its content has been successful enough to encourage others to follow their example.

(Blauvelt, 2016, para.9)

Quere-se com isto dizer que, considerando o eixo de valores, existem decisões empíricas que se sobrepõem às pragmáticas definidas, procurando desta forma um equilíbrio entre o que se procura defender e a qualidade da produção. Um exemplo concreto passível de se observar no capítulo seguinte é a forma como se trabalha a imagem: poder-se-iam economizar páginas utilizando a imagem de forma mais condensada, no entanto, não seria conferida uma leitura digna da mesma acabando por ser acessória à narrativa textual. A solução, procura que exista uma narrativa imagética paralela com um tratamento igualmente digno à narrativa textual.

Nos capítulos 4.3.3. e 4.3.4. são analisadas e justificadas em detalhe as soluções encontradas no desenho do modelo e posterior materialização.

#### 4.3.3. DESENHO E PROTOTIPAGEM DA COMPONENTE DIGITAL

### REFERÊNCIAS

O desenho da componente digital tem como referência alguns espaços *online* cujo desenho e navegação se rege por uma lógica de baixa fidelidade (isto é, que compreende os princípios de sustentabilidade e por sua vez democratização estabelecidos) e cujas soluções gráficas são funcionalmente pragmáticas. *Low Tech Magazine* [FIG.54] é um site cujo conteúdo temático, desenho e implementação focam questões de sustentabilidade digital desde os servidores onde está alojado que são movidos a energias renováveis, até às imagens são processadas de forma a serem otimizadas nesse sentido. Enunciados anteriormente os sites dos estúdio Formafantasma [FIG.55] e Norma [FIG.56] são referência pelas soluções gráficas, que têm em consideração a sustentabilidade digital e as imposições adjacentes, e como estas foram contornadas/adaptadas à solução de desenho proposto. Considerando a leitura extensa e lenta, o projeto da autoria de Joana Maria Pestana e Max Ryan, *Scripted Space*, [FIG.57] é uma referência nas ferramentas utilizadas no auxílio à leitura e navegação através do site, com particular destaque na barra de *scroll* onde é possível ter uma visão geral do conteúdo. O projeto *New Reader* [FIG.58] é neste âmbito também referência pela organização dos conteúdos e forma como os apresenta ao utilizador, com destaque nas nomenclaturas e na linguagem que cria. No seguimento das questões de navegação focadas na imagem, os sites do gabinete

de arquitetura Heide & von Beckerath [FIG.59] e da masterclass *Primary Structure* [FIG.60], desenhado pelo estúdio Haegeman Temmerman, são referência sobretudo pela mecânica sob a qual a imagem é tratada e como a navegação é feita através de conteúdo imagético, o que representou um desafio particular no desenho da componente digital do projeto. Considera-se ainda o projeto *The-documents.org*, da autoria de De Cleen De Cleen com desenho e implementação do já referido estúdio Haegeman Temmerman [FIG.10 a FIG.16], que são referência não só pela lógica de funcionamento *crossmedia* (capítulo 3.1.), mas pelas soluções pragmáticas e sistemáticas no desenho do *website*, onde o recurso a elementos de estilo são reduzidos e capazes de produzir resultados interessantes com recurso à tipografia. No mesmo sentido considera-se o trabalho do gabinete Syndicat, em específico a página *web* da editora *Revue Faire* [FIG.61], onde os elementos constituintes da página são utilizados de forma sistemática procurando ao mesmo tempo um resultado visual interessante, em particular na hierarquização dos conteúdos com recurso à tipografia.

Nos projetos e espaços *online* enunciados, torna-se possível aferir que, além das preocupações éticas referidas, estas referências têm em comum um caráter brutalista nas soluções gráficas e tipográficas que acaba por ser o principal elemento referencial no desenho da plataforma, não só pelo resultado visual, mas sobretudo pela forma como se alinha com o eixo de valores que orienta a função e, consequentemente, a forma que o projeto assume.

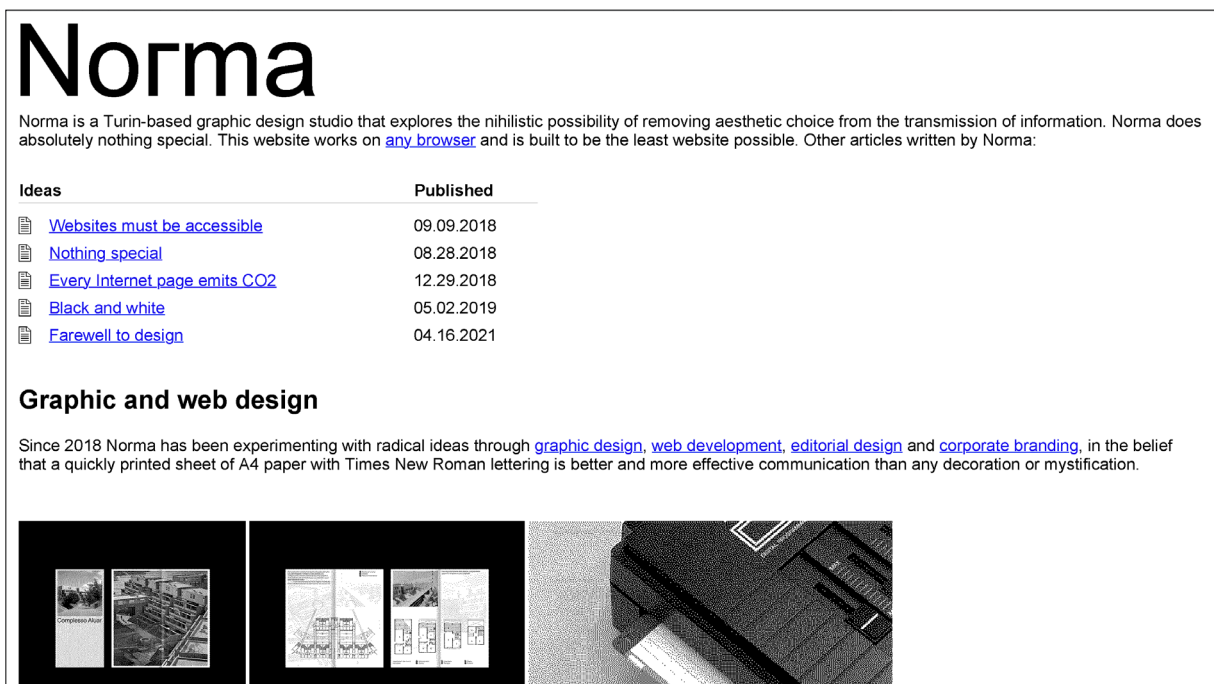


[FIG.54]  
 LOW←TECH MAGAZINE  
 Fonte: <https://solar.lowtechmagazine.com>



[FIG.55]

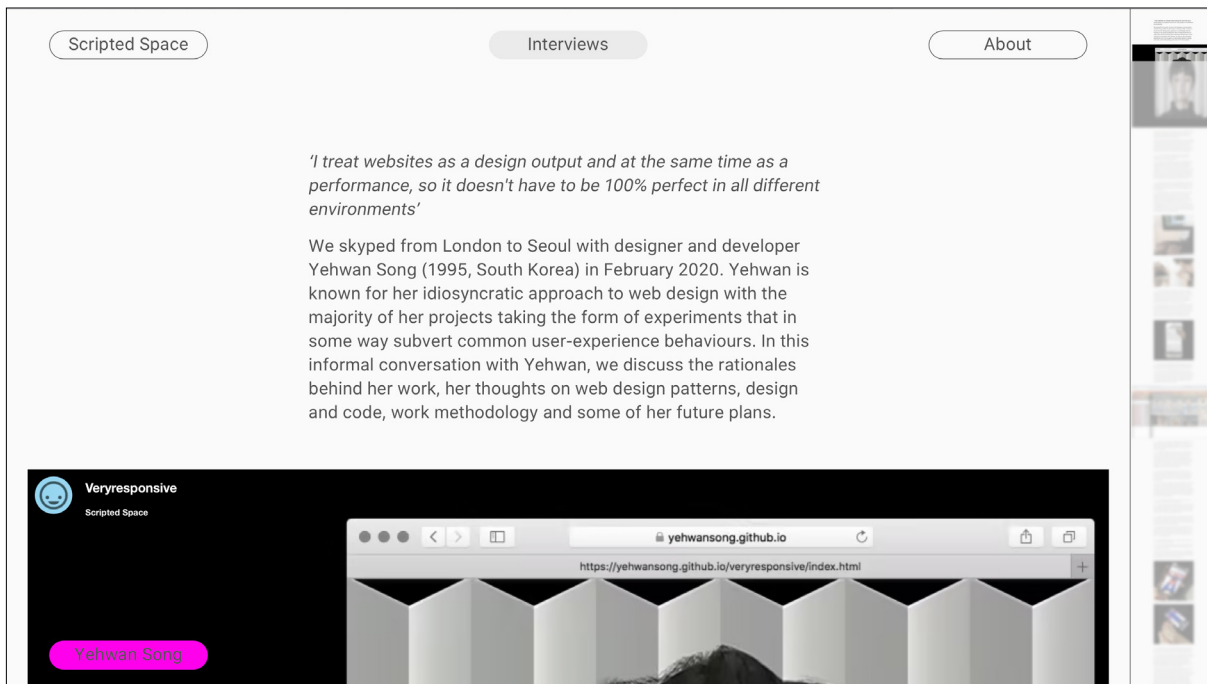
Formafantasma

Fonte: <https://formafantasma.com>

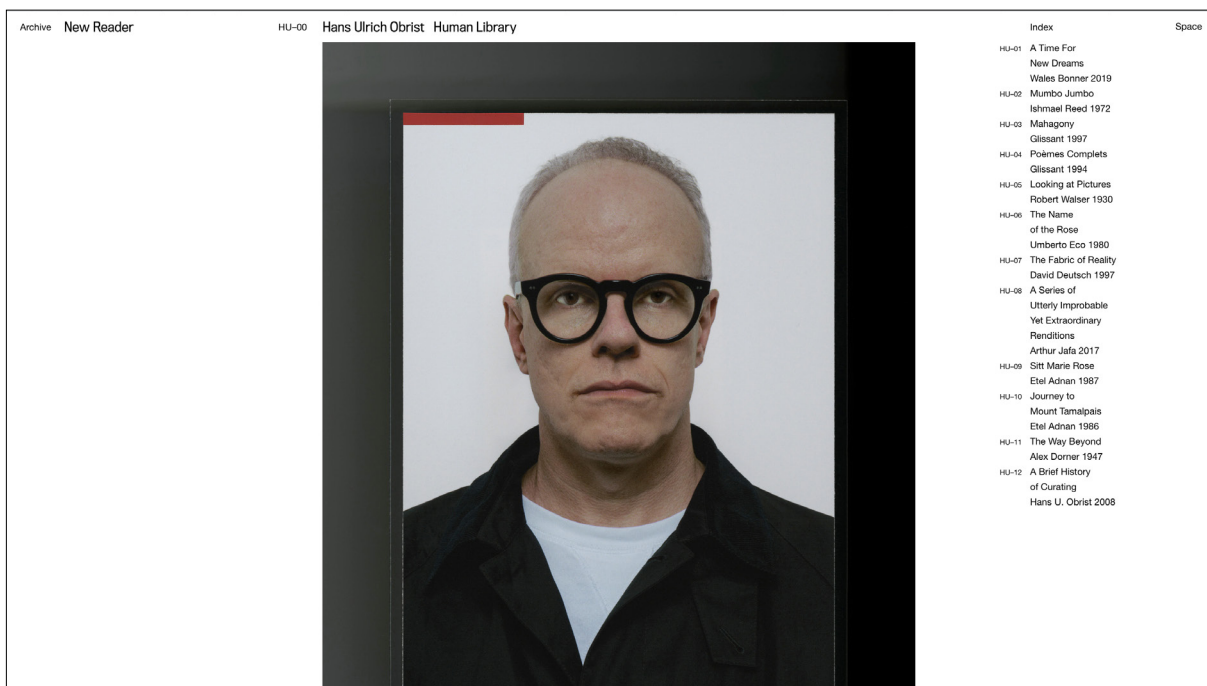
[FIG.56]

Norma

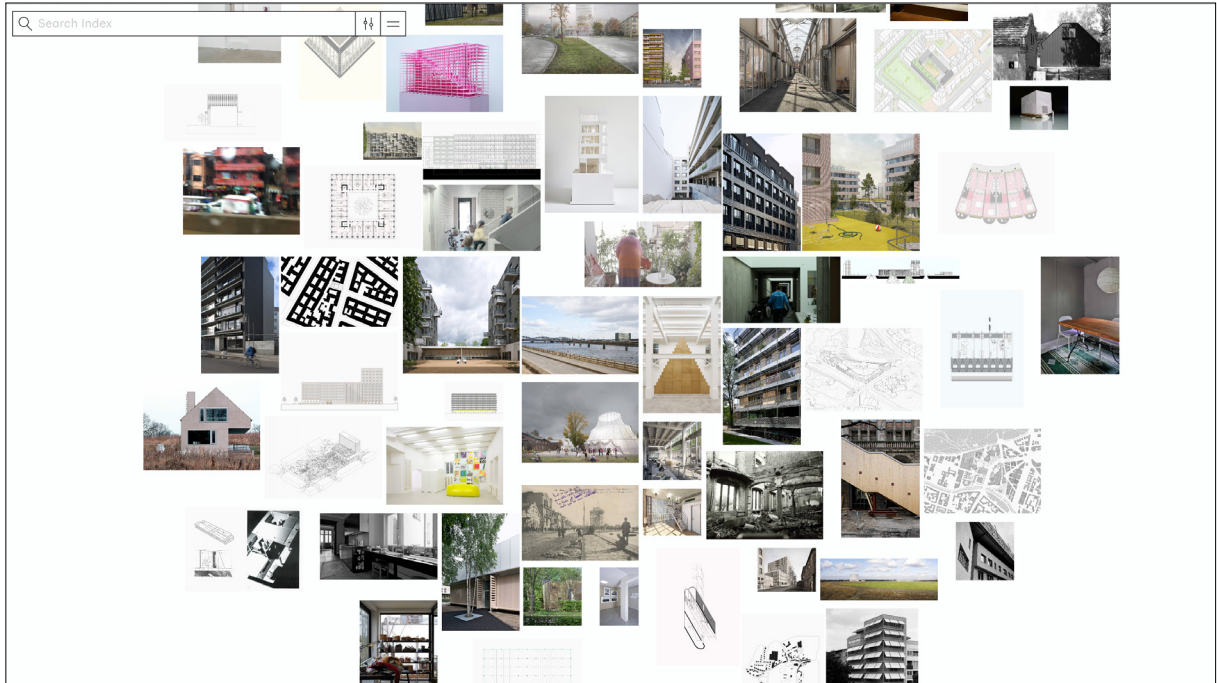
Fonte: <https://normadesign.it/en/>



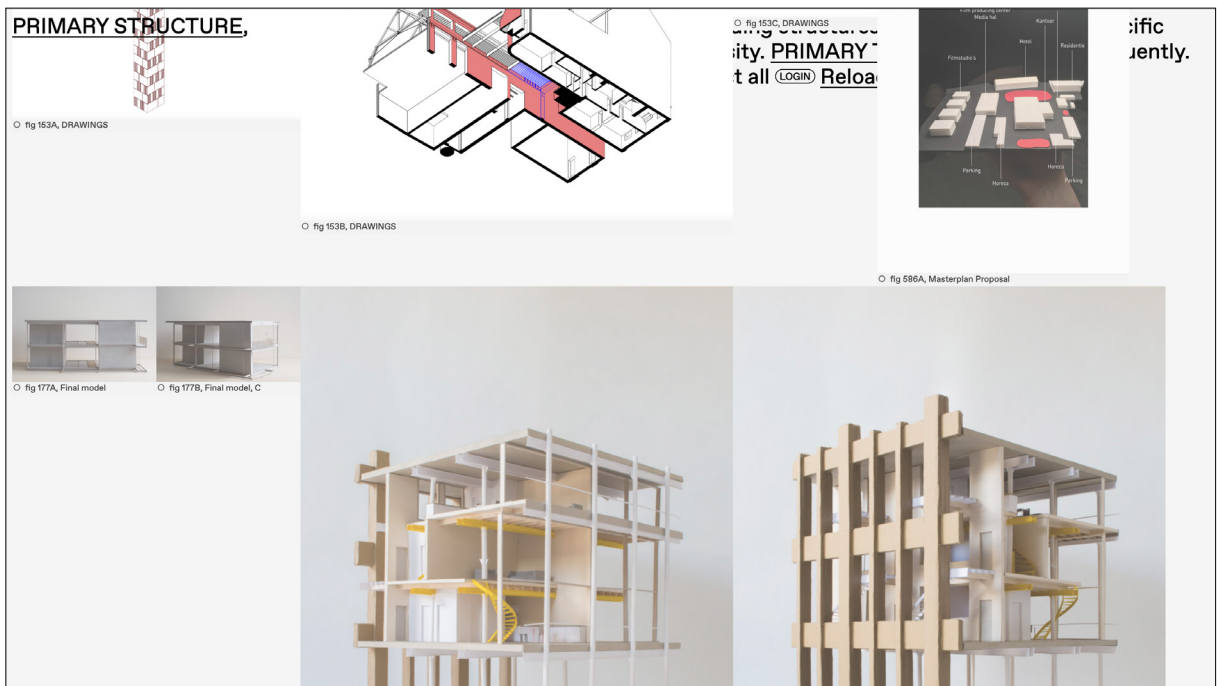
[FIG.57]  
 Scripted Space  
 Fonte: <http://scripted.space>



[FIG.58]  
 New Reader  
 Fonte: <https://www.newreader.net>



[FIG.59]  
 Heide & von Beckerath  
 Fonte: <https://heidevonbeckerath.com>



[FIG.60]  
 Primary Structure  
 Fonte: <https://primarystructure.net>



[FIG.61]  
 Revue Faire  
 Fonte: <https://revue-faire.eu>

## DOCUMENTAÇÃO DO PROCESSO E SOLUÇÕES

No texto *Websites must be accessible* (2018), da autoria do gabinete Norma, é levantada a questão “*What happened to websites?*” aquando reflexão sobre a experiência do utilizador nos espaços digitais que, segundo o estúdio, já não se focam no utilizador nem no conteúdo, mas nos efeitos que procuram provocar muitas vezes com recurso a *rich media* e informação não essencial ao conteúdo principal:

If we consider a house as a place made, above all, to live in, the fact that alveolar polycarbonate gels or other exotic materials have been used to build it is absolutely secondary. Tenants do not ask themselves what is inside the walls: they wonder whether they will be comfortable. Visitors usually open a website because they are looking for one specific piece of information, and designers instead decide that, before finding it, users will have to deal with pop-ups, videos on autoplay, animations and sensationalist transitions made with the latest discoveries available to programmers. These are all architectural barriers (made with smart synthetic fibres).

(Norma, 2018b, para. 14)

Neste contexto o gabinete sugere que se priorize o utilizador, o conteúdo e a respetiva hierarquia, com mínimo recurso a elementos de estilo e um certo “brutalismo digital” caracterizado pela forma mais orgânica de construção de uma página *web* com html e css, a própria página do estúdio é um exemplo de como com o mínimo de recursos se podem produzir resultados graficamente interessantes mas sobretudo funcionais:

So let's go back to a simpler Internet in form and in content, one that is more open and more varied. Visual aspects will be secondary: the possibility that two blogs share the same layout with black Times New Roman text and blue links, like in the late 1990s, is irrelevant as long as both offer a valid and interesting service. There are thousands of websites set up with similar typography, just as there are thousands of people who look alike – but some are empty, others have ideas.

(Norma, 2018b, para.21)

Esta filosofia (talvez menos radical) alinhada com o eixo de valores, foi o que orientou o desenho da componente digital do projeto. Como referido, as decisões tipográficas e estilísticas são um reflexo deste conjunto de valores, por serem recursos de sistema capazes de economizar as comunicações com o servidor. As fontes utilizadas são Arial e Times New Roman e a cor de fundo, tendo em consideração o contraste e a confortabilidade na leitura, é um cinza próximo do branco. A utilização de *rich media* característica do meio digital é também pensada tendo em consideração esta economia de meios; idealmente imagens e vídeos apenas são carregados e apresentados ao utilizador quando assim for solicitado, procurando atenuar o peso da página e a velocidade de acesso. Por último, no que aos conteúdos imagéticos diz respeito, pretende-se que a sua inclusão respeite métodos de compressão destinados para a *web* de forma a tornar estes ficheiros também mais leves.

Como exposto no capítulo 2.2., o ecrã não é o meio ideal para leitura extensa, o que representou uma preocupação fulcral no desenho da interface: o texto deve ser o elemento de destaque central em toda a navegação. Ao entrar na página ao utilizador é apresentado com um curto parágrafo biográfico do projeto que pode ser expandido consoante o interesse nessa informação, caso contrário é apresentado de imediato um artigo, permitindo que se dê início à leitura assim que se entra na página. Ao fazer *scroll*, e ao chegar ao topo da página o título do artigo assume essa posição central fixa e a barra lateral adapta-se à extensão do documento conferindo uma visão geral do progresso de leitura de forma a localizar o leitor no artigo, procurando assim responder às questões de tangibilidade (enunciadas no capítulo 2.1.) onde, no meio digital, o leitor não tende a ter acesso visual ao volume de informação. Existe assim uma navegação contínua (*scroll* infinito) na página que permite ao utilizador uma leitura cronológica dos conteúdos que foram inseridos na plataforma. Caso exista a vontade de encontrar um artigo específico é apresentado um menu index que, quando aberto, oferece uma visão cronológica e condensada de todos os conteúdos. Neste menu, existe ainda a possibilidade de navegação para uma segunda página, a tabela de conteúdos, que acaba por servir a mesma função do *index*, no entanto de forma expandida e com informação detalhada de cada artigo, possibilitando a compilação múltipla de conteúdos sem ter de os visitar na totalidade.

Dedicado à matéria impressa existe um menu onde o utilizador pode aceder à página *Editions*, onde se encontram as publicações de carácter curatorial; e à página *Ensembled*<sup>14</sup>, onde se encontra a compilação de conteúdos feita pelo leitor/editor (no entanto são disponibilizadas para download para fins de autoprodução ou arquivo digital pessoal). Uma vez que a componente tipográfica está constantemente presente na leitura e navegação da plataforma, procurou-se que na página *Editions* esta navegação fosse feita por imagens de forma a quebrar a monotonia e explorar o valor expressivo da imagem. Foi então projetada enquanto galeria composta pelas capas de cada publicação que, quando clicadas, revelam os conteúdos de cada publicação e um registo fotográfico do objeto produzido, uma vez que é

desenhado de forma a explorar o livro enquanto artefacto; é explicada em detalhe a sua ficha técnica bem como a sua sinópsse e respeito índice (disponível para leitura no meio digital). Sendo um espaço de edição, a página *Ensembled* assume elementos funcionais de edição e prototipagem digital da publicação. Aqui o leitor, agora editor, tem meios alterar a ordem ou eliminar conteúdos compilados, sendo ao mesmo tempo apresentada uma ficha técnica atualizada mediante as alterações realizadas. Ambas as páginas são os momentos da plataforma que assumem uma cor de fundo distinta de forma a indicar ao utilizador que se encontra em diferentes contextos. A adaptação ao formato móvel não foi considerada prioridade uma vez que um formato diferente e de escala bastante reduzida compreende novas formas de interagir e consumir a informação, podendo este ser um desenvolvimento futuro ou assumida a sua não implementação pela possível impraticabilidade de leitura extensa no suporte referido. É possível aceder a uma versão experimental do protótipo através do seguinte [link](#).

O meio digital apresenta desta forma não só um espaço de leitura e consumo dos conteúdos disponíveis, mas também um espaço de edição e intermediação digital com a matéria impressa.

14. A verbalização do título Ensemble, pretende evocar um significado próximo do verbo Assemble, que se traduz para português “juntar”. É a página onde o utilizador pode ver os conteúdos que “juntou” até ao momento.

[\[PROJECT\]](#) is a multimedia reader focused on cross-media publishing and experimental editorial practices. [INDEX](#)

We aim to make the access to information more democratic by using the best aspects of each medium for the effect. We also look towards sustainability on both medium types: digital, by taking into consideration the aspects of digital sustainability; printed, by making every content available to download and reproduce by do-it-yourself and print-on-demand practices. [\[+\]](#)

[PRINTED](#)

[EDITIONS](#)

Recently added: A.12 Publishing in the Age of the Internet by Adrian Shaughnessy; I.05 Scripted Space: Kyuha Shim (Q); CS.02 Zero: A new publication that proves print and digital don't have to be mutually exclusive by Emma Latham Phillips

[FIG.62]

PROPOSTA 1: Um dos primeiros esboços do desenho da página web. Procurou-se, a partir da bibliografia, encaixar as palavras que servem de menu. Reconhece-se aqui um ineficaz uso das margens e do espaço, e problemas na hierarquia da informação.

[\[PROJECT\]](#) is a multimedia reader focused on cross-media publishing and experimental editorial practices. [INDEX](#)

We aim to make the access to information more democratic by using the best aspects of each medium for the effect. We also look towards sustainability on both medium types: digital, by taking into consideration the aspects of digital sustainability; printed, by making every content available to download and reproduce by do-it-yourself and print-on-demand practices. [\[-\]](#)

On the website the reader can overview all the written contents available to read, assemble, download and reproduce by generating a document (.pdf) that can be [PRINTED](#) and binded by the user itself. In order to reduce printing of unwanted contents and therefore, a small step on reducing our ecological footprint when it comes to printed matter, we give the user/reader the role of curate and produce its own printed objects, being every downloadable content designed with these of diy book production in mind (a series of binding techniques and production tutorials can be downloaded here).

As an editorial space we also have the role of curating and produce our own publications. On [EDITIONS](#) the user will be able to read/download/order publications that were edited following a specific context that we considered relevant to the subject of publishing and its politics. Every article there can be found on the website, we design and produce the printed matter by ourselves taking into consideration the context and, following that, this must be as a space of experimentation. [\[+\]](#)


Recently added: A.12 Publishing in the Age of the Internet by Adrian Shaughnessy; I.05 Scripted Space: Kyuha Shim (Q); CS.02 Zero: A new publication that proves print and digital don't have to be mutually exclusive by Emma Latham Phillips

[FIG.63]

PROPOSTA 1: Esboço anterior com a bibliografia expandida e as palavras chave correspondentes ao menu inseridas no texto.

[PROJECT] PRINTED EDITIONS INDEX

IN DEFENSE OF POOR MEDIA written by Silvio Lorusso




A.01 "IN DEFENSE OF POOR MEDIA" written by Silvio Lorusso, May 27th, 2015. Originally posted in <http://p.silvio.net/in-defense-of-poor-media/>. Posted on Post-Reader in June 2022.

ADD TO BOOK.PDF

[FIG.64]  
PROPOSTA 1: Página de leitura de um artigo; versão 1.

[PROJECT] PRINTED PUBLICATIONS INDEX

*In Defense Of Poor Media* written by Silvio Lorusso

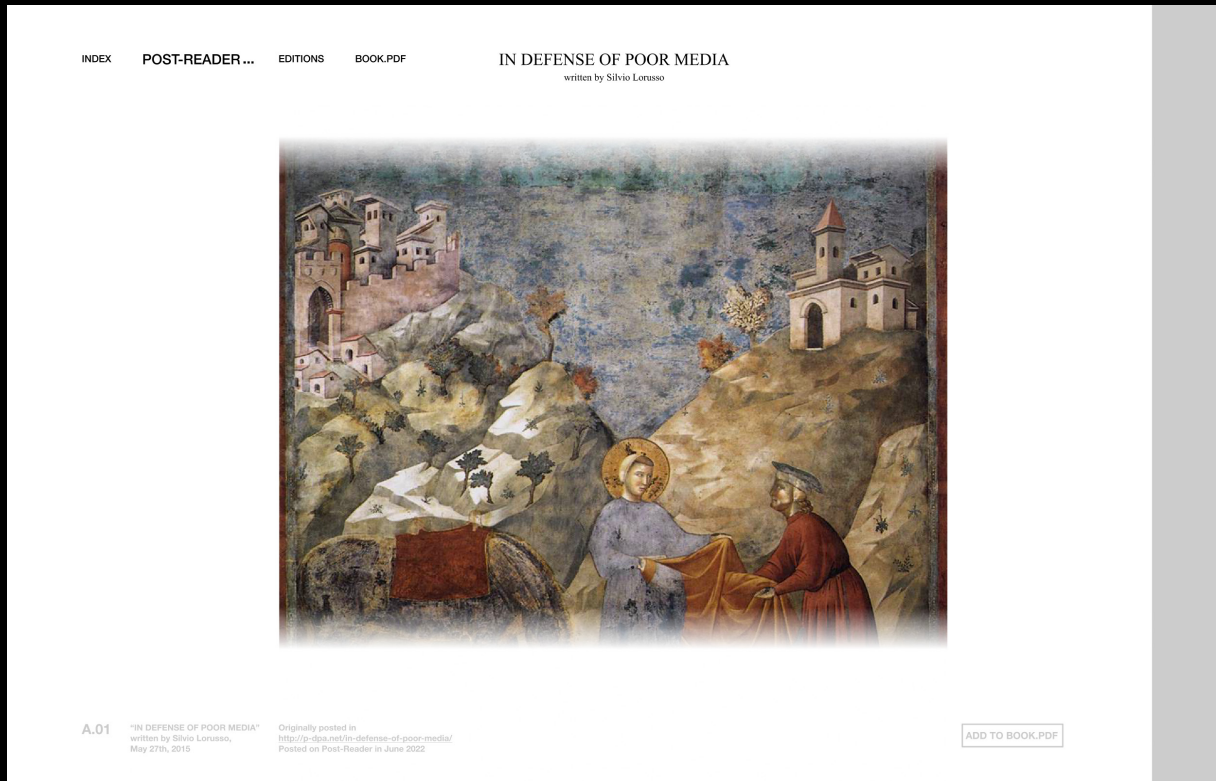


F.J. St. Francis Giving his Mantle to a Poor Man, Giotto, 1297-1299. Source: <http://www.wikiart.org/en/giotto/st-francis-giving-his-mantle-to-a-poor-man-1299>

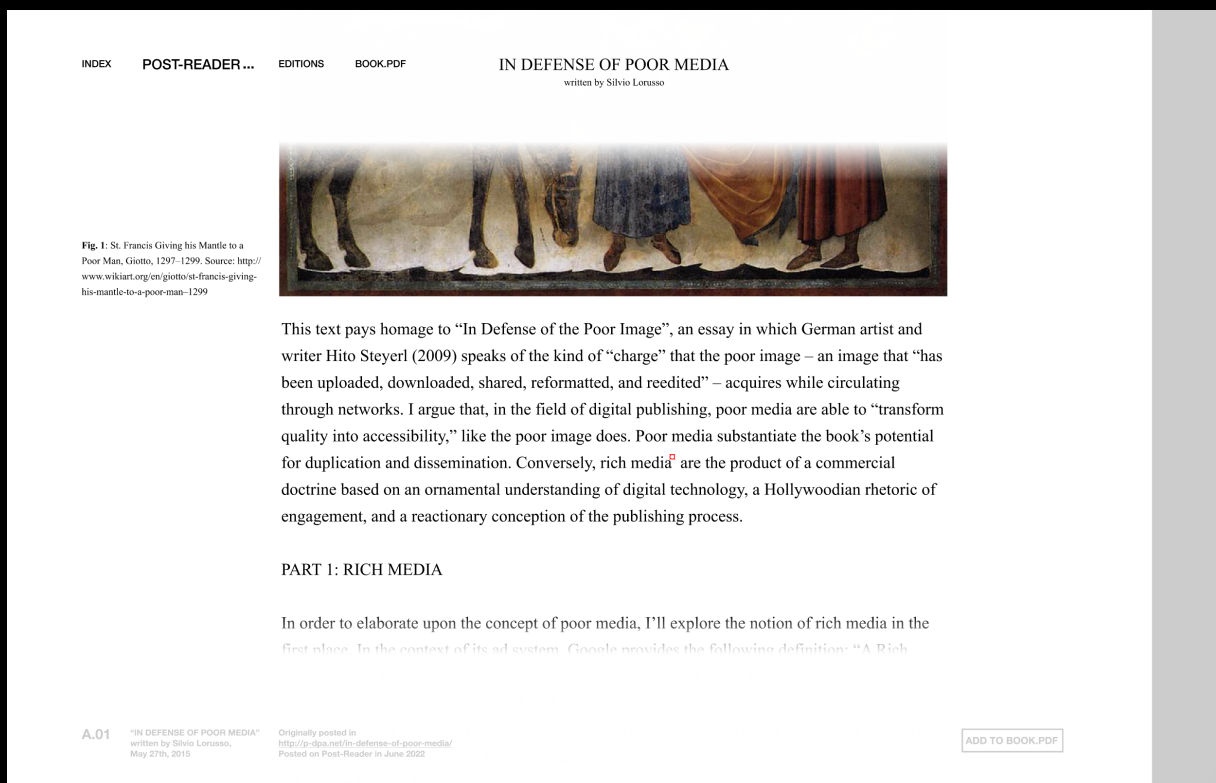
A.01 "IN DEFENSE OF POOR MEDIA" written by Silvio Lorusso, May 27th, 2015. Originally posted in <http://p.silvio.net/in-defense-of-poor-media/>. Posted on Post-Reader in June 2022.

ADD TO BOOK.PDF

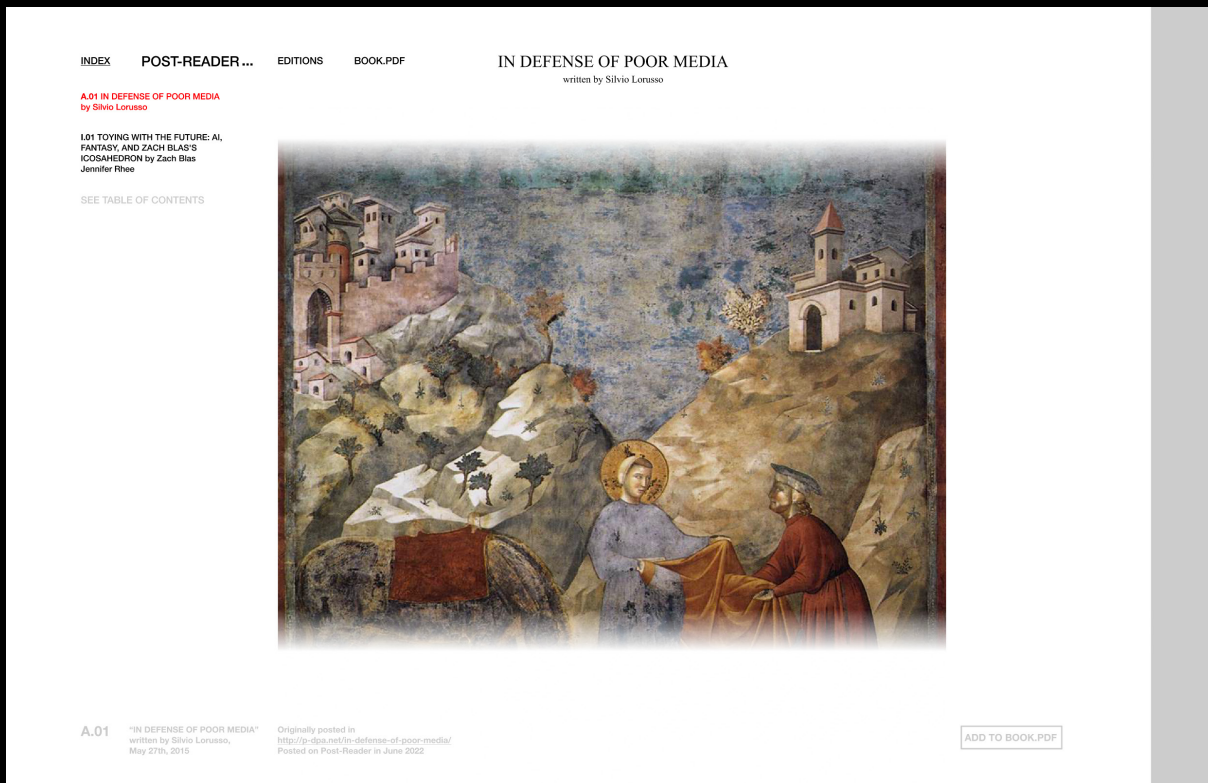
[FIG.65]  
PROPOSTA 1: Página de leitura de um artigo; versão 2.



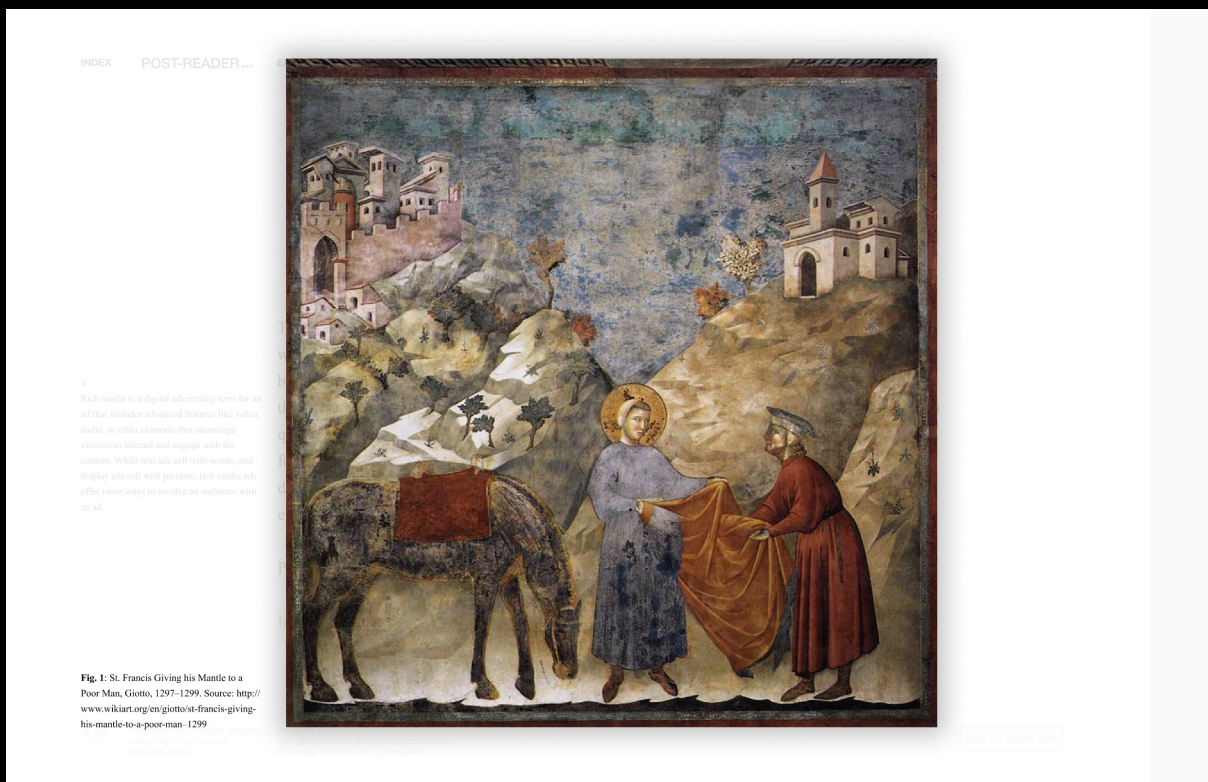
[FIG.66]  
 PROPOSTA 2: Página de leitura de uma nova proposta;  
 semelhante à anterior, com alterações no menu.



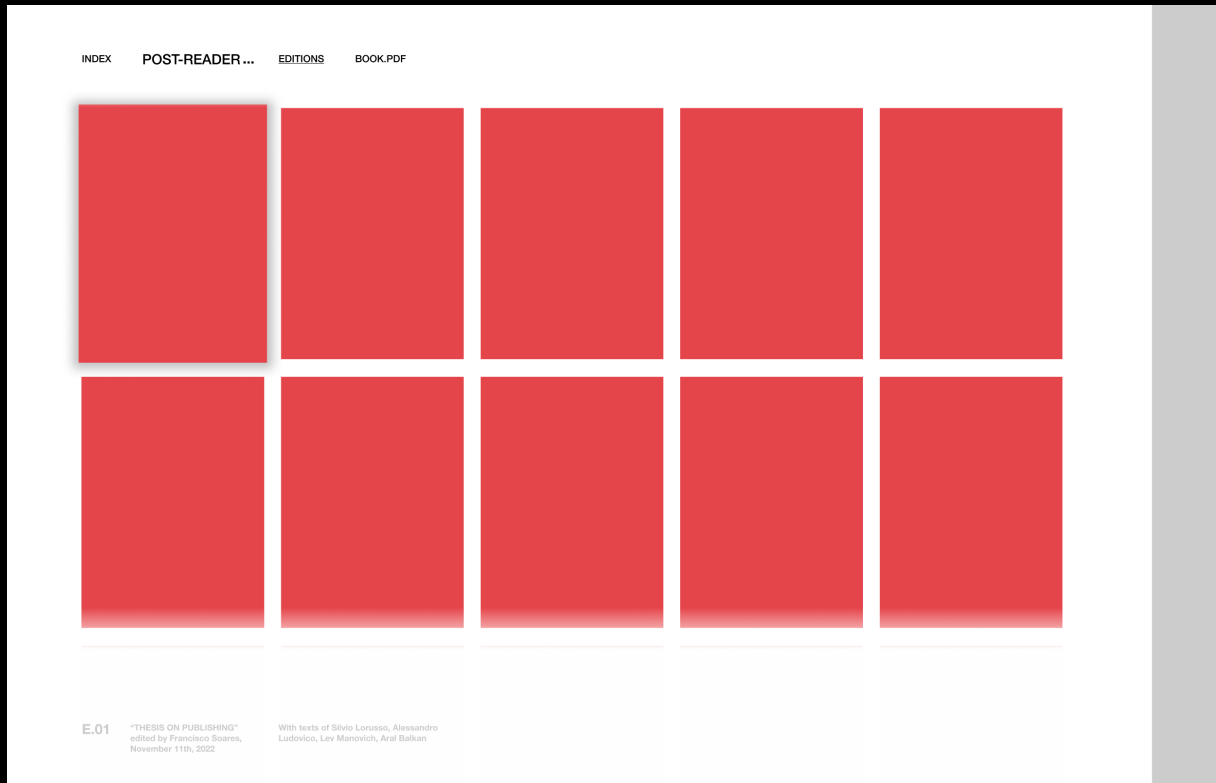
[FIG.67]  
 PROPOSTA 2: A legenda do texto, que permanece na proposta  
 final, entrava em conflito com o *Index*. As questões de hierarquia  
 não se encontravam resolvidas.



[FIG.68] PROPOSTA 2: Desenho inicial do índice expandido.

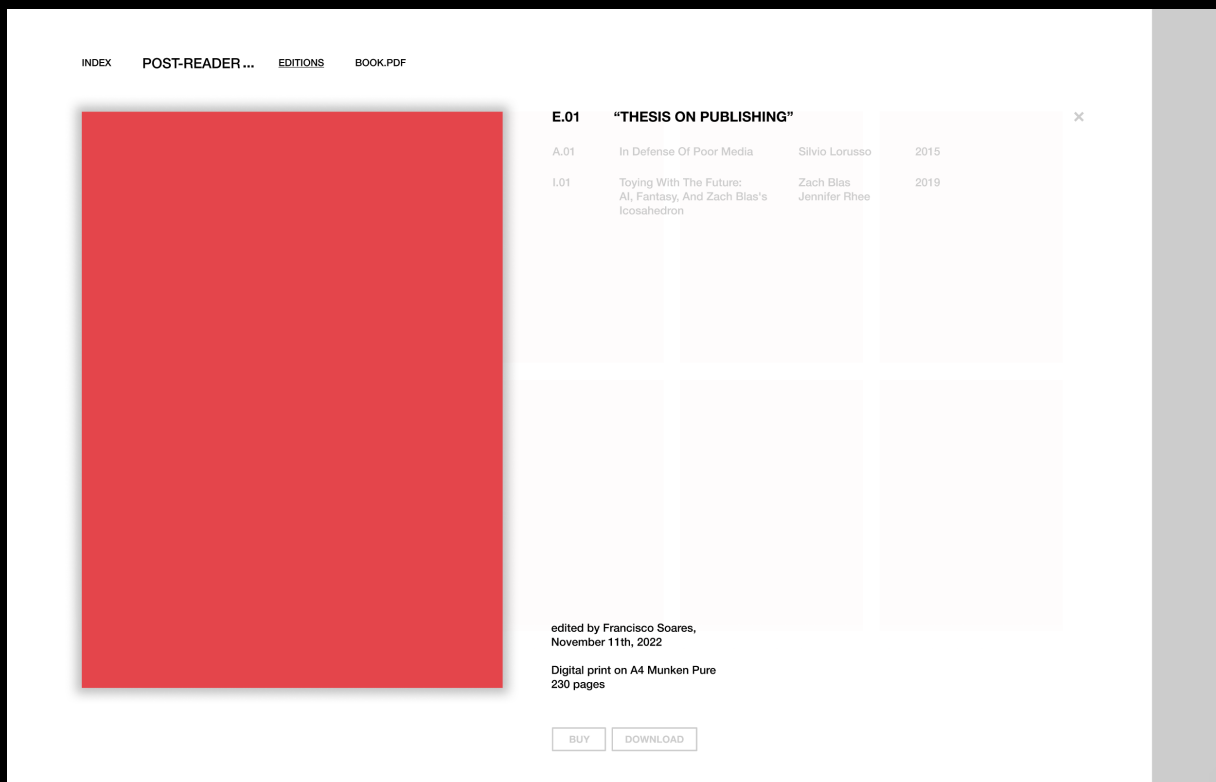


[FIG.69] PROPOSTA 2: Destaque da figura em sobreposição aos restantes elementos.



[FIG.70]

PROPOSTA 2: Espaço de navegação através de imagens na página Editions. Considera-se que a grelha não conferia expressividade e leitura a cada imagem.



[FIG.71]

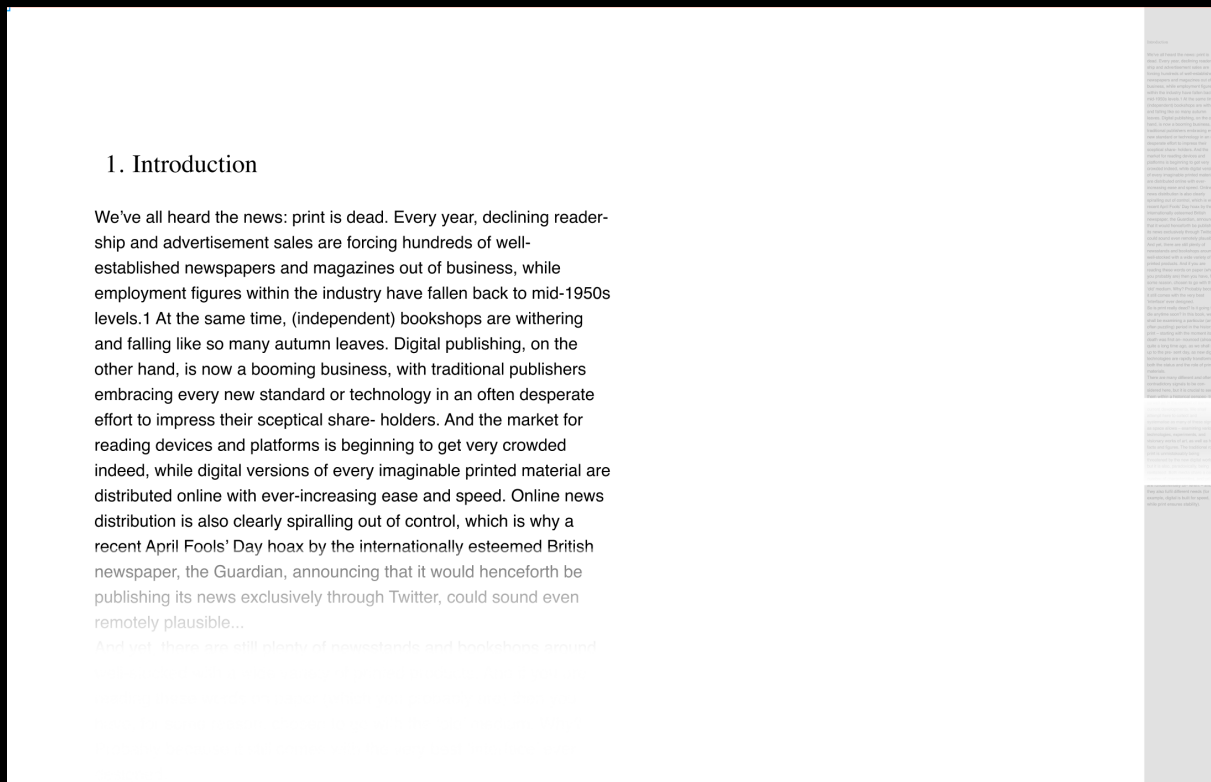
PROPOSTA 2: Esboço inicial da página da pré-visualização de uma edição.

| Title   | Author                     | Synopsis   | Topics                | Dates  |                          |
|---|----------------------------|--|-----------------------|--|--------------------------|
| A.01 In Defense Of Poor Media   | Sivio Lorusso              | This text pays homage to "In Defense of the Poor Image", an essay in which German artist and writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of "charge" that the poor image – an image that "has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited" – acquires while circulating through networks. I argue that, in the field of digital publishing, poor media are able to "transform quality into accessibility," like the poor image does. Poor media substantiate the book's potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process... | Media                 | Published May 27th, 2015<br>Posted in Jun 2022 | <input type="checkbox"/> |
| I.01 Toying With The Future: AI, Fantasy, And Zach Blas's Icosahedron | Zach Blas<br>Jennifer Rhee | For decades, large technology firms have collected data towards the project of predictive analytics ...  | Visual Arts<br>Design | Published Jun 26th, 2019<br>Posted in Jun 2022 | <input type="checkbox"/> |
| A.02 Required Reading: Paul Soulellis On Experimental Publishing      | Michael Connor             | It may seem odd to cite a syllabus as required reading, but this RISD class on Experimental ...  | Publishing            | Published Feb 16th, 2015<br>Posted in Jun 2022 | <input type="checkbox"/> |
| A.02 Required Reading: Paul Soulellis On Experimental Publishing      | Michael Connor             | It may seem odd to cite a syllabus as required reading, but this RISD class on Experimental ...  | Publishing            | Published Feb 16th, 2015<br>Posted in Jun 2022 | <input type="checkbox"/> |
| I.01 Toying With The Future: AI, Fantasy, And Zach Blas's Icosahedron | Zach Blas<br>Jennifer Rhee | For decades, large technology firms have collected data towards the project of predictive analytics ...  | Visual Arts<br>Design | Published Jun 26th, 2019<br>Posted in Jun 2022 | <input type="checkbox"/> |

ADD TO BOOK.PDF

[FIG.72]

PROPOSTA 2: Esboço inicial para a Tabela de Conteúdos; ao clicar em cada artigo o utilizador poderia expandir a sinópsse do mesmo.



[FIG.73]

Protótipo de teste da barra lateral que permite uma visão geral da dimensão da página web e da utilização de desfoque no fundo e topo da página de forma a criar uma zona de foco central.

POST DIGITAL PRINT is a multimediuum reader focused on cross-media publishing and experimental editorial practices. We aim to make the access to information more democratic by using the best aspects of each medium for the effect. We also look towards sustainability on both medium types: digital, by taking into consideration the aspects of digital sustainability; printed, by making every content available to download and reproduce by do-it-yourself and print-on-demand practices [MORE](#)

A01

## *In Defense Of Poor Media*

written by Silvio Lorusso

This text pays homage to “In Defense of the Poor Image”, an essay in which German artist and writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of “charge” that the poor image – an image that “has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited” – acquires while circulating through networks. I argue that, in the field of digital publishing, poor media are able to “transform quality into accessibility,” like the poor image does. Poor media substantiate the book’s potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

### *Part 1: Rich Media*

INDEX PRINTED MATTER

Recently added

A.12 Publishing In The Digital Age  
written by Adrian Shaughnessy

I.03 Ines Cox

Previous content

A.01 In Defense Of Poor Media  
written by Silvio LorussoA.02 Zero: A new publication that  
proves print and digital don't have  
to be mutually exclusive written by  
Emma Latham PhillipsI.01 Toying With The Future: AI,  
Fantasy, And Zach Blas's  
Icosahedron words of Zach blas and  
Jennifer RheeA.03 Required Reading: Paul  
Soulellis On Experimental  
Publishing written by Michael  
ConnorA.04 How Harmful Is Social  
Media? written by Gideon Lewis-  
KrausA.05 On Unprofessionalism written  
by Michael RockA.06 No Problem: Design School  
As Promise written by Silvio Lorusso

TABLE OF CONTENTS

[FIG.74]

PROPOSTA 3: Protótipo aproximado da proposta final no entanto consideram-se melhorias na hierarquia da informação e no equilíbrio da página com o espaço utilizado.

POST DIGITAL PRINT

A01

## *In Defense Of Poor Media*

written by Silvio Lorusso

INDEX PRINTED MATTER

[PRINT](#)

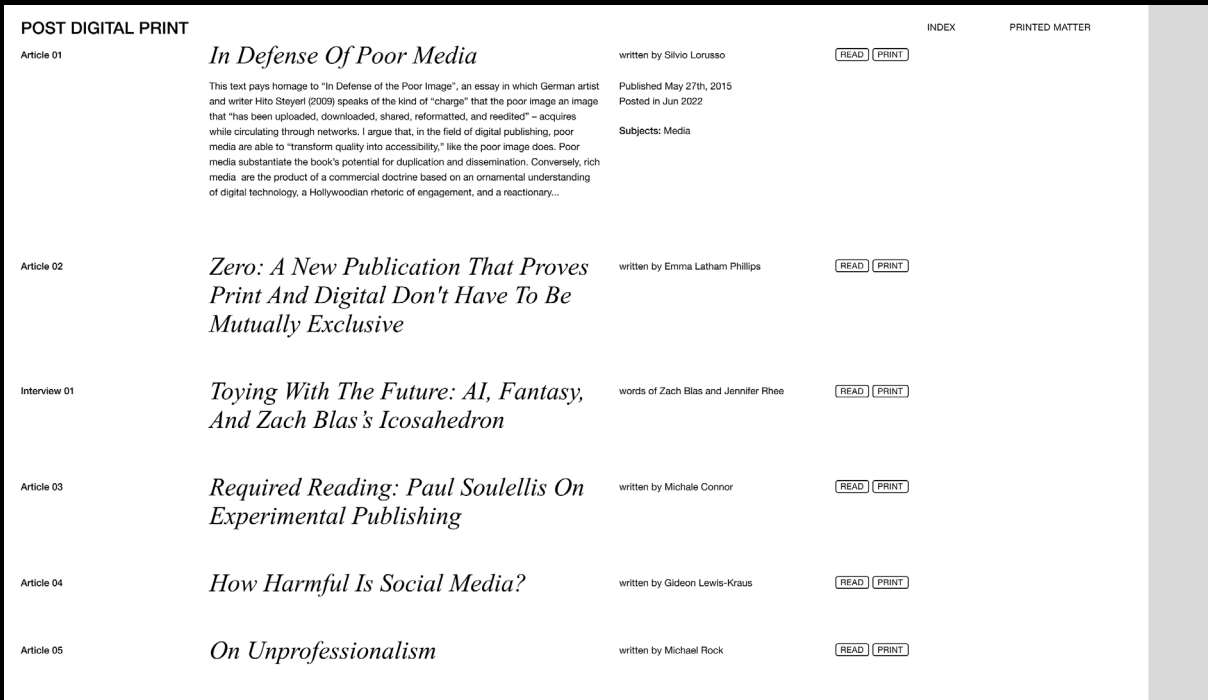
This text pays homage to “In Defense of the Poor Image”, an essay in which German artist and writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of “charge” that the poor image – an image that “has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited” – acquires while circulating through networks. I argue that, in the field of digital publishing, poor media are able to “transform quality into accessibility,” like the poor image does. Poor media substantiate the book’s potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

### *Part 1: Rich Media*

In order to elaborate upon the concept of poor media, I’ll explore the notion of rich media in the first place. In the context of its ad system, Google provides the following definition: “A Rich Media ad contains images or video and involves some kind of user interaction. [...] While text ads sell with words, and display ads sell with pictures, Rich Media ads offer more ways to involve an audience with an ad. The ad can expand, float, peel down, etc.” (“What Is Rich Media?” 2013). According to Wikipedia, “the term ‘rich media’ is synonymous for interactive multimedia”

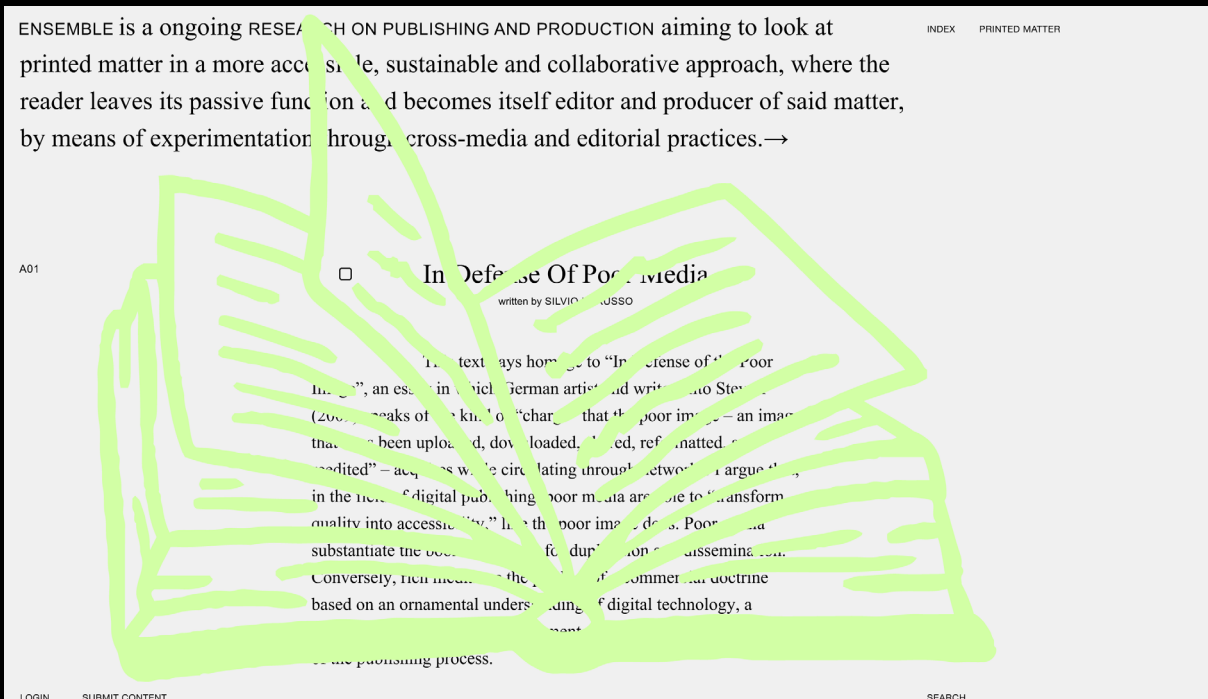
[FIG.75]

PROPOSTA 3: Esboço inicial do espaço de leitura onde se considera a largura da coluna de texto demasiado grande e que o pouco destaque dado ao header poderia tornar confusa a experiência do utilizador.



[FIG.76]

PROPOSTA 3: Tabela de conteúdos redesenhada com destaque ao título do artigo; aproximada da proposta final.



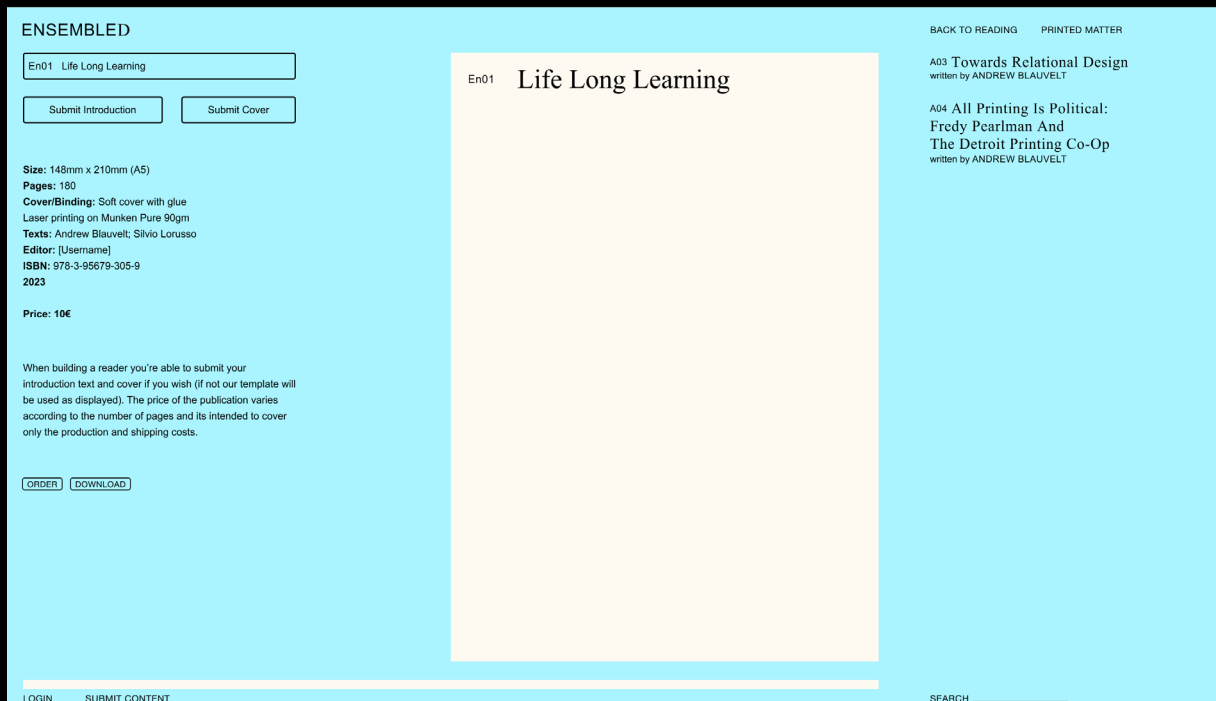
[FIG.77]

PROPOSTA 4L: Considerou-se a possibilidade de, ao entrar na página, existir um elemento diferenciador da monotonia da página inicial. A utilização de uma ilustração vetorial de certa forma grotesca seria uma possibilidade que no entanto foi descartada por não servir da melhor forma o propósito pretendido para o momento de entrada na página.



[FIG.78]

PROPOSTA 4: A ilustração descrita na figura anterior apareceria em diversos momentos do site, alterando a sua cor em contraste com a página anterior e a presente.

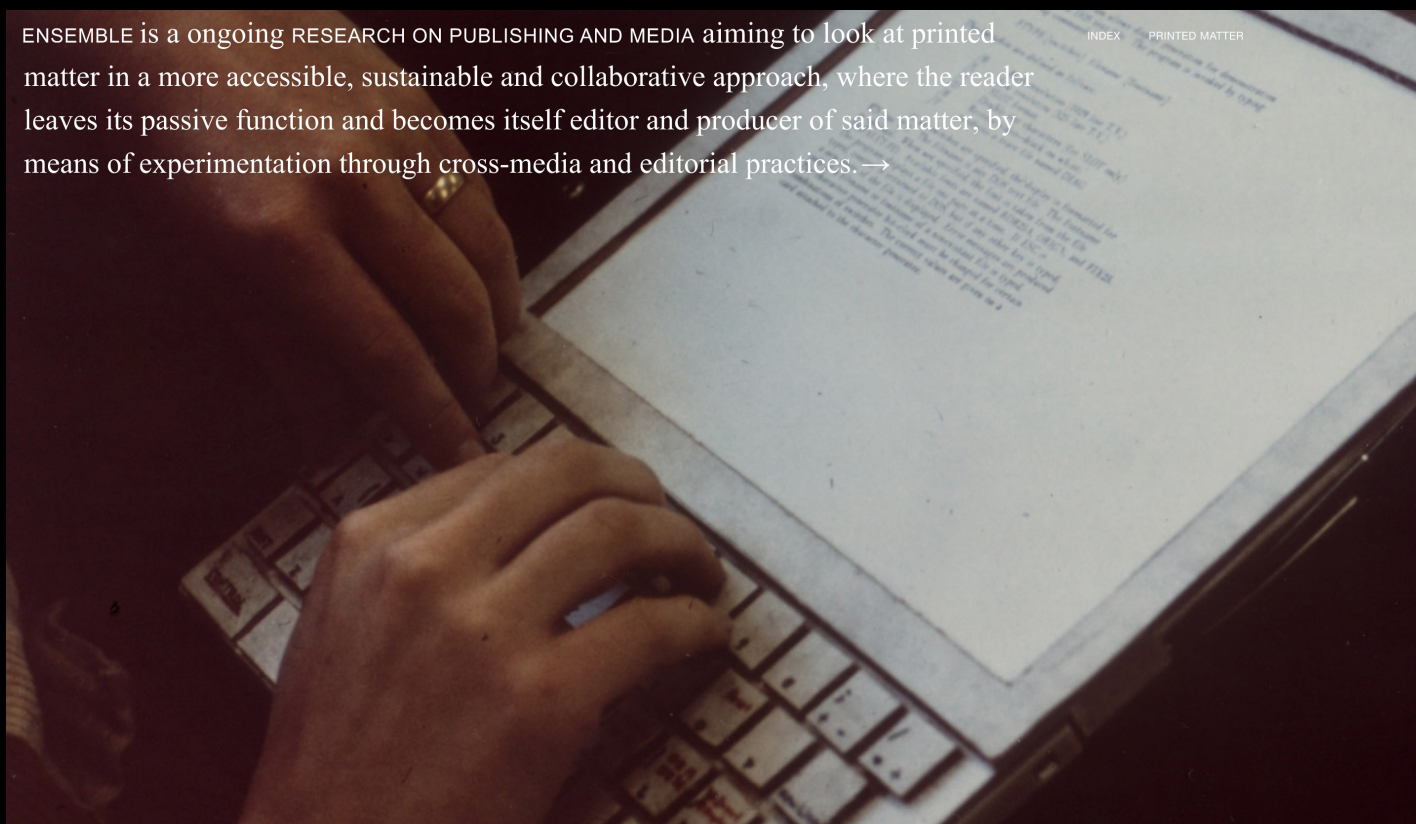


[FIG.79]

PROPOSTA 4: A função do espaço Ensembled alterou-se no desenvolver do projeto. Esta página aqui apresentada era a proposta para quando a compilação de textos pelo utilizador seria produzida pela plataforma, sendo este um momento mais funcional funcionando como formulário e espaço de edição.

ENSEMBLE is a ongoing RESEARCH ON PUBLISHING AND MEDIA aiming to look at printed matter in a more accessible, sustainable and collaborative approach, where the reader leaves its passive function and becomes itself editor and producer of said matter, by means of experimentation through cross-media and editorial practices. →

INDEX PRINTED MATTER



[FIG.80]

PROPOSTA FINAL: Página de entrada

Solução proposta para a entrada no *website*. Ao fazer scroll ou interagir com a página a imagem desaparece dando lugar ao primeiro artigo e restantes componentes (figura seguinte). Existe aqui uma introdução de aleatoriedade uma vez que a imagem utilizada está presente nos conteúdos do site e é alterada a cada nova visita.

ENSEMBLE is a ongoing RESEARCH ON PUBLISHING AND MEDIA aiming to look at printed matter in a more accessible, sustainable and collaborative approach, where the reader leaves its passive function and becomes itself editor and producer of said matter, by means of experimentation through cross-media and editorial practices. →

INDEX PRINTED MATTER

## □ E01 Towards Relational Design

Andrew Blauvelt

Is there an overarching philosophy that can connect projects from such diverse fields as architecture, graphic and product design? Or are we beyond such pronouncements? Should we even expect such grand narratives anymore?

I've spent more time in the field of graphic design, and within that one discipline it is extremely difficult to pinpoint coherent sets of ideas or beliefs guiding recent work — certainly nothing as definitive as in previous decades, whether the mannerisms of so-called grunge typography, the gloss of a term such as postmodernism, or even the reactionary label of neo-modernism. After looking at a variety of projects across the design fields and lecturing on the topic, new patterns do emerge. Some of the most interesting work today is not

LOGIN SUBMIT CONTENT

SEARCH \_\_\_\_\_

[FIG.81]

PROPOSTA FINAL: Página principal  
Solução proposta para a página principal. Ao entrar é apresentado ao utilizador um artigo ao qual pode dar início à leitura. Ao clicar na seta da biografia esta expande-se revelando mais informação detalhada sobre o projeto.

ENSEMBLE 's website offers the reader a library of articles, interviews and essays towards multiple disciplines and subjects that are available to be printed and produced on two mediums: the bulletin, optimised to be quickly printed at home, read and archived by the user; and the printed on demand publication, where the user, being the editor, can ensemble multiple texts from the website, organise them and order a more carefully designed and produced object to be part of one's personal library. Lastly there's another iteration of the printed object, the curatorial one, where people that investigate specific subjects are invited to build a publication taking a question (the title) as a starting point, and to give its contribution to the library with new texts (of it's own or others). The design of these last editions aims to explore the book as an artefact, approaching its material and archival dimensions on its production.→

INDEX PRINTED MATTER

## □ E01 Towards Relational Design

Andrew Blauvelt

Is there an overarching philosophy that can connect projects from such diverse fields as architecture, graphic and product design? Or are we beyond such pronouncements? Should we even expect such

LOGIN SUBMIT CONTENT

SEARCH \_\_\_\_\_

[FIG.82]

PROPOSTA FINAL: Biografia

Expansão da biografia para o segundo parágrafo.

ENSEMBLE follows an axis of moral values towards democratisation, sustainability and collaborative practices. By making every article and printing document (offline optimised version) available to be read and downloaded by the end-user, the project aims to make information more accessible through the best medium possible. On this logic, the usage of operating system resources (such as fonts) the project not only aims to guarantee the user gets the information as it is supposed to be seen, but also looks towards digital sustainability by reducing communications with the server. On the printed side, every printed matter it is meant to be printed on demand by the user or Ensemble's team, focusing on the user interests and avoiding unnecessary printing of irrelevant content for one's purpose. Lastly, the project looks towards collaborative and networking practices by allowing and asking for the submission of texts by users and further discussion directly with them and by invitation of professionals on specific matters to ensemble new readers.

INDEX PRINTED MATTER

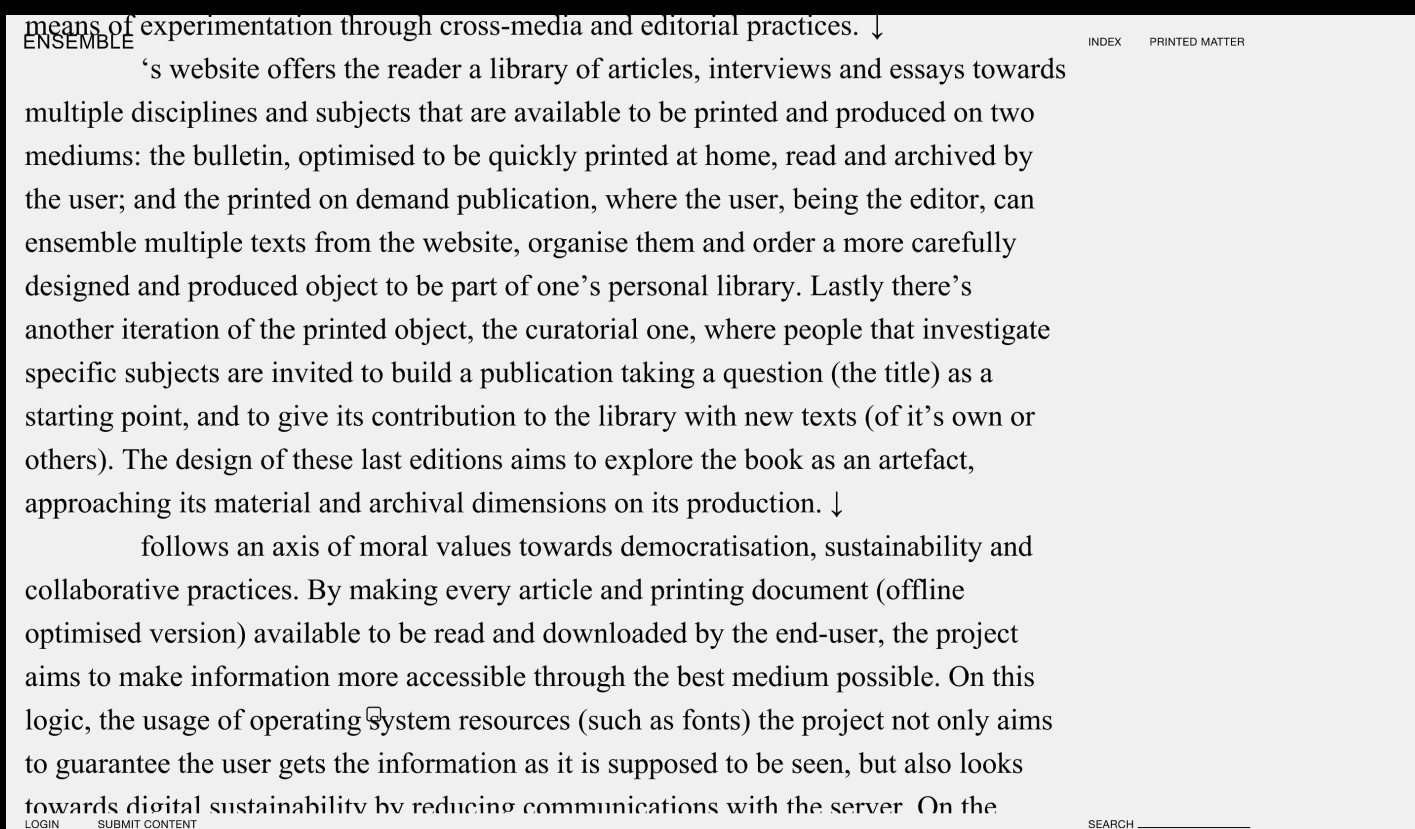
□ <sup>E01</sup> Towards Relational Design

Andrew Blauvelt

LOGIN SUBMIT CONTENT

SEARCH \_\_\_\_\_

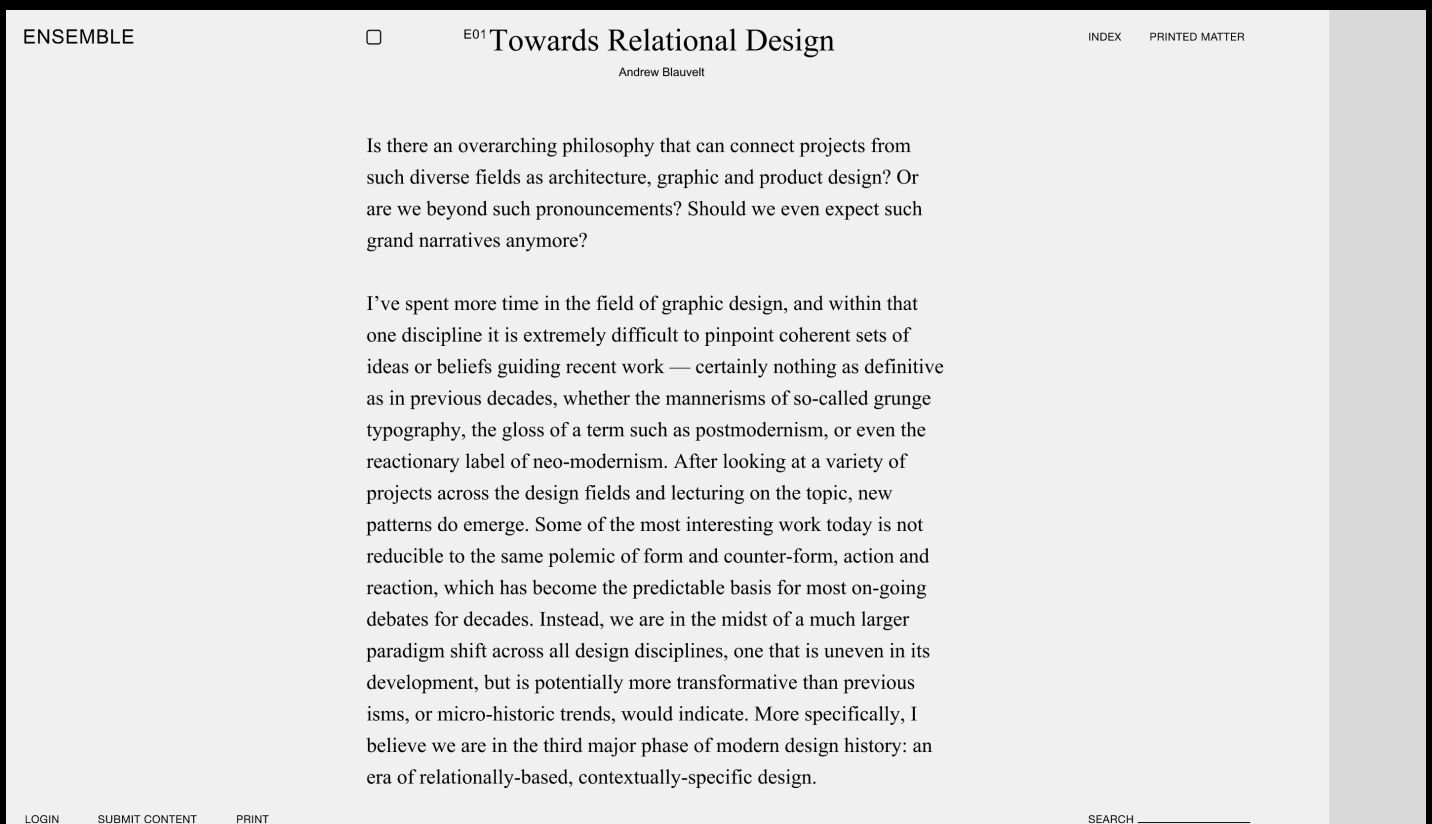
[FIG.83]  
 PROPOSTA FINAL: Biografia  
 Expansão da biografia para o terceiro parágrafo.



[FIG.84]

PROPOSTA FINAL: Biografia

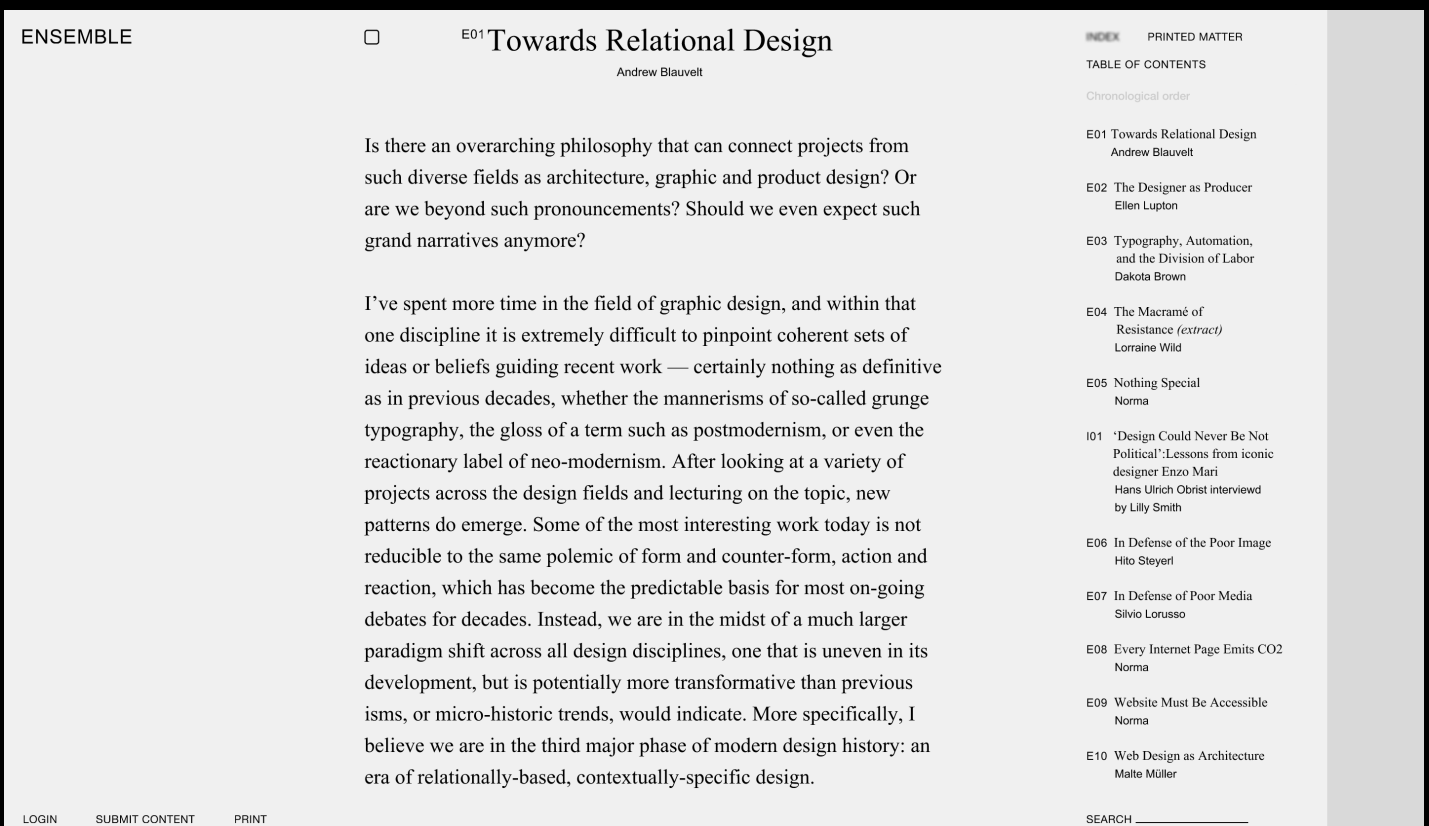
Estando a biografia expandida o utilizador pode fazer scroll na mesma e ver os três parágrafos completos. A palavra "ENSEMBLE" dá início a cada um dos parágrafos e encaixa ao longo da navegação dando sentido ao início da frase.



[FIG.85]

## PROPOSTA FINAL: Leitura

Em comparação à PROPOSTA 3 houve uma redução da dimensão da coluna de forma a equilibrar a quantidade de informação na página. Ao iniciar a leitura o título do ensaio fica fixo no topo da página e, ao chegar ao ensaio seguinte, este ocupa a posição. A coluna à direita simula uma visão geral da dimensão do artigo de forma a responder às questões de tangibilidade, localizando o leitor no mesmo.



[FIG.86]

PROPOSTA FINAL: Leitura com index expandido  
 O menu *index* ocupa o espaço à direita e permite ao utilizador uma navegação não linear pelos conteúdos da biblioteca. A nomenclatura de cada conteúdo é referente ao seu tipo e é “descodificado” na tabela de conteúdos.

ENSEMBLE INDEX PRINTED MATTER

E07 In Defense Of Poor Media

Silvio Lorusso

[FIG. 1]  
St. Francis Giving his Mantle to a Poor Man, Giotto, 1297–1299.  
Source: <http://www.wikidart.org/en/niotto/st-francis-giving-his-mantle-to-a-poor-man-1299>

[FIG. 01]  
This text pays homage to “In Defense of the Poor Image”, an essay in which German artist and writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of “charge” that the poor image – an image that “has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited” – acquires while circulating through networks. I argue that, in the field of digital publishing, poor media are able to “transform quality into accessibility,” like the poor image does. Poor media substantiate the book’s potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

[FIG. 2]  
Portrait of Steyerl included in my bootleg version of “In Defense of the Poor Image,” designed by Luigi Amato.

[FIG. 3]  
Interest over time on Google Trends for the term “rich media”.  
Source: <https://www.google.com/trends/explore?q=%22rich%20media%22&eq=%22rich%20media%22&cmpt=q&tz>

[FIG. 02]  
PART 1: RICH MEDIA

[FIG. 03]  
In order to elaborate upon the concept of poor media, I’ll explore the notion of rich media in the first place. In the context of its ad system, Google provides the following definition: “A Rich Media ad contains images or video and involves some kind of user interaction. [...] While text ads sell with words, and display ads sell with pictures, Rich Media ads offer more ways to involve an audience with an ad. The ad can expand, float, peel down, etc.” (“What Is Rich Media?”

LOGIN SUBMIT CONTENT PRINT SEARCH \_\_\_\_\_

[FIG. 87]

PROPOSTA FINAL: Leitura  
Momento de leitura de um artigo com imagens. De forma a dar destaque à componente escrita e tornar a página menos pesada, as imagens são apresentadas apenas quando o utilizado sobrepõe a sua legenda o referância no meio do texto. O espaço à esquerda do texto é ocupado pelas legendas das imagens e possíveis notas que o texto possa ter.



Silvio Lorusso

[FIG. 1] St. Francis Giving his Mantle to a Poor Man, Giotto, 1297–1299. Source: <http://www.wikidart.org/en/pietato/st-francis-giving-his-mantle-to-a-poor-man-1299>



[FIG. 01]

“In Defense of the Poor Image”, an essay in writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of image – an image that “has been uploaded, scanned, matted, and reedited” – acquires while it travels. I argue that, in the field of digital media, it is possible to “transform quality into quantity.” The poor image does. Poor media substantiate the circulation and dissemination. Conversely, rich media is a commercial doctrine based on an aesthetic of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

[FIG. 2] Portrait of Steyerl included in my bootleg version of “In Defense of the Poor Image,” designed by Luigi Amato.

[FIG. 02]

[FIG. 3] Interest over time on Google Trends for the term “rich media”. Source: <https://www.google.com/trends/explore?q=%22rich%20media%22&hl=en&ctz=rich%20media%22&cmpt=q&tz>

[FIG. 03]

PART 1: RICH MEDIA

In order to elaborate upon the concept of poor media, I’ll explore the notion of rich media in the first place. In the context of its ad system, Google provides the following definition: “A Rich Media ad contains images or video and involves some kind of user interaction. [...] While text ads sell with words, and display ads sell with pictures, Rich Media ads offer more ways to involve an audience with an ad. The ad can expand, float, peel down, etc.” (“What Is Rich Media?”

[FIG. 88]

PROPOSTA FINAL: Leitura  
Ao sobrepor com o rato a legenda da imagem esta apreço sobreposta ao texto alinhada com as suas evocações. Esta sobreposição justifica-se por ser uma segunda camada de informação procurando que se graficamente.

ENSEMBLE □ E07 In Defense Of Poor Media INDEX PRINTED MATTER

Silvio Lorusso

[FIG. 1]  
St. Francis Giving his Mantle to a Poor Man, Giotto, 1297–1299.  
Source: <http://www.wikidart.org/en/pietella/st-francis-giving-his-mantle-to-a-poor-man-1299>

[FIG. 01]  
This text pays homage to “In Defense of the Poor Image”, an essay in which German artist and writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of “charge” that the poor image – an image that “has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited” – acquires while circulating through networks. I argue that, in the field of digital publishing, poor media are able to “transform quality into accessibility,” like the poor image does. Poor media substantiate the book’s potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

[FIG. 02]  
Portrait of Steyerl included in my bootleg version of “In Defense of the Poor Image,” designed by Luigi Amato.

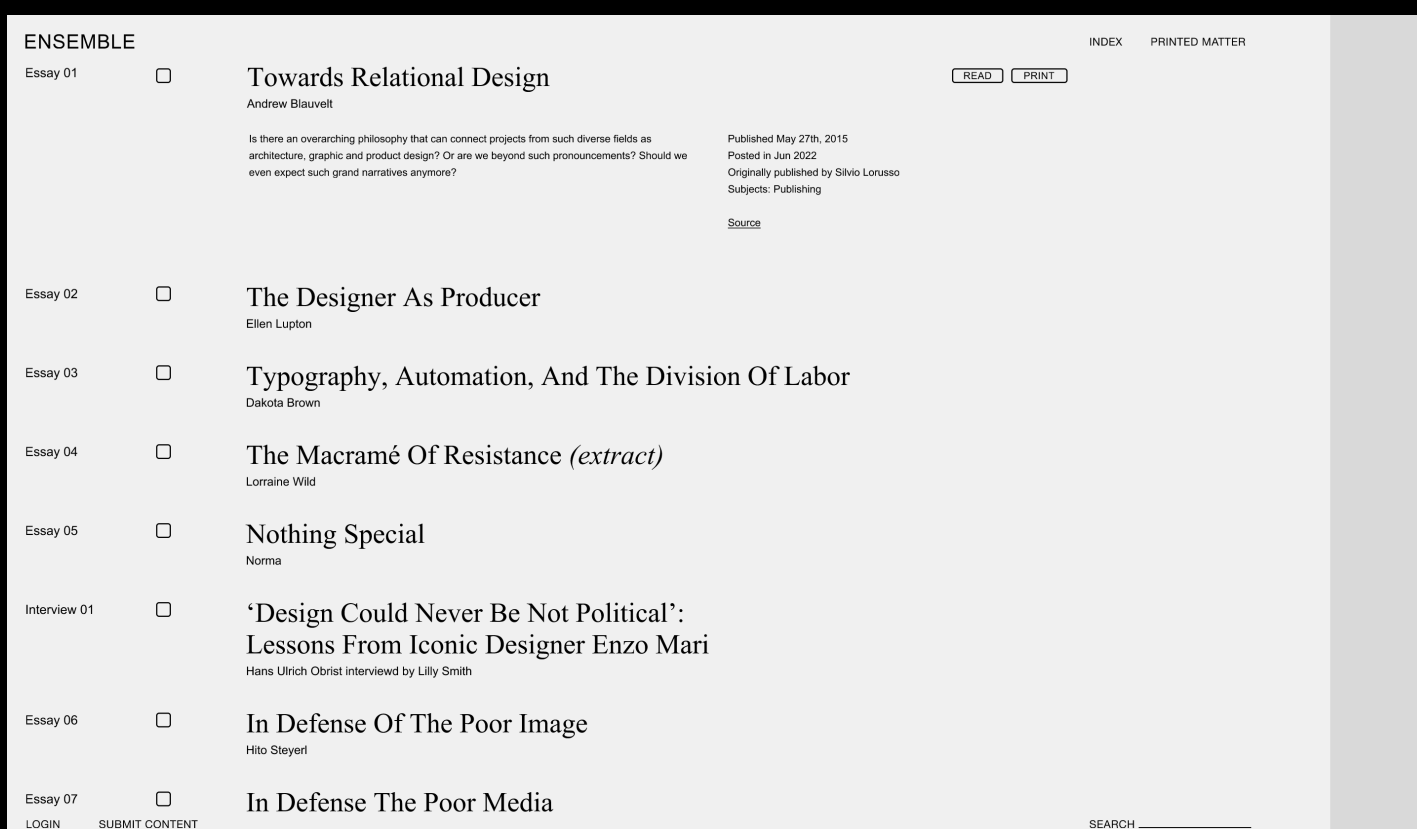
[FIG. 03]  
Interest over time on Google Trends for the term “rich media”.  
Source: <https://www.google.com/trends/explore?q=%22rich%20media%22&eq=%22rich%20media%22&cmpt=q&tz>

[FIG. 02]  
the concept of poor media, I’ll explore the first place. In the context of its ad system, /ing definition: “A Rich Media ad contains es some kind of user interaction. [...] rds, and display ads sell with pictures, ways to involve an audience with an ad. eel down, etc.” (“What Is Rich Media?”

LOGIN SUBMIT CONTENT PRINT SEARCH \_\_\_\_\_

[FIG. 89]

PROPOSTA FINAL: Leitura  
Segundo exemplo do caso referido na figura anterior onde a imagem se sobrepõe ao conteúdo alinhando-se com a sua identificação.



[FIG.90]

PROPOSTA FINAL: Tabela de Conteúdos

Página onde o utilizador pode ver de forma mais detalhada especificidades de cada conteúdo. Como referido, a nomenclatura é aqui "descodificada" sendo que "E" corresponde a "Essay"; "I" a "Interviews" sendo que o mesmo se aplicaria a outras tipologias de conteúdos.

**ENSEMBLE** INDEX PRINTED MATTER

Dakota Brown

Essay 04  **The Macramé Of Resistance** (*extract*)  
Lorraine Wild

Essay 05  **Nothing Special**  
Norma

Interview 01  **‘Design Could Never Be Not Political’:  
Lessons From Iconic Designer Enzo Mari**  
Hans Ulrich Obrist interview by Lilly Smith

Essay 06  **In Defense Of The Poor Image**  
Hito Steyerl

Essay 07  **In Defense The Poor Media** READ PRINT  
Silvio Lorusso

This text pays homage to "In Defense of the Poor Image", an essay in which German artist and writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of "charge" that the poor image – an image that "has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited" – acquires while circulating through networks. I argue that, in the field of digital publishing, poor media are able to "transform quality into accessibility," like the poor image does. Poor media substantiate the book's potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

Published May 27th, 2015  
Posted in Jun 2022  
Originally published by Silvio Lorusso  
Subjects: Publishing  
[Source](#)

Essay 08  **Every Internet Page Emits CO2**  
Norma

Essay 09  **Website Must Be Accessible**  
Norma

LOGIN SUBMIT CONTENT SEARCH \_\_\_\_\_

[FIG.91]

**PROPOSTA FINAL:** Tabela de Conteúdos

Ao expandir um dos conteúdos o anterior é fechado. O utilizador pode aqui também selecionar de forma mais imediata vários conteúdos que pretende incluir na sua compilação "Ensembled".



[FIG.92]

PROPOSTA FINAL: Página da "Editions"

Ao entrar nesta página altera-se a cor de fundo de forma a indicar ao utilizador que se encontra num espaço diferente do site. Aqui a navegação é feita através da leitura que o leitor faz das imagens sendo que o tema e conteúdo de cada publicação é revelado quando clicada a imagem.

Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.

ENSEMBLE EDITIONS
BACK TO READING PRINTED MATTER



**Ed00 Can Crossmedia Publishing Make Information Access More Democratic, Sustainable And Collaborative?**  
edited by Francisco Soares

"Can crossmedia publishing make information access more democratic, sustainable and collaborative?" is a reader built up on this same question, for which the selection of contents looks to answer this question on its own specific matter. This publication, being edition 0, is part of a prototype of a crossmedia publishing model that interrogates that same question and was designed towards those same concerns of democratization of access to information, digital and print sustainability, and on the belief that collective and collaborative work is part of the answer.

The illustration on the cover was generated by Dall-E 2, an artificial intelligence system, by giving it the input "crossmedia publishing, democratization, sustainability painting andre breton style", which are some key words of the project, a reference cited on the introduction, and what the outcome should be.

**Size:** 148mm x 210mm (A5)  
**Pages:** 328  
**Cover/Binding:** Paperback: Laser printed on Munken Pure 90gm  
**Texts:** Andrew Blauvelt; Dakota Brown; Detroit Printing Co-op; Ellen Lupton; Experimental Jetset; Hans Ulrich Obrist; Hito Steyerl; Lorraine Wild; Lilly Smith; Malte Müller; Norma; Other Forms; Paul Soulellis; Provo; Robert Coover; Rob Stolk; Silvio Lorusso; Tjebbe van Tijen; Ulises Carrión  
**Editor:** Francisco Morais Soares  
**2023**

[ORDER](#) [DOWNLOAD](#)



**E01 Towards Relational Design**  
Andrew Blauvelt

E05 NOTHING SPECIAL
NORMA

[FIG.93]

PROPOSTA FINAL: Página "Editions" com edição expandida  
Ao selecionar uma imagem é revelado o título da edição bem como o seu número, editor, sinópse e ficha técnica. A edição encontra-se disponível para encomenda ou *download*.  
Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.



Malte Müller; Norma; Other Forms; Paul Soulellis; Provo; Robert Coover, Rob Stolk; Silvio Lorusso; Tjebbe van Tijen; Ulises Carrion

Editor: Francisco Morgais Soares

## Can Crossmedia Publishing Make Information Access More Democratic, Sustainable And Collaborative?

[ORDER](#) [DOWNLOAD](#)



E05 NOTHING SPECIAL

An essay about how buying a table is impossible, and why we should all stop wanting to be “designers”.

### I.

“A table, looking like what anyone might draw – four legs, one at each corner, straight and square and nothing unexpected.” That is caption number 26 to the “Less” table (Jean Nouvel, Unifor, 1994), part of the “Super Normal” exhibition curated in 2006 by Jasper Morrison and Naoto Fukasawa.<sup>1</sup>

Leaving the Japanese aside for now, let us analyse that sentence – already so full of meaning. First of all, it seems to imply that a table must at least be “unexpected” to deserve being showcased in an art gallery. However, anyone could have designed this object with “nothing unexpected”: thus people involved in designing tables by profession must have the task of instilling surprise.

Instead this table – which is not extravagant, nor curved, nor a bark top set in glass supports<sup>2</sup> – is apparently vulgar, something no “designer” would want to associate with.

Design is expected to produce “new” or “beautiful” or “special” things. When we look around with this mentality, things outside of “designer” are seen as “normal” or “ugly” in contrast.<sup>3</sup>

“Designer” objects, at least in the Italian lexicon, are synonymous with unusual shapes. One imagines that anything that has not been perversely elaborated by a designer will perform poorly in sales, having nothing “attractive”, nothing that makes it unique compared to the competition. And if it is common belief that even a child could design a rectangular table with four legs on the sides, no company would ever want to attract such derision.

But children do not think in terms of “simplicity”: they challenge friends to design the most accessorised gadget, just like self-styled designers. Thus Milan’s Salone del Mobile is full of

NORMA

bells and whistles (or “frin-frin”)<sup>4</sup> and the homes of consumers who would like “just a table” are filled with postmodern sculptures. If you have ever tried to look for an object that is not “designer”, you will discover how the narcissistic selfishness of certain designers now pervades every area of design.

“Designer” trash bins with a Scandinavian touch, because garbage is placed on a pedestal now.<sup>5</sup>

Meanwhile design, once an almost unknown profession, has become an important source of pollution. Encouraged by glittering “lifestyle” magazines and marketing departments, it has become a race to create the most eye-catching things possible through colours, shapes and surprises.<sup>6</sup>

When the thrill of getting a “surprise” is commodified, ordinariness is at risk. Design is vulgarly interpreted as temporary entertainment, which however loses all value as soon as the show ends, when the initial emotion fades. And when everyone wants to be unique, everyone ends up being the same.



### II.

One might be tempted to belittle these considerations as yet another nostalgic surge, but ours is not generic criticism, and we make no mention here of a vague “today’s design”. This massive quest for uniqueness has precise roots in recent history, and its effects on the contemporary landscape are not accidental.

Libby Marrs’s impeccable analysis<sup>7</sup> retraces the last decade. We have all felt the anxious desire to invent completely original ideas, to distinguish ourselves from others, to do so through an occupation that is profitable but does not seem like some kind of soul-sucking “job”.<sup>8</sup>

4. “frin-frin”: a term used by Enzo Mari to define everything that is inconclusive and not worthy of attention. Michele Mari on an article by Cristina Morò

E01 Towards Relational Design

Andrew Blauvelt

E02 The Designer as Producer

Ellen Lupton

E03 Typography, Automation, and the Division of Labor

Dakota Brown

E04 The Macramé of Resistance (extract)

Lorraine Wild

E05 Nothing Special

Norma

E06 “Design Could Never Be Not Political”: Lessons from iconic designer Enzo Mari

Hans Ulrich Obrist interviewed by Lilly Smith

E06 In Defense of the Poor Image

Hito Steyerl

E07 In Defense of Poor Media

Silvio Lorusso

[FIG.94]

PROPOSTA FINAL: Página “Editions” com edição expandida. Ao fazer *scroll* é dado ao leitor uma pré-visualização do interior da publicação e é revelado o índice que a constitui. Os artigos aqui presentes encontram-se disponíveis na plataforma. Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.

ENSEMBLE EDITIONS

70

E06 IN DEFENSE OF THE POOR IMAGE


it is also permeated by the most advanced commodification techniques. While it enables the users' active participation in the creation and distribution of content, it also drafts them into production. Users become the editors, critics, translators, and (co-)authors of poor images. Poor images are thus popular images—images that can be made and seen by the many. They express all the contradictions of the contemporary crowd: its opportunism, narcissism, desire for autonomy and creation, its inability to focus or make up its mind, its constant readiness for transgression and simultaneous submission.<sup>9</sup> Altogether, poor images present a snapshot of the affective condition of the crowd, its neurosis, paranoia, and fear, as well as its craving for intensity, fun, and distraction. The condition of the images speaks not only of countless transfers and reformattings, but also of the countless people who cared enough about them to convert them over and over again, to add subtitles, reedit, or upload them. In this light, perhaps one has to redefine the value of the image, or, more precisely, to create a new perspective for it. Apart from resolution and exchange value, one might imagine another form of value defined by velocity, intensity, and spread. Poor images are poor because they are heavily compressed and travel quickly. They lose matter and gain speed. But they also express a condition of dematerialization, shared not only with the legacy of conceptual art but above all with contemporary modes of semiotic production.<sup>10</sup> Capital's semiotic turn, as described by Felix Guattari,<sup>11</sup> plays in favor of the creation and dissemination of compressed and flexible data packages that can be integrated into ever-newer combinations and sequences.<sup>12</sup> This flattening-out of visual content—the concept-in-becoming of the images—positions them within a general

[FIG. 06]

9. See Paolo Virno, *A Grammar of the Multitude: For an Analysis of Contemporary Forms of Life* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004).  
 10. See Alex Alberro, *Conceptual Art and the Politics of Publicity* (Cambridge, MA: MIT Press, 2003).  
 11. See Felix Guattari, "Capital as the Integral of Power Formations," in *Soft Subversions* (New York: Semiotext(e), 1996), 202.  
 12. All these developments are discussed in detail in an excellent text by Simon Sheikh, "Objects of Study or Commodification of Knowledge? Remarks on Artistic Research," *Art & Research* 2, no. 2 (Spring 2009).

98

Ed00 Can Crossmedia Publishing Make Information Access More Democratic, Sustainable And Collaborative?



[FIG. 06]  
Thomas Puff, jpeg 0104, 2007.

E08 Every Internet Page Limits Code

Norma  
BACK TO READING PRINTED MATTER

E09 Website Must Be Accessible

Norma

E10 Web Design as Architecture

Matte Müller

E11 The End of Books

Robert Coover

E12 The New Art of Making Books

Ulises Carrion

E13 Books Kill Buildings, Internet, Capital, Selves

Other Forms

E14 Search, Compile, Publish: Towards a New Artist's Web-to-Print Practice

Other Forms

E15 Print On Demand: The Radical Potential of Networked Standardisation

Silvio Lorusso

102 Two, or Three Things I Know About Provo (extract)

Rob Stolk interviewed by Tjebbe van Tijen

E16 All Printing Is Political: Fredy Pearlman and the Detroit Printing Co-op

Andrew Blauvelt

[FIG.95]

PROPOSTA FINAL: Página "Editions" com edição expandida  
 À semelhança da página de leitura, o título assume uma posição fixa no topo da página sobrepondo-se aos conteúdos presentes. Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.

ENSEMBLED

On this page you can see and edit all the articles that you've compiled. You can change the order or delete if you wish, and download it when you're pleased. Every right is reserved to the writer and publisher, Ensembled serves only as a crossmedia platform between these contents, looking forward for a more democratic approach on access to information and production.

**Size:** 148mm x 210mm (A5)  
**Pages:** 180  
**Texts:** Andrew Blauvelt; Hito Steyerl; Norma; Rob Stolk; Silvio Lorusso; Experimental Jetset.  
**Editor:** [Username]  
**2023**

[DOWNLOAD](#)

mutable, a visual syntax that could be learned and thus disseminated rationally and potentially universally. This phase witnessed a succession of "isms" — Suprematism, Futurism, Constructivism, de Stijl, ad infinitum — that inevitably fixed the notion of an avant-garde as synonymous with formal innovation itself. Indeed, it is this inheritance of modernism that allows us to speak of a "visual language" of design at all. The values of simplification, reduction, and essentialism determine the direction of most abstract, formal design languages. One can trace this evolution from the early Russian Constructivists' belief in a universal language of form that could transcend class and social differences (literate versus oral culture) to the abstracted logotypes of the 1960s and 1970s that could help bridge the cultural divides of transnational corporations: from El Lissitzky's "Beat the Whites with the Red Wedge" poster

E01 TOWARDS RELATIONAL DESIGN

to the perfect union of syntactic and semantic form in Target's bullseye logo.

The second wave of design, born in the 1960s, focused on design's meaning-making potential, its symbolic value, its semantic dimension and narrative potential, and thus was preoccupied with its essential content. This wave continued in different ways for several decades, reaching its apogee in graphic design in the 1980s and early 1990s, with the ultimate claim of "authorship" by designers (i.e., controlling content and thus form), and in theories about product semantics, which sought to embody in their forms the functional and cultural symbolism of objects and their forms. Architects such as Robert Venturi, Denise Scott Brown, and Steven Izenour's famous content analysis of the vernacular commercial strip of Las Vegas or the meaning-making exercises of the design work coming out of Cranbrook Academy of Art in the 1980s are emblematic. Importantly, in this phase of design, the making of meaning was still located with the designer, although much discussion took place about a reader's multiple interpretations. In the end though, meaning was still a "gift" presented by designers-as-authors to their audiences. If in the first phase form begets form, then in this second phase, injecting content into the equation produced new forms. Or, as philosopher Henri Lefebvre once said, "Surely there comes a moment when formalism is exhausted, when only a simplification of content into form can determine the design

[BACK TO READING](#) [PRINTED MATTER](#)

- E08 Every Internet Page Emits CO2  
Norma
- E05 Nothing Special  
Norma
- E01 Towards Relational Design  
Andrew Blauvelt
- E06 In Defense of the Poor Image  
Hito Steyerl
- E09 Website Must Be Accessible  
Norma
- E15 Print On Demand: The Radical Potential of Networked Standardisation  
Silvio Lorusso

[LOGIN](#) [SUBMIT CONTENT](#)

SEARCH \_\_\_\_\_

[FIG.96]

PROPOSTA FINAL: Página "Ensembled"

Esta página é considerado um espaço de edição da compilação de conteúdos do utilizador onde pode re-organizar a ordem dos conteúdos e eliminá-los. São ainda apresentadas especificações sobre o documentos e uma pré-visualização do mesmo. Esta página está associada ao objeto 2 da componente impressa.

ENSEMBLE is a one  
matter in a more  
leaves its passive

INDEX

PRINTED MATTER

TABLE OF CONTENTS

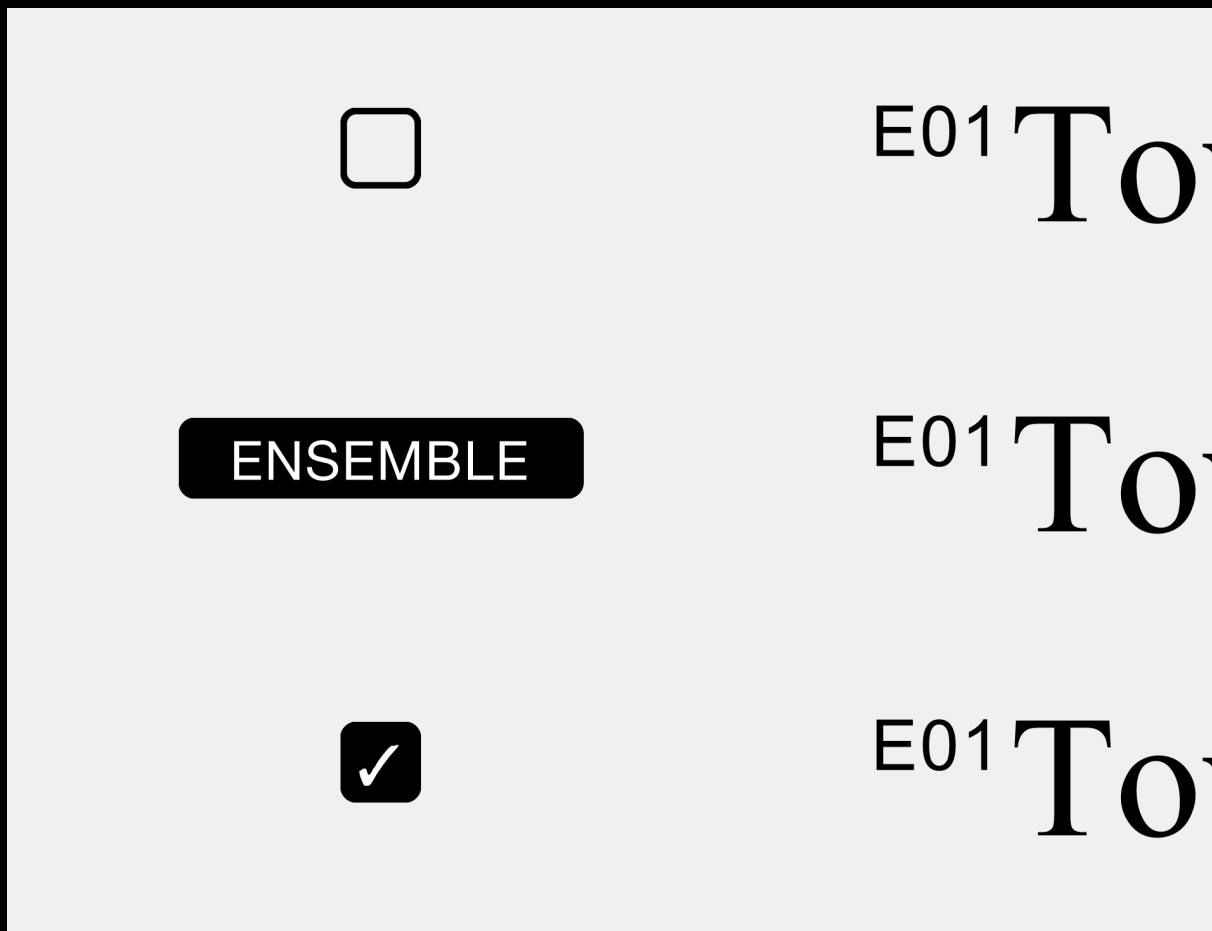
E01 Towards Relational Design

Andrew Blauvelt

E02 The Designer as Producer

[FIG.97]

A utilização do desfoque ao longo da navegação no website pretende evocar questões de leitura (ou falta dela) que foram uma preocupação no desenho da página, utilizando este elemento para indicar ao utilizador o estado dos diversos elementos clicáveis.



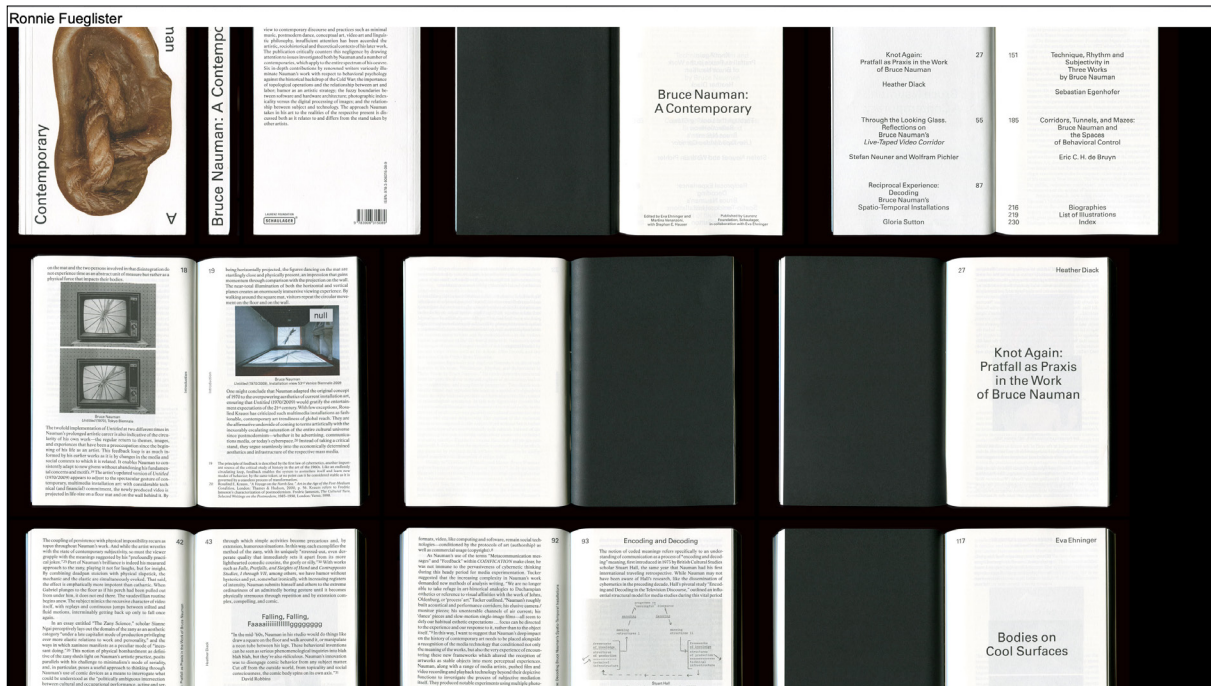
[FIG.98]

Foi desenhada uma "tick box" onde ao sobrepor com o rato expande-se para indicar ao leitor a sua função, a de compilar os conteúdos, quando clicada comprime-se novamente indicando que o conteúdo foi arquivado.

#### 4.3.4. DESENHO E PROTOTIPAGEM DAS COMPONENTES IMPRESSAS

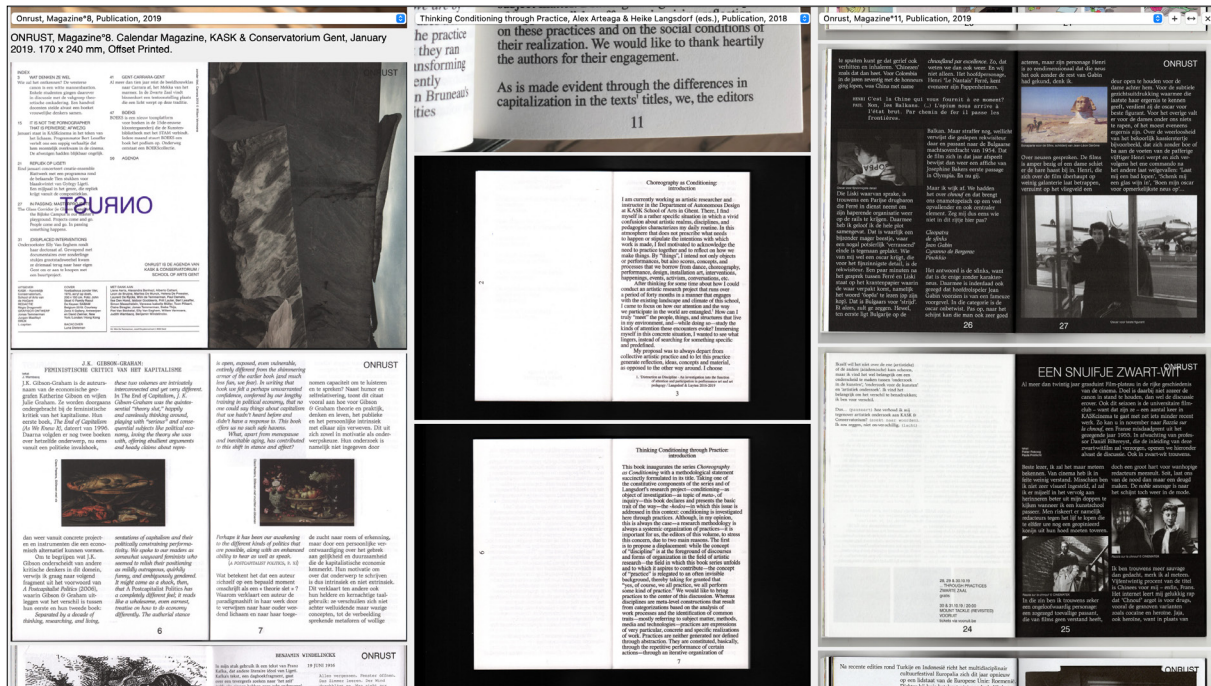
### REFERÊNCIAS

Ao passo que as referências relativas à componente digital podem ser percebidas e analisadas no ecrã, as referências editoriais tratam-se, maioritariamente, de registos fotográficos de objetos físicos, não sendo possível uma análise detalhada dada a falta de tangibilidade característica do meio digital (capítulo 2.2.). Para o efeito destacam-se nestes capítulos estúdios cujos projetos editoriais serviram de referência. O trabalho do designer Ronnie Fueglistter [FIG.99] foi referência à componente do desenho editorial sobretudo pelas questões de conforto na leitura que, através de uma abordagem simples e eficaz, são sistemas de navegação bem desenhados que primam pela legibilidade. Nos projetos analisados teve-se em destaque o equilíbrio do conteúdo na relação com o espaço branco da página, o que mais uma vez funciona em função do propósito primário do livro, a leitura. Numa dimensão mais pragmática considera-se o gabinete Haegeman Temmerman [FIG.100], onde a forma funciona em torno, não só da função, mas do contexto, e que assim confere um caráter pragmático às soluções gráficas apresentadas ainda dotadas de alguma experimentação com questões de espaço e dimensão. No seguimento desta ideia, mas com ênfase numa abordagem mais brutalista à componente gráfica, tem-se como referência o gabinete parisiense Syndicat, em particular as publicações da editora Empire [FIG.101] e as revistas *Revue Faire* [FIG.102], que sendo também em formato A4, procuram ser de certa forma corromper os limites da página, o que confere à solução bastante expressividade com recursos facilmente alcançáveis; tem-se ainda em consideração a forma como a imagem é tratada ao longo das edições capaz de atribuir expressividade e leituras singulares a este conteúdo. Por último, tem-se como referência o gabinete Non-Verbal Club [FIG.103]; [FIG.104], sobretudo no que à solução dos “boletins” como ilustrado na imagem, onde se afere o desenho em torno do contexto e da consequentes imposições sem as contornar mas adaptando-se ao formato e ao que este proporciona. Neste contexto, tem-se em consideração as referências e soluções que se procuram apropriar e adaptar a novos contextos, enquanto projetos de auxílio ao desenvolvimento do presente.



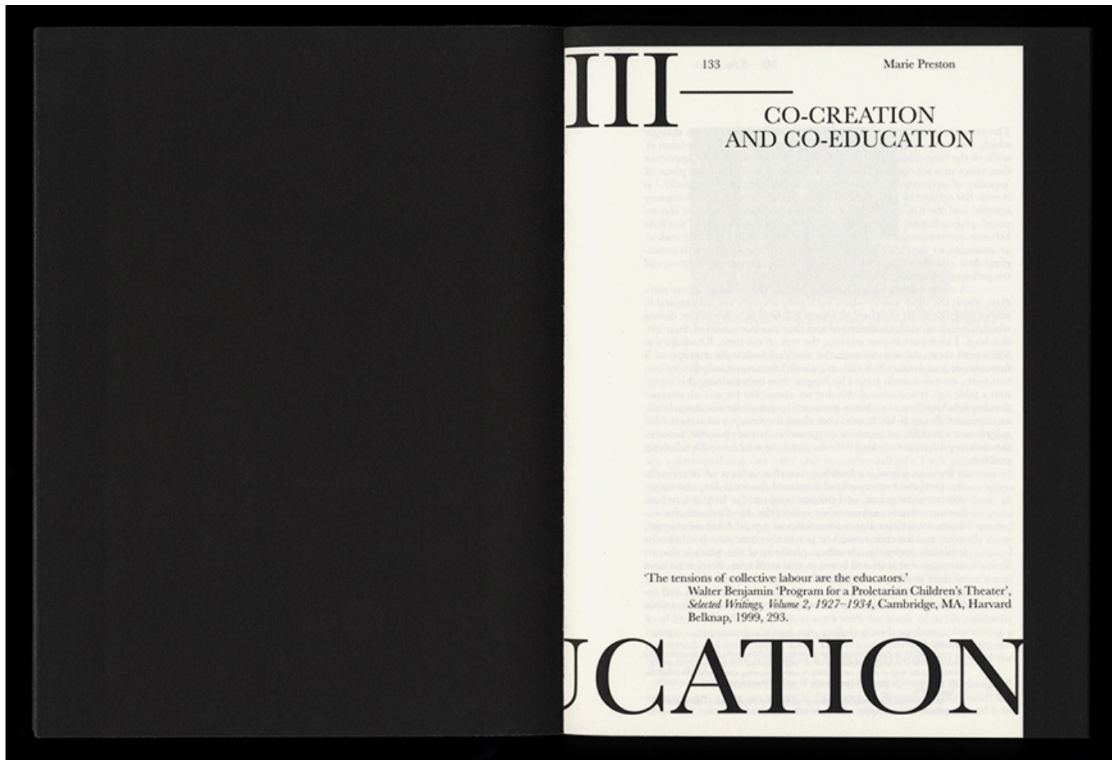
[FIG.99]

Projeto de referência na componente impressa.  
 Design: Ronnie Fueglistler  
 Fonte: <http://www.ronniefueglistler.ch/work/bruce-nauman-a-contemporary/>



[FIG.100]

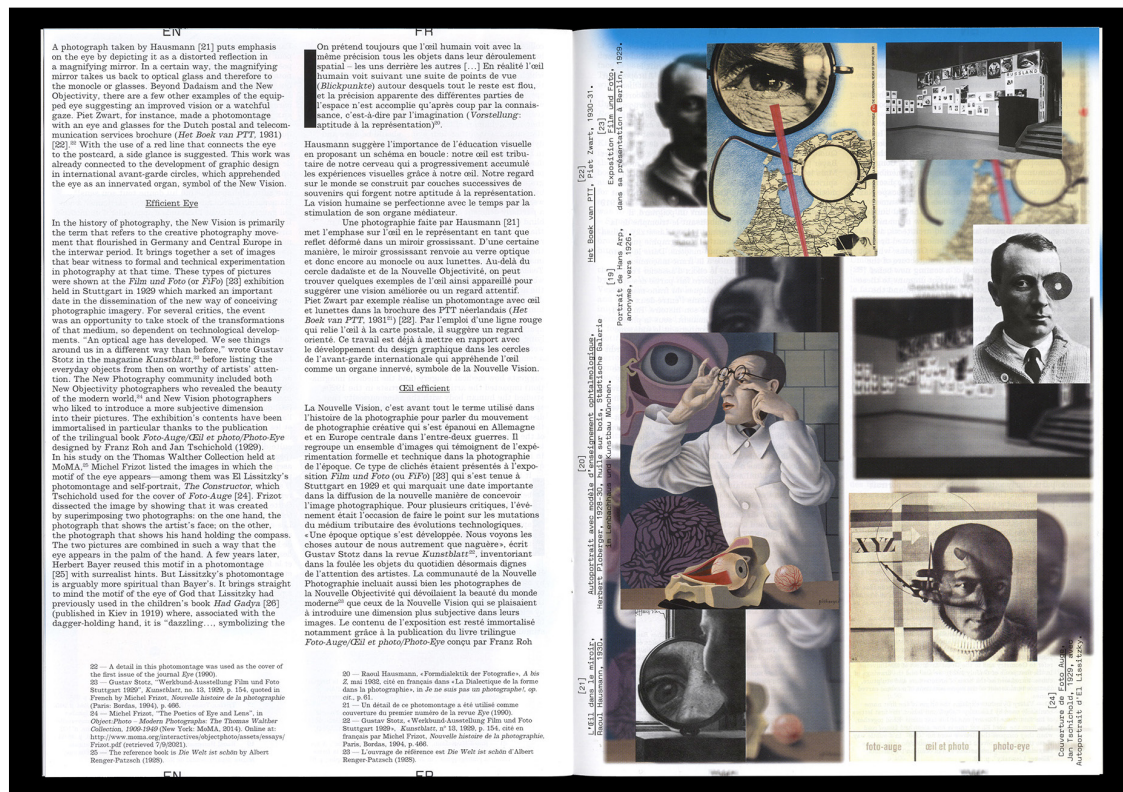
Seleção de projetos de referência na componente impressa.  
 Design: atelier Haegeman Temmerman  
 Fonte: <https://haegeman-temmerman.be>



[FIG.101]

Publicação de referência na componente impressa; folha de rosto.

Design: Syndicat

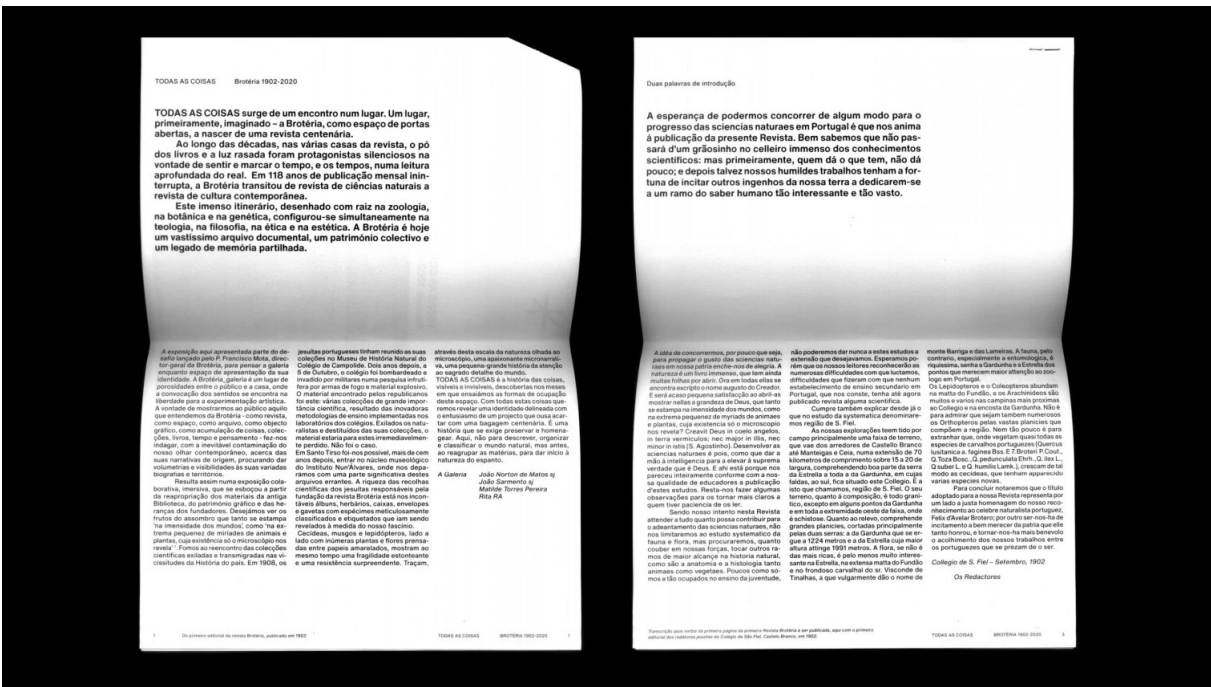
Fonte: <https://e-m-p-i-r-e.eu>

[FIG.102]

Publicação de referência na componente impressa; formato.

Design: Syndicat

Fonte: <https://revue-faire.eu>



[FIG.103]; [FIG.104]

Projeto de referência na componente impressa; formato e manuseamento do objeto 1.

Design: Non-Verbal Club

Fonte: <https://www.nonverbalclub.pt/en/projectis/brotéria>

## DOCUMENTAÇÃO DO PROCESSO E SOLUÇÕES

A matéria impressa do projeto divide-se em três momentos de produção, sendo os dois primeiros de caráter autodidata e *on demand* por parte do utilizador, procurando responder a necessidades distintas; o terceiro de caráter curatorial que procura explorar a dimensão colaborativa na edição e produção do livro através do convite de profissionais de áreas diversas à edição, que também sendo impresso *on demand*, procura garantir a qualidade e dignidade material do livro enquanto artefacto.

O primeiro objeto, denominado no processo de trabalho de “boletim” procura responder a uma necessidade imediata de leitura de conteúdos individuais procurando otimizar o documento para que possa ser facilmente impresso e lido. Para o efeito considera-se este um objeto de formato híbrido, no sentido em que para o efeito de leitura desdobra-se num A4 e, para efeitos de transporte, dobra-se verticalmente num A5 onde se encontra a frente de página com o título e, no verso, a correspondente ficha técnica. O desenho do seu interior tem em consideração a posição do vinco que, quando necessário, é tratado como um elemento separador de conteúdos, isto é, de um lado encontra-se a parte textual, do outro a componente imagética. Esta solução é resultado de uma questão pragmática quanto à imediatez e simplicidade de imprimir e consumir o conteúdo. Para uma produção autónoma e mais complexa do objeto com vista o arquivo pessoal, o utilizador pode optar pelo segundo modelo: *Ensembled*. Em contexto de produção *do it yourself*, o utilizador pode optar por compilar conteúdos diversos e organizá-los conforme o propósito do reader a construir. Aqui o *layout* dos conteúdos é desenhado em formato A5, permitindo descarregar um *booklet* ou páginas isoladas que compreendem a sua seleção. Procura-se que exista no leitor uma vontade de explorar e produzir o livro e arquivo destes conteúdos, quer através de métodos de baixa fidelidade como de encadernação mais elaborados e cuidados, onde as decisões materiais alusivas ao objeto se encontram ao encargo do utilizador. A premissa que orienta o desenvolvimento desta publicação é a produção de conteúdos personalizados aplicados aos interesses individuais de forma a reduzir a produção de livros cujo interesse do leitor nos conteúdos seja parcial. Resulta assim uma publicação personalizável no que à edição e produção dizem respeito, onde o leitor desempenha o papel de editor e produtor, procurando com isto dar ênfase às questões de acessibilidade e democratização de acesso à informação e respectivos meios de produção.

A certo momento no desenvolver do projeto esta ideia de autoprodução foi colocada de parte uma vez que considera um nível de conhecimento empírico e uma vontade laboral de produzir um objeto, o que poderia representar um entrave ao sucesso do mesmo. Sendo que para o efeito, a publicação *Ensembled* serviria o propósito exclusivo de ser editada pelo leitor e produzida pela plataforma, estando posteriormente disponível para compra. No entanto, concluiu-se com a solução proposta que existe espaço para ambas as vontades: a de impressão e leitura imediata e de edição e autoprodução da publicação pessoal por parte do leitor.

No tratamento do conteúdo imagético, procurou-se numa fase inicial, condensar a sua utilização de forma a economizar o número de páginas. No entanto as soluções encontradas não conferiam à imagem o valor expressivo necessário para a sua leitura. Isto aliado à retórica de que, sendo produzido que seja da melhor forma, resultou numa solução editorial que confere às imagens espaço e dimensão de serem lidas e conferir uma narrativa imagética, não fazendo destas objetos de aux-

ílio à narrativa textual. Deste processo e decisões resulta um objeto que se espera digno ao arquivo e manuseamento físico, confortável à leitura, e que se alinhe com os valores de acessibilidade (numa perspetiva económica) e de sustentabilidade (pela personalização dos conteúdos e produção on demand), e que seja espaço de experimentação editorial.

O último objeto impresso, *Editions*, dá ênfase às práticas colaborativas na construção de um livro e de uma biblioteca digital. Neste contexto o índice da publicação encontra-se ao encargo de uma figura de interesse dentro de determinado campo de investigação e parte de uma premissa previamente estabelecida que dá título à publicação. Estando disponível para consulta no *website* e *download*, esta publicação destina-se a produção *on demand* e posterior comercialização, visando valorização e dignificação do livro, tendo por isso em consideração o eixo de valores anteriormente mencionado. No âmbito deste projeto, a premissa da publicação é a mesma que o orienta e a seleção bibliográfica é do autor, sendo constituída por conteúdos que acompanharam o processo de investigação direta ou indiretamente e foram posteriormente organizados de forma a englobar a multiplicidade disciplinar que se procurou atribuir ao modelo de publicação (por exemplo: sustentabilidade digital; movimentos de publicação radical...). O desenho editorial aproxima-se do descrito anteriormente procurando evocar a vontade de tradução de meios, uma vez que, englobado no mesmo projeto e sendo a publicação a “edição 0”, faria sentido incluir componentes prévias neste mesmo objeto. Numa primeira fase considerou-se utilizar esta publicação enquanto espaço da dimensão de arquivo do livro e da sua dimensão participativa por parte do leitor, utilizando um sistema de encadernação de baixa fidelidade que permitia a atualização e intervenção de conteúdos e espaço de interventivo do leitor com novos conteúdos. No entanto, a solução não conferia ao objeto a dignidade material pretendida, por outras palavras, era um livro de baixa fidelidade ainda que conceptualmente sólido. Nesse sentido, optou-se por tornar essa vertente disponível no âmbito *Ensembled*, como descrito anteriormente, onde a dimensão participativa e interventiva do utilizador se dá pelo objeto que o mesmo produz. A materialização da publicação no contexto *Editions*, procura que seja mais cuidada e controlada quando comparado com os objetos auto-produzidos, sobretudo no que à seleção material diz respeito. Para o efeito foi utilizado o papel Munken Pure 90g no interior, e Munken Pure 300g para a capa. Quanto ao desenho da capa optou-se que, em contraste com os restantes suportes, esta tivesse uma componente imagética forte, procurando desenvolver uma lógica que pudesse ser replicada em edições futuras. Para o efeito utilizou-se o sistema de inteligência artificial *Dall-E 2* de forma a criar uma ilustração para a capa; o input textual introduzido limitou-se a algumas palavras chave que representam o projeto e à referência de André Breton (esta decisão dá-se pela citação presente nas considerações finais e na introdução do reader que resume as vontades e valores projetuais): “*crossmedia publishing, democratization, sustainability painting andre breton style*”. Esta solução procura uma vez mais evocar a vontade de tradução de meios e de levantar questões associadas, no entanto considera-se a necessidade de transparência quanto às intenções e processos. Outras ideias para este sistema das capas passariam pela criação de um mapa de figuras de objetos relacionados com o tema ou a utilização de imagens de motivos clássicos cujo contexto pudesse ser apropriado à premissa da publicação. No que ao método de encadernação diz respeito pretendia-se que fosse utilizada a encadernação cosida no entanto por questões logísticas não foi possível fazê-lo para este momento, pretendendo a sua execução num futuro breve.

A componente impressa do projeto distribui-se então em três objetos que procuram servir diferentes necessidades do utilizador. Procuram ainda ser espaços de experimentação editorial e ferramentas de auxílio à democratização no acesso à informação e meios de produção tendo em vista questões de sustentabilidade sob os métodos utilizados na produção.



[FIG.105]

OBJETO 1: Primeiros testes de impressão e perfuração; folha de rosto A4 (capa e contracapa A5). A perfuração foi um teste à possibilidade de arquivo deste objeto que foi descartada por não ser o propósito do mesmo.

pipeline as a contemporary moment in a longer history of biopolitical schooling.

In many ways, the policies that underlie the school-to-prison pipeline harken back to the “civilizing” discourse of early educators wanting to assimilate ethnic minorities into mainstream America. Public education in the United States was not considered obligatory upon the founding of the nation. It became a method of assimilation and a framework for teaching civic ideals as the immigrant population began to swell in the 1820s and 1830s, and as ideas of Manifest Destiny propelled western expansion and incorporation of new territories—and Native peoples—into the nation. Education scholar Donald Warren explains:

Schools represented a means to a greater purpose. They were to harmonize a diverse people, soften their antagonisms, and equip them to function as citizens in a changing society. In pursuing these goals, schooling in all its aspects became civic education. Curriculum, textbooks, teacher selection and preparation, and pedagogy required attention because they affected outcomes. So too did school architecture, classroom furniture, and basic policies on access, attendance, and school finance, the point being to fashion institutions whose ef-

fects on children would serve the nation’s republican aspirations.<sup>6</sup>

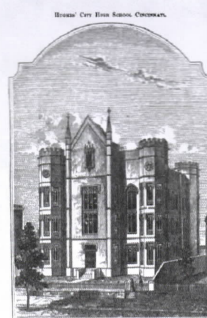
[FIG.2], [FIG. 3], [FIG.4], [FIG.5]

Policy-minded educators such as Horace Mann and Henry Barnard systemized and normalized public education by focusing on pedagogy, curriculum, and design. Barnard published *School Architecture: Or, Contributions to the Improvements of School-houses in the United States* in 1854. This survey of school conditions and pedagogical issues across a number of states highlighted the newest designs for school-houses and school furniture. The book traced an evolution from simple, one-room buildings to edifices that resembled the villas promoted by Andrew Jackson Downing to large, civic institutions that resembled castles. School design had become less domestic and more authoritative as it reflected growing civic idealism.

Students in these classrooms formed a captive audience. School designs promoted utilitarian concerns for order, control, and restriction of movement. Tables, chairs, and desks bolted to the floor discouraged lateral communication and other forms of community among students. “In a phrase that was used widely before the Civil War,” Warren notes, “the schools were to be ‘efficient and effective.’ They must husband human and



[FIG.2]



[FIG.4]

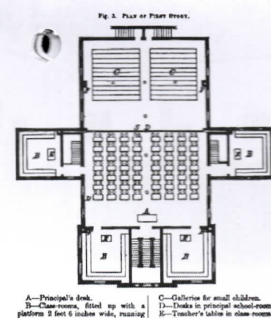


Fig. 5. Boys' PRIMARY DESKS, TABLE AND CHAIRS.



[FIG.5]

PLAN AND DESCRIPTION OF WARD SCHOOLHOUSE No. 30, IN THE CITY OF NEW YORK.  
Fig. 1. FERRY BUILDING.



[FIG.3]

(6) DONALD WARREN, “Original Intent: Public Schools as Civic Education,” *Theory Into Practice* 27 (1988): 245.

[FIG.106]

OBJETO 1: Primeiros testes de impressão e perfuração; interior do documento. A perfuração foi um teste à possibilidade de arquivo deste objeto que foi descartada por não ser o propósito do mesmo.

A02 All Printing  
Is Political:  
Fredy Perlman  
and the Detroit  
Printing Co-op

written by ANDREW BLAUVELT  
originally published on DESIGN OBSERVER and re-edited on  
WALKER ART CENTER on November 2008  
category is Design History

re-published on ENSEMBLE on September 2022

ENSEMBLE does not own any copyright of the present  
article, only serves as a platform for free access distribution of  
information. All copyright is reserved to ANDREW BLAUVELT  
and WALKER ART CENTER.

1

AMBER WILEY

SCHOOLS AND PRISONS A01

[FIG.107]

OBJETO 1: Teste de impressão da folha de rosto com foco na  
capa em A5.

A01 SCHOOLS AND PRISONS

With resurgent interest in things such as letterpressed invitations, silkscreened gig posters, and Risograph publishing—relatively benign tokens of print's post-Internet afterlife—the exhibition Fredy Perlman and the Detroit Printing Co-op at 9338 Campau Gallery in Hamtramck, Michigan, comes as a timely reminder that all printing was (and is) political. The connections between politics and printing shouldn't surprise us since its fundamental rightness is enshrined in the First Amendment of the United States Constitution as a founding trope of American democracy.

It wasn't always the case. The colonial governor of Virginia, Sir William Berkeley, in 1671 decreed: "I thank God there are no free schools nor printing, and I hope we shall not have these [for a] hundred years; for learning has brought disobedience, and heresy, and sects into the world, and printing has divulged them, and libels against the best government. God keep us from both!" He pretty much got his wish. Because, as several social commentators have pointed out and certain publishing magnates have aptly demonstrated, freedom of the press is guaranteed only to those who own one. Thus, an elemental principle of democracy often collides with a fundamental law of capitalism, as ownership offers both the power of control and the privilege of access.

AMBER WILEY

The Detroit Printing Co-op existed from 1969 to 1985 in southwest Detroit, and as its founding manifesto decreed, offered printing facilities and equipment as "social property" to "provide access to all those individuals in the community who desire to express themselves (on a non-profit basis), with charges made only to maintain the print shop (rent, utilities, materials, maintenance of the machinery)." Perlman was not by training a printer or a designer. He had studied subjects such as philosophy, political science, European literature, and economics at places like UCLA, Columbia, and the University of Belgrade, where he received his doctorate. He went on to become an author, editor, publisher, printer, and designer. Despite a brief period in academia, Perlman was what designer Jan van Toorn calls a "practical intellectual," someone engaged in ideas and issues but whose vocation is materially productive—more blue collar than ivory tower. Such a figure seems like a chimera today. However, in the fervor of the 1960s with its blend of Left politics, social activism, and union strength many more alliances across classes and races seemed possible. Working outside of systems, whether military, industrial, or academic, seemed less idealistic and more necessary.

In 1969, Fredy Perlman and his wife and



In Mills' next two major works,<sup>46</sup> the rift between the academic spectator who takes the dependence of the "mass" and his own impotence for granted, and the radical intellectual committed to politically relevant action, becomes so wide that "C. Wright Mills" seems to become the name of two different authors.

Mills once again collaborated with Professor Hans H. Gerth, this time on a book of essays by Max Weber published in 1946. Whether he "benefited" primarily from his renewed contact with Weber or with Gerth, the Introduction to the book, written by Mills with Gerth, provides a frame of reference from which Mills would never again completely break loose.

Unlike the highly critical introductions to Veblen and Marx written by Mills in later years, the introduction to Weber is reverent, "objective," and uncritical. Weber is introduced as a *political man* and a *political intellectual*,<sup>47</sup> namely as a model of something which the powerless people are not. As a young man, Weber was a National Liberal; in the middle 'nineties, Weber was an imperialist, defending the power-interest of the national state as the ultimate value and using the vocabulary of social Darwinism.<sup>48</sup> During World War I, He claimed for 'military bases' as far flung as Warsaw and to the north of there.

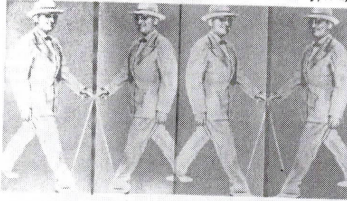


<sup>46</sup> From Max Weber: *Essays in Sociology* (Translated and edited from the German by Mills with H. H. Gerth). New York: Oxford University Press; London: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1946, and *The New Men of Power*.

<sup>47</sup> Introduction to *From Max Weber*, p. 32.

<sup>48</sup>

And he wished the German army to occupy Liege and Namur for twenty years.<sup>49</sup> When he moved to a "democratic" position, it was not because he saw democracy as an intrinsically valuable body of ideas. . . . He saw democratic institutions and ideas pragmatically; not in terms of their 'inner worth' but in terms of their consequences in the selection of efficient political leaders. And he felt that in modern society such leaders must be able to build up and control a large, well-disciplined machine, in the American sense.<sup>50</sup> And finally, it is, of



course, quite vain to speculate whether Weber with his Machiavellian attitude might ever have turned Nazi. To be sure, his philosophy of charisma—his skepticism and his pragmatic view of democratic sentiment—might have given him such affinities. But his humanism, his love for the underdog, his hatred of sham and lies, and his unceasing campaign against racism and anti-Semitic demagoguery would have made him at least as sharp a 'critic', if not a sharper one, of Hitler than his brother Alfred has been.<sup>51</sup>

Weber's definition of reality is one in which the politics of truth in a democratically responsible society would have no meaning, because revolutionary political strategies cannot be formulated. The comprehensive underlying trend of modern society is bureaucratization, a process of rationalization identified with mechanism, depersonalization, and oppressive routine.<sup>52</sup> This trend does not consist of voluntary col-



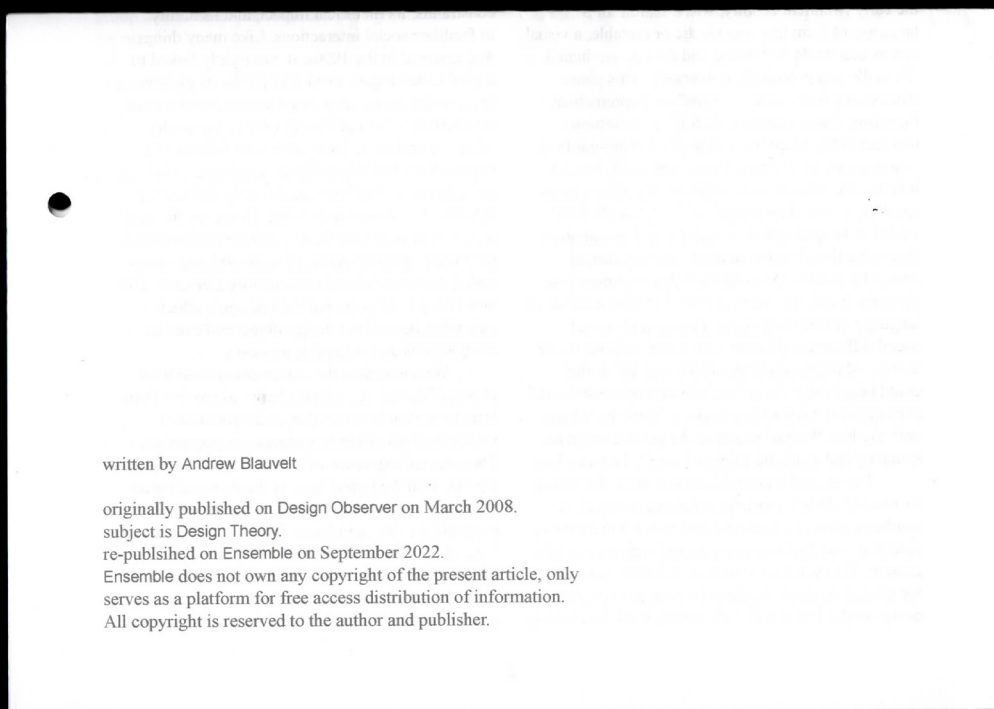
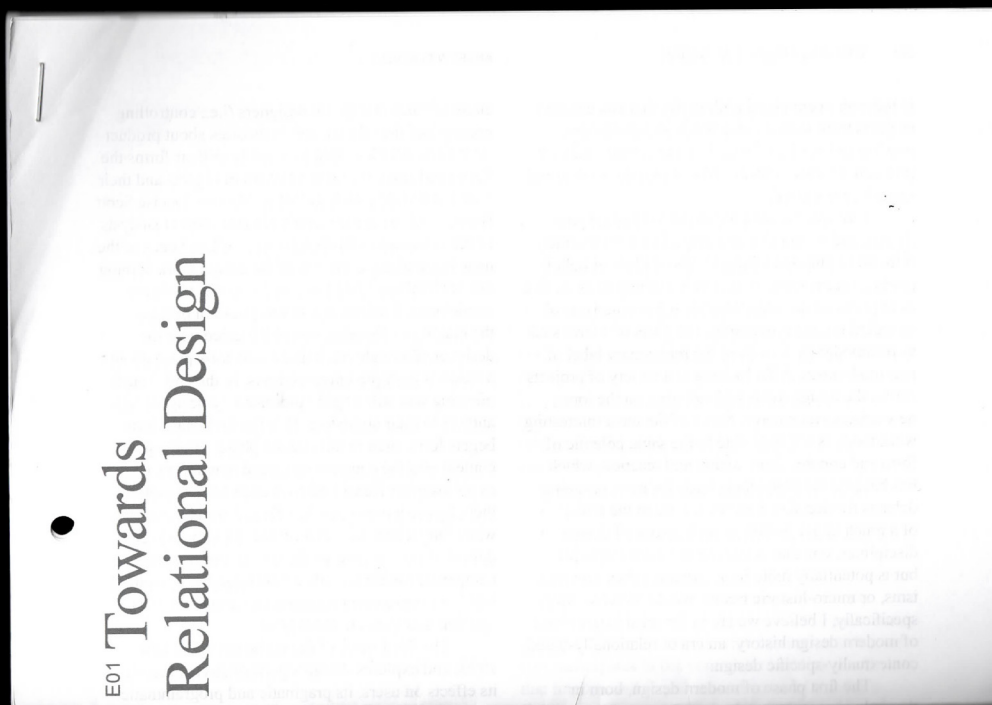
<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 43.

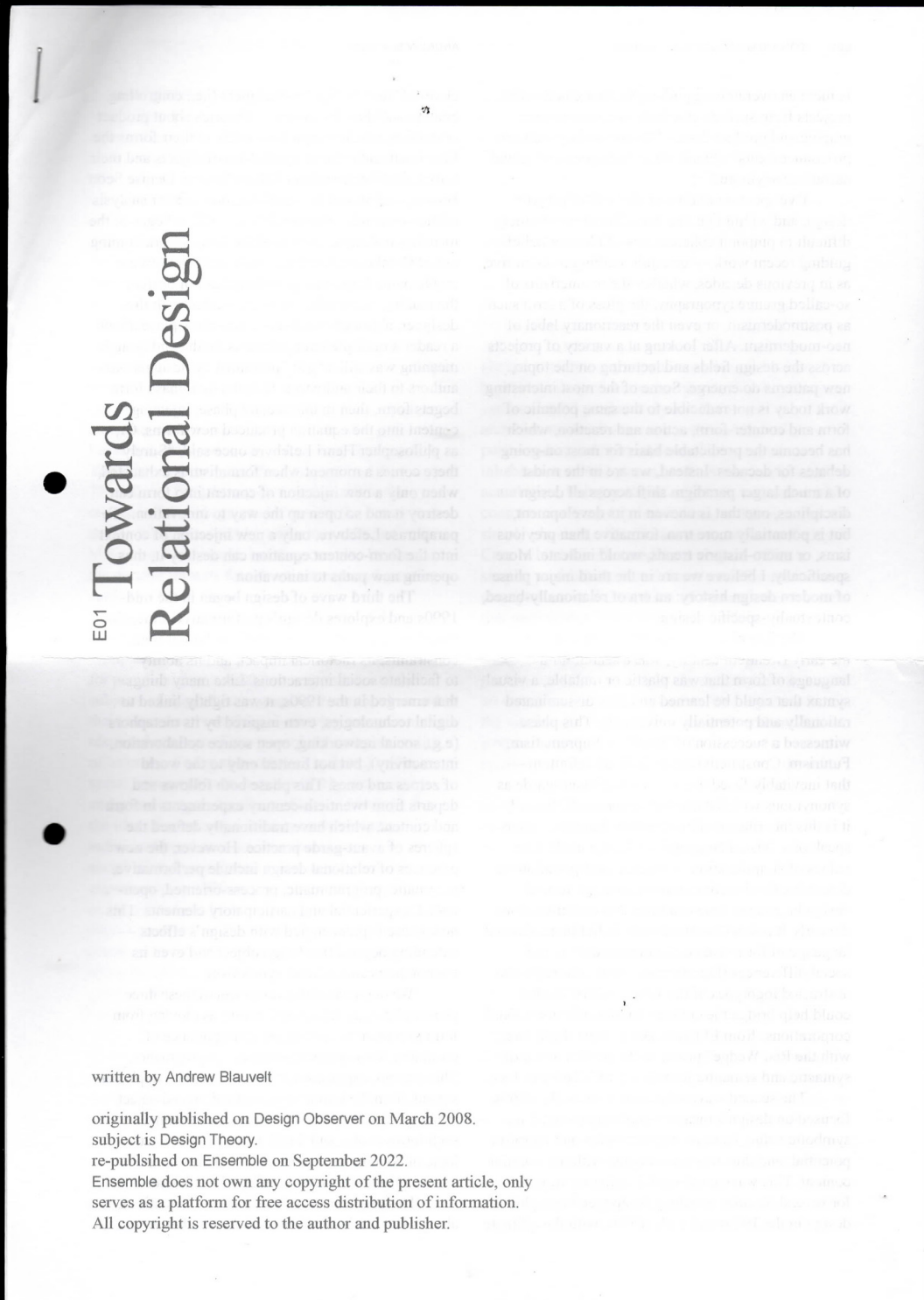
[FIG.108]

OBJETO 1: Teste de impressão do *layout* interior do documento. Exploração da utilização do vinco enquanto elemento separador de conteúdos.



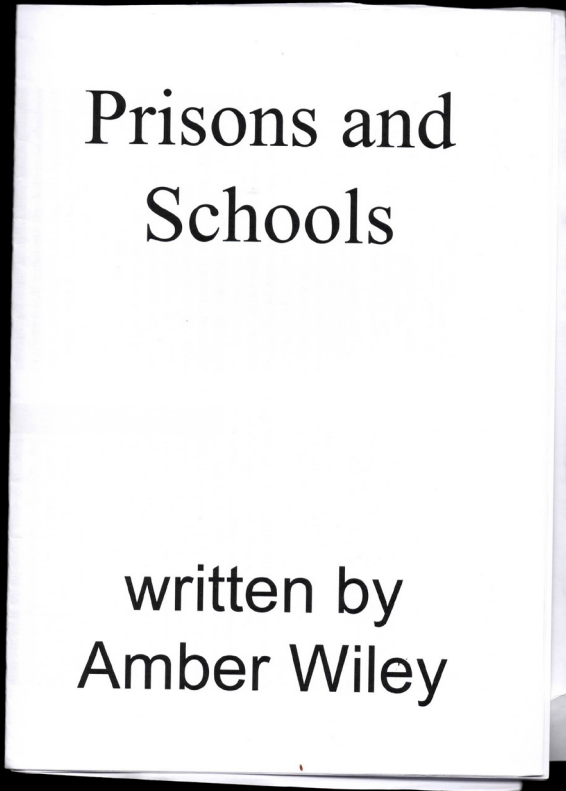
[FIG. 109]; [FIG. 110]

OBJETO 1: Teste de impressão dobrado num A5. Esta proposta encontra-se mais próxima do resultado final sendo que foi descartada a perfuração, ajustadas as margens.



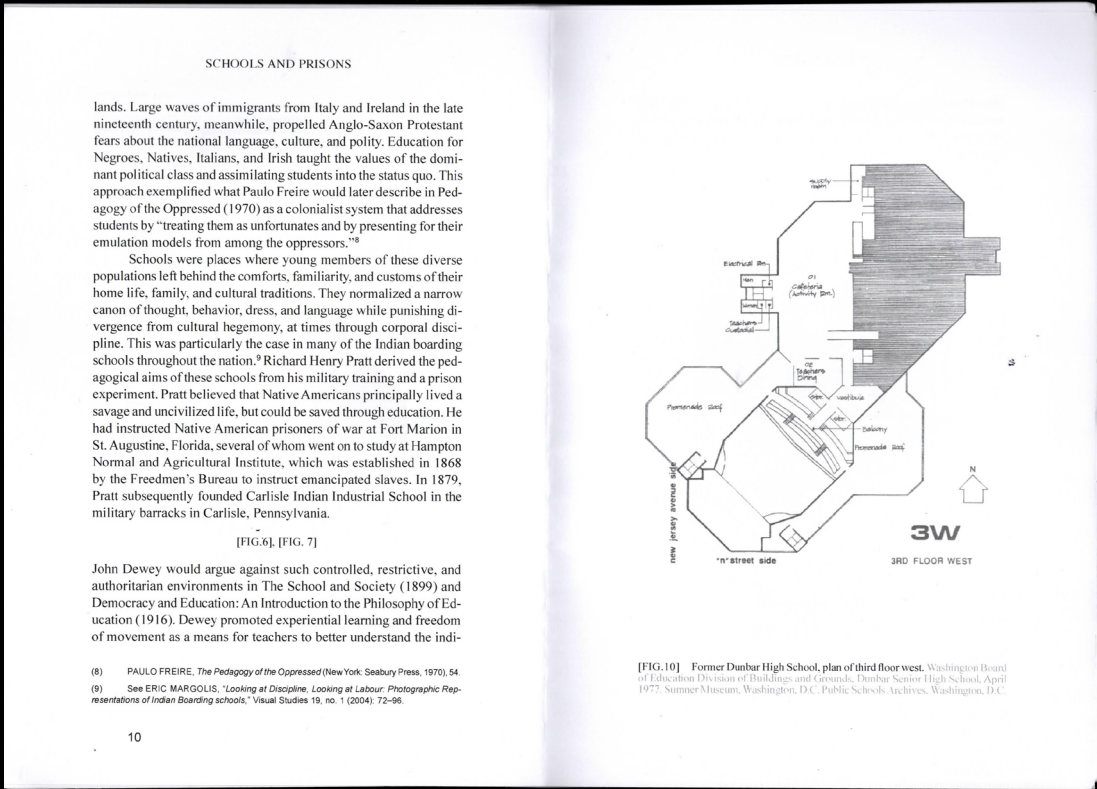
[FIG.111]

OBJETO 1: Teste de impressão desdobrado num A4.  
 Esta proposta encontra-se mais próxima do resultado final sendo  
 que foi descartada a perfuração, ajustadas as margens.



[FIG.112]

OBJETO 2: Testagem inicial da folha de rosto.  
O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.



SCHOOLS AND PRISONS

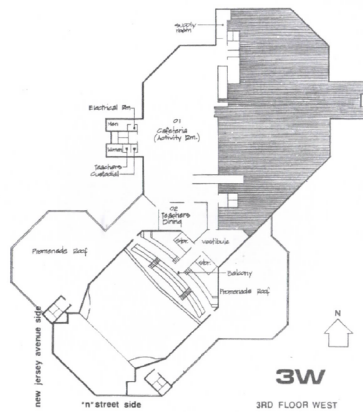
lands. Large waves of immigrants from Italy and Ireland in the late nineteenth century, meanwhile, propelled Anglo-Saxon Protestant fears about the national language, culture, and polity. Education for Negroes, Natives, Italians, and Irish taught the values of the dominant political class and assimilating students into the status quo. This approach exemplified what Paulo Freire would later describe in *Pedagogy of the Oppressed* (1970) as a colonialist system that addresses students by "treating them as unfortunates and by presenting for their emulation models from among the oppressors."<sup>8</sup>

Schools were places where young members of these diverse populations left behind the comforts, familiarity, and customs of their home life, family, and cultural traditions. They normalized a narrow canon of thought, behavior, dress, and language while punishing divergence from cultural hegemony, at times through corporal discipline. This was particularly the case in many of the Indian boarding schools throughout the nation.<sup>9</sup> Richard Henry Pratt derived the pedagogical aims of these schools from his military training and a prison experiment. Pratt believed that Native Americans principally lived a savage and uncivilized life, but could be saved through education. He had instructed Native American prisoners of war at Fort Marion in St. Augustine, Florida, several of whom went on to study at Hampton Normal and Agricultural Institute, which was established in 1868 by the Freedmen's Bureau to instruct emancipated slaves. In 1879, Pratt subsequently founded Carlisle Indian Industrial School in the military barracks in Carlisle, Pennsylvania.

[FIG.6], [FIG. 7]

John Dewey would argue against such controlled, restrictive, and authoritarian environments in *The School and Society* (1899) and *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education* (1916). Dewey promoted experiential learning and freedom of movement as a means for teachers to better understand the indi-

(8) PAULO FREIRE, *The Pedagogy of the Oppressed* (New York: Seabury Press, 1970), 54.  
(9) See ERIC MARGOLIS, "Looking at Discipline, Looking at Labour: Photographic Representations of Indian Boarding schools," *Visual Studies* 19, no. 1 (2004): 72-96.



[FIG.10] Former Dunbar High School, plan of third floor west, Washington Board of Education Division of Buildings and Grounds, Dunbar Senior High School, April 1977. Summer Museum, Washington, D.C. Public Schools Archives, Washington, D.C.

[FIG.113]

OBJETO 2: Proposta inicial para layout editorial.  
O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.

## SCHOOLS AND PRISONS



[FIG.12] Dunbar High School main entrance, 2013. Photo by author.



[FIG.13] Dunbar High School vestibule. This area contains metal detectors, x-ray machines, and video surveillance, 2013. Photo by author.



[FIG.14] Double-loaded corridor of the academic wing with video surveillance, 2013. Photo by author.

18

AMBER WILEY

W. Whitehead, founder of the Rutherford Institute states, "Schools, aiming for greater security, transformed themselves into quasi-prisons, complete with surveillance cameras, metal detectors, police patrols, zero-tolerance policies, lockdowns, drug-sniffing dogs, and strip searches."<sup>14</sup> The District of Columbia Public School system employs both Metropolitan Police Officers and Security Officers who work for the Metropolitan police district through a contract, and all but two of the middle schools and high school have metal detectors.<sup>15</sup>

Working with Critical Exposure, a not-for-profit that teaches young people how to use photography to advocate for change in their schools, students in District of Columbia high schools described the impact that some of these measures have on their educations.

At Dunbar, measures such as these are overlaid onto more traditionally panoptic passive surveillance mechanisms. Project manager David Shirey of Perkins Eastman observed that the building is organized spatially around key sight lines, such as those that allow assistant principals to monitor corridors through the glass walls of their offices. Shirey noted that the firm had taken pains to promote passive rather than active security measures, so that "when you walk through there's not a sense of 'I'm being watched all the time' ... [I]f we can kind of remove that idea, then you can remove one-half of what some call 'the prison mentality.'"<sup>16</sup>

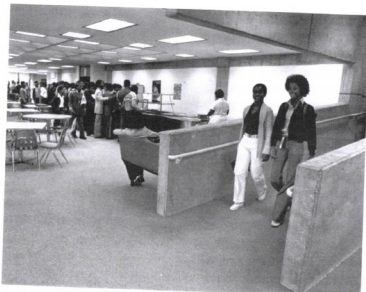
During the design of the current Dunbar high school, what Shirey calls the prison mentality was frequently associated with the building it replaced. More broadly, when I conducted research for my dissertation "Concrete Solutions: Architecture of Public High Schools During the 'Urban Crisis,'" the school-as-prison metaphor

(14) JOHN W. WHITEHEAD, "The Police State Mindset in Our Public Schools," The Rutherford Institute, August 12, 2013, accessed January 8, 2015, [https://www.rutherford.org/publications\\_resources/john\\_whiteheads\\_commentary/the\\_police\\_state\\_mindset\\_in\\_our\\_public\\_schools](https://www.rutherford.org/publications_resources/john_whiteheads_commentary/the_police_state_mindset_in_our_public_schools)

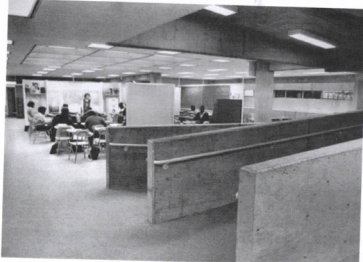
(15) ANNIE GOWEN, "D.C. students use photography to protest school security," Washington Post, April 4, 2013, accessed January 20, 2015, [http://www.washingtonpost.com/local/education/students-use-photography-to-protest-school-security/2013/04/04/32be6f46-8c44-11e2-9333-002535ba9302\\_story.html](http://www.washingtonpost.com/local/education/students-use-photography-to-protest-school-security/2013/04/04/32be6f46-8c44-11e2-9333-002535ba9302_story.html)

(16) SHIREY as quoted in ALISON STEWART, *First Class: The Legacy of Dunbar, America's First Black Public High School* (Chicago: Chicago Review Press, 2013), 288.

19



[FIG.15] Former Dunbar High School cafeteria. n.d. Summer Museum, Washington, D.C. Public School Archives, Washington, D.C.



[FIG.16] Former Dunbar High School classroom. n.d. Summer Museum, Washington, D.C. Public School Archives, Washington, D.C.

AMBER WILEY

-18  
NUNO GRANDE

By the time I began my research on Dunbar in 2006, the school was in a terrible condition and harshly critiqued, particularly as plans for a new building emerged. One graduate of the 1977 Dunbar building, T. Harris, responded to a public criticism of his high school on the popular blog Ghosts of DC, underlining the school's effectiveness:

During my tenure at this building referred to as a prison by those in opposition of it, I felt free and obtained a quality education... The open space environment did not impede my education in the least bit. [...] The 1977 building became a prison when the idiot contractors came in and erected walls in the building. Many of the alumni who did the final walk-through of the building were horrified by the "cell block H" look as a result of the wall erection and the ridiculous yellow paint. The current principal has gone on record by stating that this building was a prison. That being the case he, by default, was the warden and crypt keeper.<sup>18</sup>

Harris referred to the fact that some educators at Dunbar rejected the open plan. Teachers re-arranged classrooms and created barriers by strategically locating bookcases and other movable furniture. In 2009, when the private firm Friends of Bedford took control of the school, administrators erected permanent walls where none had existed before, blocking sunlight that the exterior windows afforded the interior sections of the building.

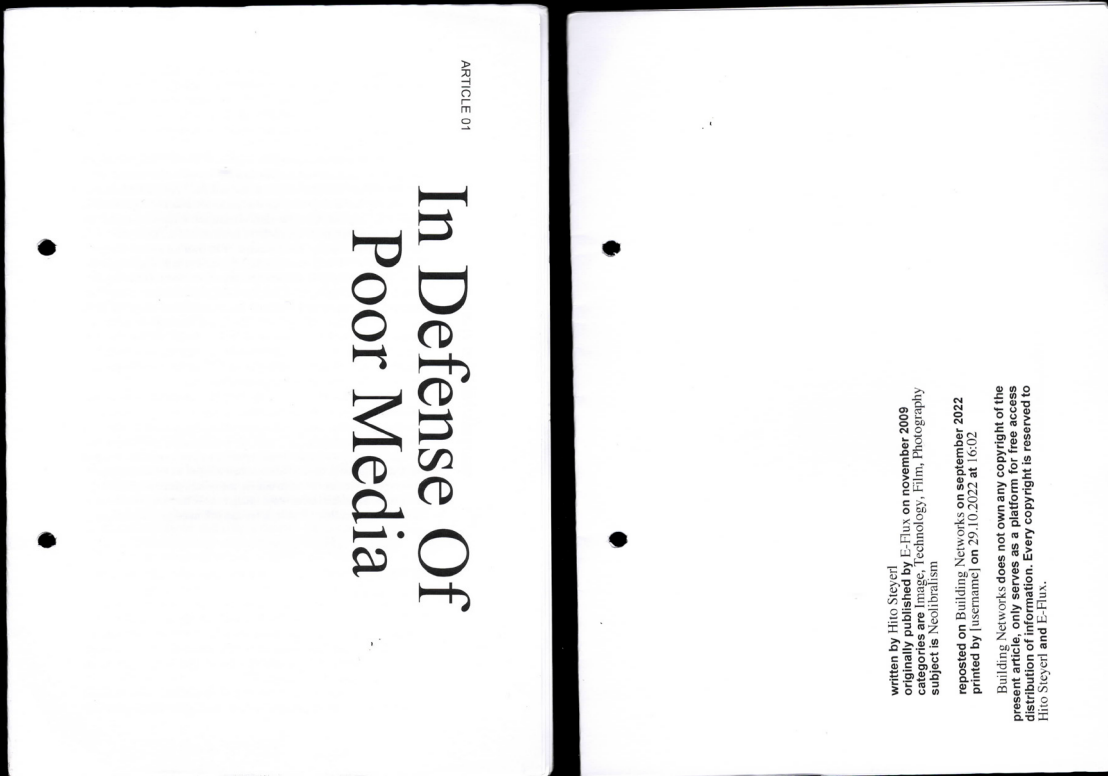
The 1977 version of Dunbar High School was never meant to operate as a prison. The concepts behind its design stressed flexibility, connection, and liberal pedagogy rooted in cultivating self-policing autonomy in students. Indeed, nothing about an open-plan strategy in general suggests a prison. The prison-like aspects of the design were mainly attributed to the hard, brutalist exterior that was experienced from the outside. The image of the school as a prison derived from the building's materiality, its massive shapes, and its lack of windows—a common trend toward energy-saving techniques in the

(18) Commenter T. HARRIS as quoted on Ghosts of DC, "Dunbar High School Opens With Problems," August 20, 2013, accessed January 3, 2015, <http://ghostsofdc.org/2013/08/20/dunbar-high-school-opens-with-problems/>

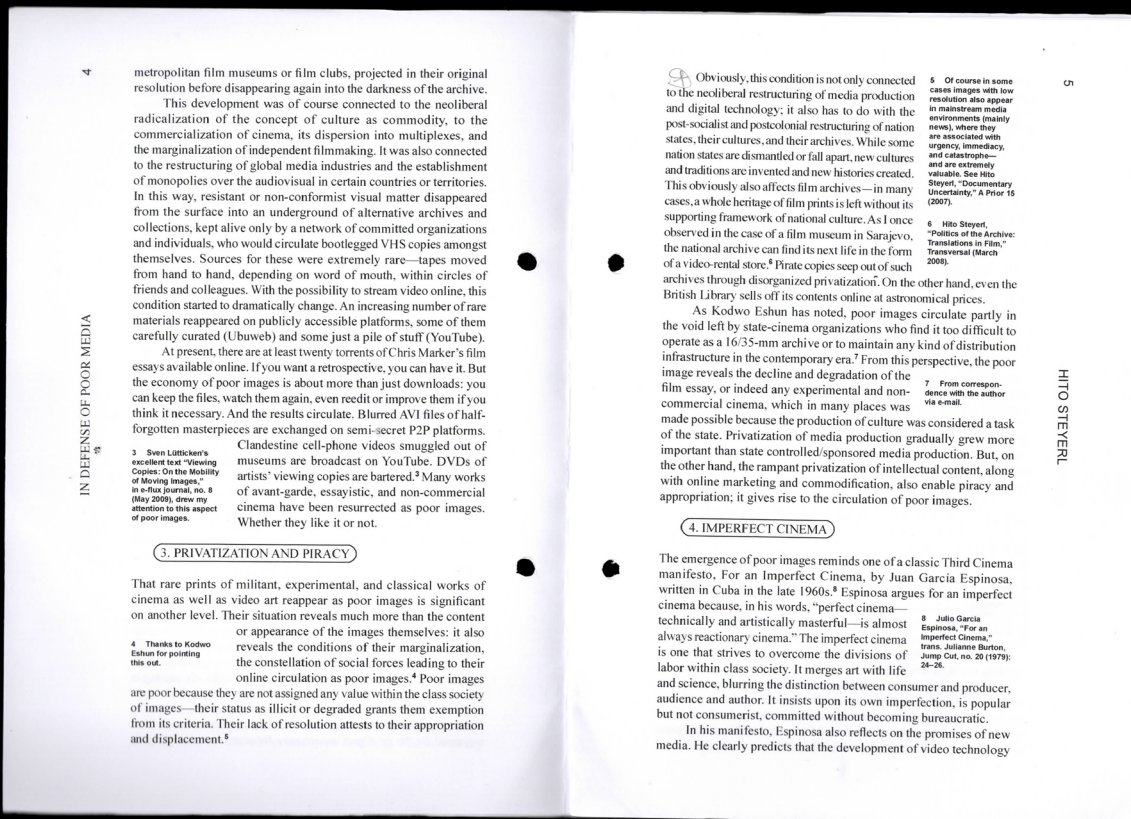
23

[FIG.114]

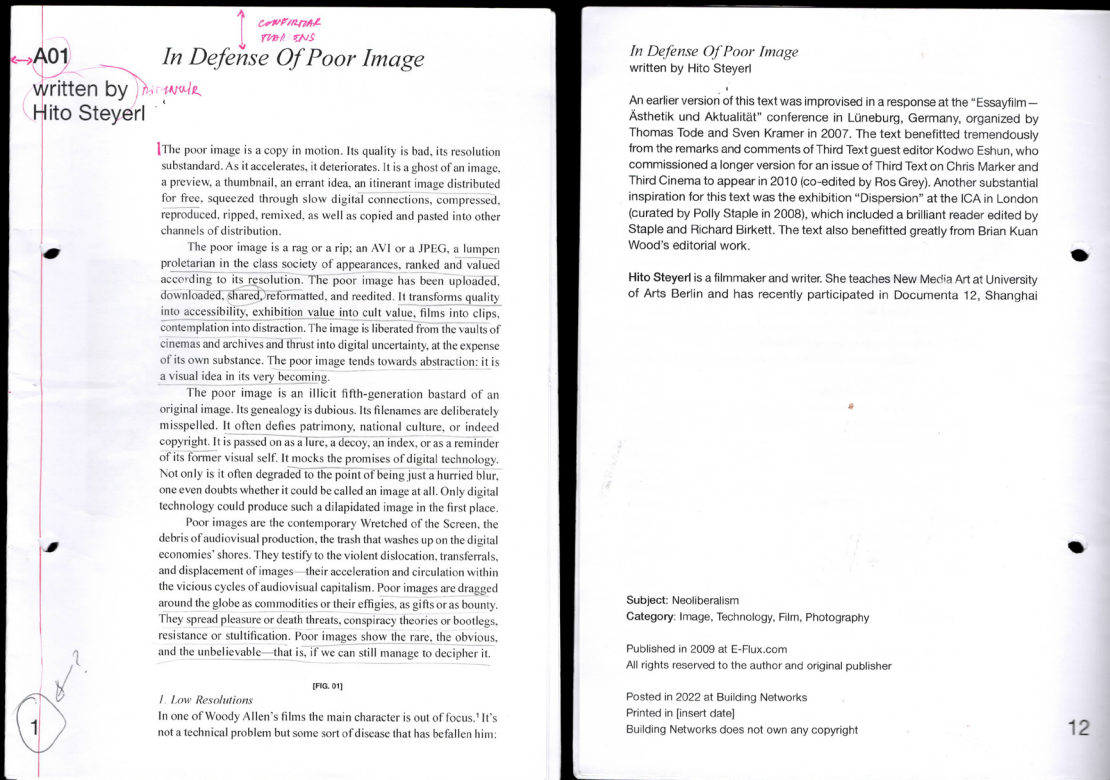
OBJETO 2: Porpostas de utilização da imagem e respetivas legenda; correções ao nível da hierarquia. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.



[FIG.115]  
 OBJETO 2: Proposta e testagem de folha de rosto e verso.  
 O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.

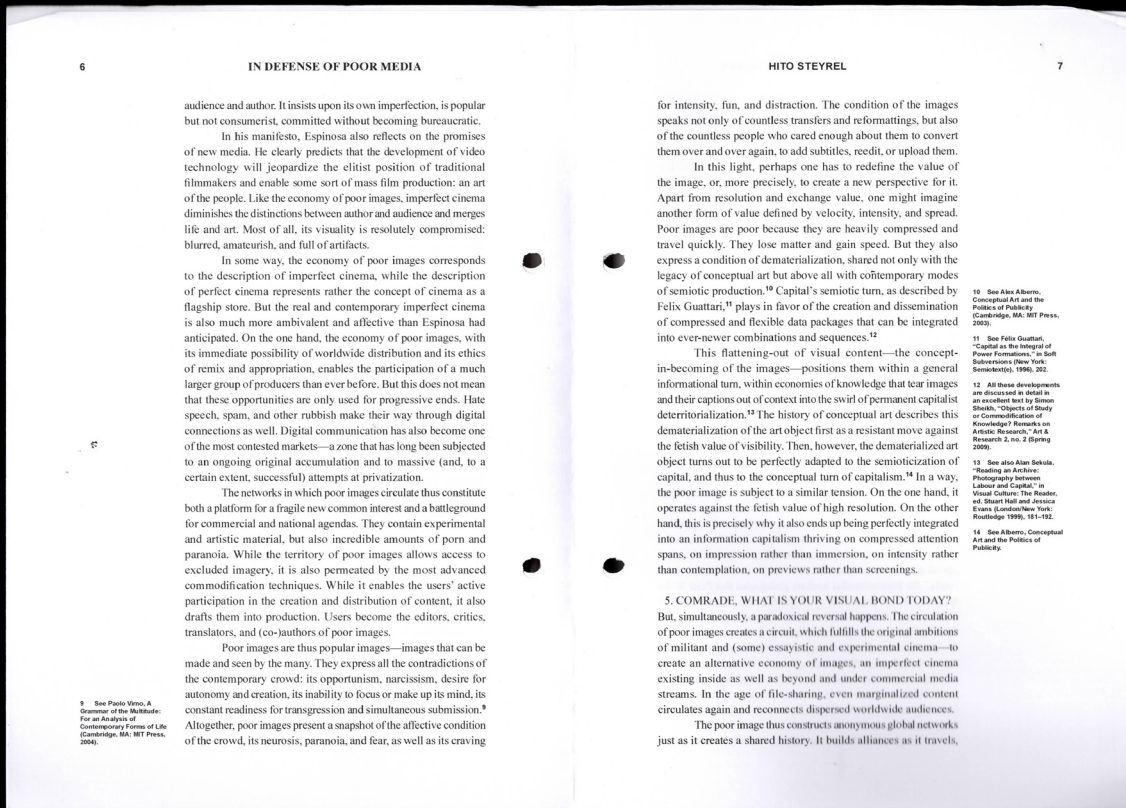


[FIG.116]  
 OBJETO 2: Teste de inclusão das notas numa coluna envolvida no corpo de texto.  
 O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.



[FIG. 117]

OBJETO 2: Proposta e testagem de folha de rosto e verso; com correções alusivas às margens e hierarquia. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.



[FIG. 118]

OBJETO 2: Teste de inclusão das notas numa coluna na margem exterior ao corpo de texto. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.

# In Defense Of Poor Media

A01

written by  
Silvio Lorusso

[FIG.01]  
St. Francis Giving his Mantle to a Poor Man. Codex: 1297-1299. Source: <http://www.wikart.org/en/gotolo:francis-giving-his-mantle-to-a-poor-man-1299>

This text pays homage to "In Defense of the Poor Image", an essay in which German artist and writer Hito Steyerl (2009) speaks of the kind of "charge" that the poor image – an image that "has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited" – acquires while circulating through networks. I argue that, in the field of digital publishing, poor media are able to "transform quality into accessibility," like the poor image does. Poor media substantiate the book's potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

[FIG.02]  
Portrait of Steyerl included in my bootleg version of "In Defense of the Poor Image," designed by Luigi Arnelo.

## Part 1: Rich Media

[FIG.03]  
Interest over time on Google Trends for the term "rich media". Source: <https://www.google.com/trends/explore?q=%22rich+media%22&q=%22rich%20media%22&comp=q&hl=en>

In order to elaborate upon the concept of poor media, I'll explore the notion of rich media in the first place. In the context of its ad system, Google provides the following definition: "A Rich Media ad contains images or video and involves some kind of user interaction. [...] While text ads sell with words, and display ads sell with pictures, Rich Media ads offer more ways to involve an audience with an ad. The ad can expand, float, peel down, etc." ("What Is Rich Media?" 2013). According to Wikipedia, "the

1

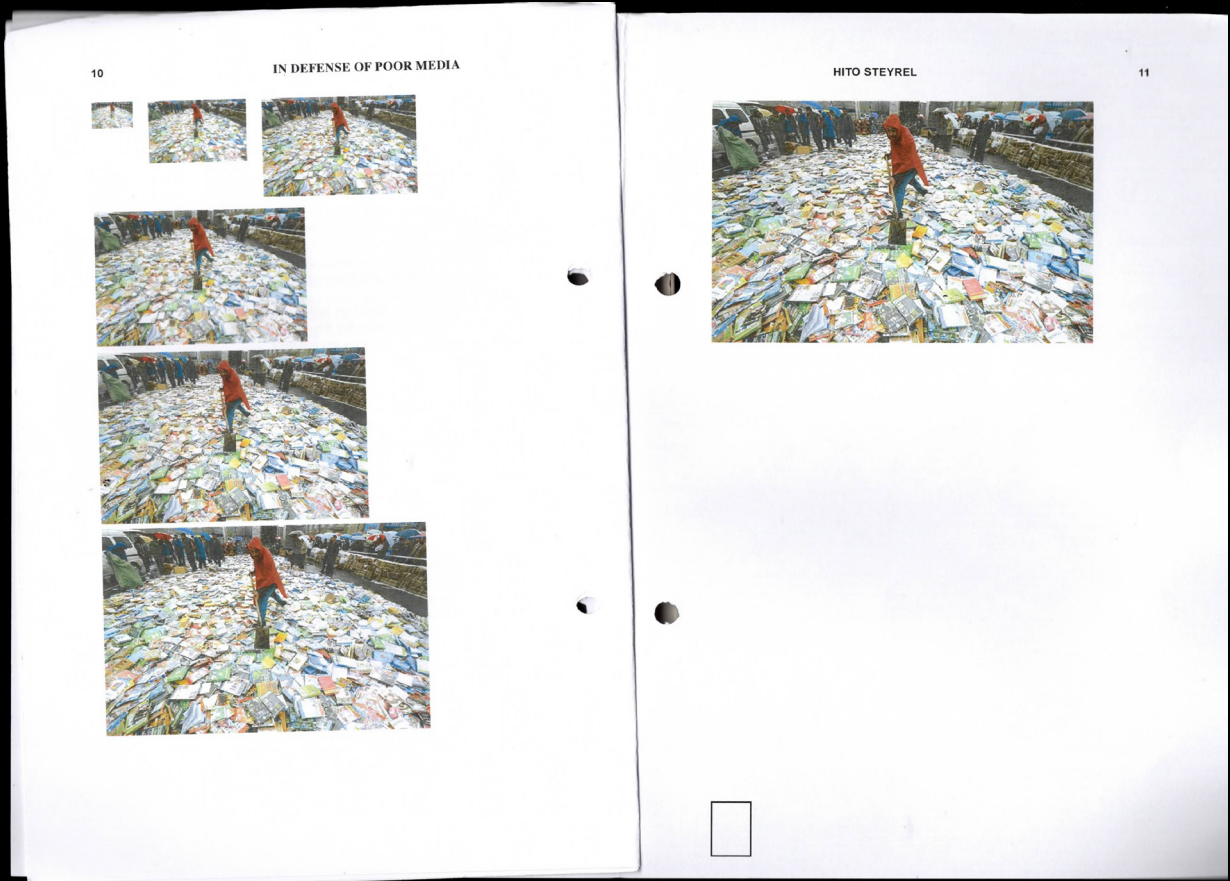
ARTICLE 01

# In Defense Of Poor Media

written by  
Hito Steyerl

[FIG.119]

OBJETO 2: Testes de folha de rosto com e sem o conteúdo textual. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.





A01 TOWARDS RELATIONAL DESIGN 16

realm of the syntactical and formal, we have the Dirt Devil Kone, designed by Karim Rashid, a sleek conical object that looks so good it “can be left on display.” While the vacuum designs of James Dyson are rooted in a classic functionalist approach, the designs themselves embody the meaning of function, using color-coded segmentation of parts and even the expressive symbolism of a pivoting ball to connote a high-tech approach to domestic cleaning. On the other hand, the Roomba, a robotic vacuum cleaner, uses various sensors and programming to establish its physical relationship to the room it cleans, forsaking any continuous contact with its human users, with only the occasional encounter with a house pet. In a display of advanced product development, however, the company that makes the Roomba now offers a basic kit that can be modified by robot enthusiasts in numerous, unscripted ways, placing design and innovation in the hands of its customers.

If the first phase of design offered us infinite forms and the second phase variable interpretations — the injection of content to create new forms — then the third phase presents a multitude of contingent or conditional solutions: open-ended rather than closed systems; real world constraints and contexts over idealized utopias; relational connections instead of reflexive imbrication; in lieu of the forelorn designer, the possibility of many designers; the loss of designs that are highly controlled and prescribed and the ascendancy of enabling or generative systems; the end of discrete objects, hermetic meanings, and the beginning of connected ecologies.

After 100 years of experiments in form and content, design now explores the realm of context in all its manifestations — social, cultural, political, geographic, technological, philosophical, informatic, etc. Because the results of such work do not coalesce into a unified formal argument and because they defy conventional working models and processes, it may not be apparent that the diversity of forms and practices unleashed may determine the trajectory of design for the next century.

## A02 All Printing Is Political: Fredy Perlman and the Detroit Printing Co-op

written by ANDREW BLAUVELT  
 originally published on WALKER ART CENTER  
 on November 2009  
 categories are Printing; Publishing; Radical Movement

re-published on ENSEMBLE on September 2022  
 printed on demand on January 2023

ENSEMBLE does not own any copyright of the present article, only serves as a platform for free access distribution of information. All copyright is reserved to ANDREW BLAUVELT and WALKER ART CENTER.

[FIG.121]; [FIG.122]; [FIG.123]; [FIG.124]  
 OBJETO 3: Prova de impressão de testagem ao formato, material e layout do objeto impresso

and semantic form in Target's bullseye logo.

The second wave of design, born in the 1960s, focused on design's meaning-making potential, its symbolic value, its semantic dimension and narrative potential, and thus was preoccupied with its essential content. This wave continued in different ways for several decades, reaching its apogee in graphic design in the 1980s and early 1990s, with the ultimate claim of "authorship" by designers (i.e., controlling content and thus form), and in theories about product semantics, which sought to embody in their forms the functional and cultural symbolism of objects and their forms. Architects such as Robert Venturi, Denise Scott Brown, and Steven Izenour's famous content analysis of the vernacular commercial strip of Las Vegas or the meaning-making exercises of the design work coming out of Cranbrook Academy of Art in the 1980s are emblematic. Importantly, in this phase of design, the making of meaning was still located with the designer, although much discussion took place about a reader's multiple interpretations. In the end though, meaning was still a "gift" presented by designers-as-authors to their audiences. If in the first phase form begets form, then in this second phase, injecting content into the equation produced new forms. Or, as philosopher Henri Lefebvre once said, "Surely there comes a moment when formalism is exhausted, when only a new injection of content into form can destroy it and so open up the way to innovation." To paraphrase Lefebvre, only a new injection of content into the form-content equation can destroy it, thus opening new paths to innovation.

The third wave of design began in the mid-1990s and explores design's performative dimension: its effects on users, its pragmatic and programmatic constraints, its rhetorical impact, and its ability to facilitate social interactions. Like many things that emerged in the 1990s, it was tightly linked to digital technologies, even inspired by its metaphors (e.g., social networking, open source collaboration, interactivity), but not limited only to the world of zeroes and ones. This phase both follows and departs from twentieth-century experiments in form and content, which have traditionally defined the spheres of avant-garde practice. However, the new practices of relational design include performative, pragmatic, programmatic, process-oriented,

open-ended, experiential and participatory elements. This new phase is preoccupied with design's effects — extending beyond the design object and even its connotations and cultural symbolism.

We might chart the movement of these three phases of design, in linguistic terms, as moving from form to content to context; or, in the parlance of semiotics, from syntax to semantics to pragmatics. This outward expansion of ideas moves, like ripples on a pond, from the formal logic of the designed object, to the symbolic or cultural logic of the meanings such forms evoke, and finally to the programmatic logic of both design's production and the sites of its consumption — the messy reality of its ultimate context.

Design, because of its functional intentions, has always had a relational dimension. In other words, all forms of design produce effects, some small, some large. But what is different about this phase of design is the primary role that has been given to areas that once seemed beyond the purview of design's form and content equation. For example, the imagined and often idealized audience becomes an actual user(s) — the so-called "market of one" promised by mass customization and print-on-demand; or perhaps the "end-user" becomes the designer themselves, through do-it-yourself projects, the creative hacking of existing designs, or by "crowdsourcing," producing with like-minded peers to solve problems previously too complex or expensive to solve in conventional ways. This is the promise that Time magazine made when it named you (a nosism, like the royal we) person of the year in 2006, even as it evoked the emerging dominance of sites such as MySpace, Facebook, Wikipedia, Ebay, Amazon, Flickr and YouTube, or anticipated the business model of Threadless. The participation of the user in the creation of the design can be seen in the numerous do-it-yourself projects in magazines such as Craft, Make and Readymade, but they can also be seen in the generic formats for advertisements and greeting cards by Daniel Eatock.

Even in most instrumental forms of design, the audience has changed from the clichéd focus group sequestered in a room answering questions for people hiding behind two-way mirrors to the subjects of dogged ethnographic research, observed in their natural surroundings — moving away from the idealized concept of use to

whose vocation is materially productive—more blue collar than ivory tower. Such a figure seems like a chimera today. However, in the fervor of the 1960s with its blend of Left politics, social activism, and union strength many more alliances across classes and races seemed possible. Working outside of systems, whether military, industrial, or academic, seemed less idealistic and more necessary.

In 1969, Fredy Perlman and his wife and partner Lorraine Nybakken moved to Detroit, a hotbed of countercultural activities and alternative publishing, including the Fifth Estate, an underground newspaper where both would become longtime contributors. Shortly after their arrival, Perlman and a group of kindred spirits purchased a printing press from a defunct Chicago-based militant printer and shipped it to Detroit. The Detroit Printing Co-op was born, which included the Black and Red Press, Perlman's and Nybakken's own imprint.

[FIG. 3]

The large window that fronts the 9338 Campau Gallery in Detroit's Hamtramck neighborhood displays a greatly enlarged union seal, or "bug," which declares in all caps: "Abolish the Wage System, Abolish the State, All Power to the Workers!" Such seals were used to identify those goods produced by union represented shops, although few were emblazoned with such slogans. This act of political defiance reflected the Co-op's choice of belated membership in the Industrial Workers of the World, a union first formed in the early twentieth century with strong socialist, anarchist, and Marxist roots.

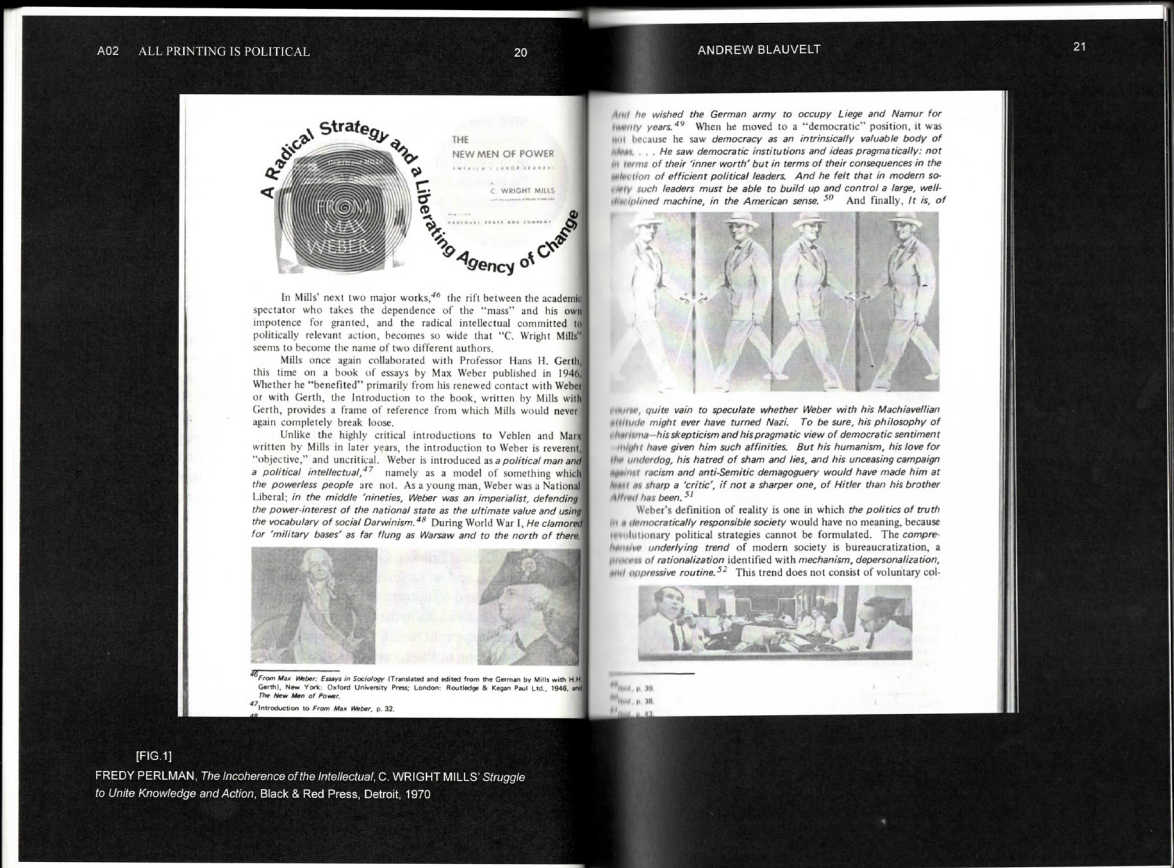
[FIG. 4]

Perhaps the best known publication of Black and Red Press is Guy Debord's *Society of the Spectacle*, for which Perlman and others had provided the first English, albeit unauthorized, translation of the Situationist philosopher's influential 1967 treatise on the conflation of advanced capitalism and mass media. In Debord's view, authentic social relations had been replaced by its representation. Illustrated with striking black-and-white images culled from various archives (the original text contained no illustrations), Perlman it could be argued performed a détournement of sorts, using the cult of the image against itself. A first edition of the book from 1970 shows the front



[FIG. 3]

The union seal or "bug" for the Detroit Printing Co-op, 1969



[FIG.125]  
 OBJETO 3: Prova de impressão de testagem à utilização da  
 imagem em spread única e de maior dimensão.

Can crossmedia  
publishing make  
information access more  
democratic, sustainable  
and collaborative?

Francisco Morais Soares (ed.)  
ENSEMBLE: RESEARCH ON PUBLISHING AND MEDIA

[FIG.126]

OBJETO 3: Proposta de capa 1; utilização de texto meramente expositivo da problemática. Não utilizada uma vez que se considerou necessária a expressividade imagética na capa deste objeto.



[FIG.127]

OBJETO 3: Proposta de capa 2; utilização de um objeto que de alguma forma represente a problemática analisada.



[FIG.128]

OBJETO 3: Proposta de capa 3; utilização objetos representativos dos conteúdos, procurando dessa forma criar leituras que evoquem a problemática



[FIG.129]

OBJETO 3: Proposta de capa 4; utilização de motivos clássicos que por analogia evoquem questões analisadas na publicação. Neste contexto uma figura alusiva à reforma protestante pela questão de democratização do acesso à informação.



[FIG.130]; [FIG.131]

OBJETO 3: Proposta de capa 5 e 6; ilustrações geradas pelo sistema de inteligência artificial Dall-E 2 a partir da premissa "crossmedia publishing, democratization, sustainability painting andre breton style" evocando palavras-chave do projeto e um autor referenciado.

#### 4.3.5. PROPOSTA DO MODELO DE PUBLICAÇÃO EDITORIAL CROSSMEDIA

Após o processo de desenho e prototipagem do modelo de publicação editorial *crossmedia* é possível aferir que o meio digital e o meio impresso, nas suas diversas partes, servem propósitos distintos ao utilizador mediante as necessidades presentes, ao mesmo tempo que procuram ser espaço de experimentação tanto ao nível editorial como de produção. O modelo materializa-se então no *website* [FIG. 132 a FIG.134] e nos três suportes impressos descritos, onde o meio digital serve de espaço primário à leitura dos conteúdos, que precede a produção da matéria impressa: em formato A4 para uma leitura e arquivo imediatos [FIG.135 a 138]; em formato A5 para autoprodução da publicação e compilação de diversos conteúdos [FIG. 139 e 140]; por último, numa publicação editada mediante um determinado contexto sob a curadoria de alguém convidado [FIG.141 a 146]. É na relação destes objetos com a lógica de funcionamento do modelo que se procura tornar o acesso à informação e meios de produção mais democrático e sustentável, quer no seu desenho quer na sua posterior implementação.

ENSEMBLE is a ongoing RESEARCH ON PUBLISHING AND MEDIA aiming to look at printed matter in a more accessible, sustainable and collaborative approach, where the reader leaves its passive function and becomes itself editor and producer of said matter, by means of experimentation through cross-media and editorial practices. →

INDEX PRINTED MATTER

□ <sup>E01</sup> Towards Relational Design

Andrew Blauvelt

Is there an overarching philosophy that can connect projects from such diverse fields as architecture, graphic and product design? Or are we beyond such pronouncements? Should we even expect such grand narratives anymore?

I've spent more time in the field of graphic design, and within that one discipline it is extremely difficult to pinpoint coherent sets of ideas or beliefs guiding recent work — certainly nothing as definitive as in previous decades, whether the mannerisms of so-called grunge typography, the gloss of a term such as postmodernism, or even the reactionary label of neo-modernism. After looking at a variety of projects across the design fields and lecturing on the topic, new *rotinas de amarrar*. Some of the most interesting work today is not

LOGIN SUBMIT CONTENT

SEARCH

ENSEMBLE EDITIONS

BACK TO READING PRINTED MATTER



LOGIN SUBMIT CONTENT

SEARCH

ENSEMBLED

On this page you can see and edit all the articles that you've compiled. You can change the order or delete if you wish, and download it when you're pleased. Every right is reserved to the writer and publisher. Ensembled serves only as a crossmedia platform between these contents, looking forward for a more democratic approach on access to information and production.

Size: 148mm x 210mm (A5)  
 Pages: 100  
 Texts: Andrew Blauvelt; Hito Steyerl; Norma; Rob Stok; Silvio Lorusso; Experimental Jetset.  
 Editor: [Username]  
 2023

DOWNLOAD

...miration, a visual syntax that could be scripted and thus disseminated rationally and potentially universally. This phase witnessed a succession of "isms" — Suprematism, Futurism, Constructivism, de Stijl, ad infinitum — that inevitably fixed the notion of an avant-garde as synonymous with formal innovation itself. Indeed, it is this inheritance of modernism that allows us to speak of a "visual language" of design at all. The values of simplification, reduction, and essentialism determine the direction of most abstract, formal design languages. One can trace this evolution from the early Russian Constructivists' belief in a universal language of form that could transcend class and social differences (iterate versus oral culture) to the abstracted logotypes of the 1960s and 1970s that could help bridge the cultural divides of transnational corporations; from El Lissitzky's "Beat the Whites with the Red Wedge" poster

E01 TOWARDS RELATIONAL DESIGN

to the perfect union of syntactic and semantic form in Target's bullseye logo.

The second wave of design, born in the 1960s, focused on design's meaning-making potential, its symbolic value, its semantic dimension and narrative potential, and thus was preoccupied with its essential content. This wave continued in different ways for several decades, reaching its apex in graphic design in the 1980s and early 1990s, with the ultimate claim of "authorship" by designers (i.e., controlling content and thus form), and in theories about product semantics, which sought to embody in their forms the functional and cultural symbolism of objects and their forms. Architects such as Robert Venturi, Denise Scott Brown, and Steven Lerner's famous content analysis of the vernacular commercial strip of Las Vegas or the meaning-making exercises of the design work coming out of Cranbrook Academy of Art in the 1980s are emblematic. Importantly, in this phase of design, the making of meaning was still located with the designer, although much discussion took place about a reader's multiple interpretations.

In the end though, meaning was still a "gift" presented by designers-as-authors to their audiences. If in the first phase form begets form, then in this second phase, injecting content into the equation produced new forms. Or, as philosopher Henri Lefebvre once said, "Surely there comes a moment when formalism is exhausted, when

BACK TO READING PRINTED MATTER

E08 Every Internet Page Emits CO2

Norma

E08 Nothing Special

Norma

E01 Towards Relational Design

Andrew Blauvelt

E08 In Defense of the Poor Image

Hito Steyerl

E08 Website Must Be Accessible

Norma

E16 Print On Demand: The Radical Potential of Networked Standardisation

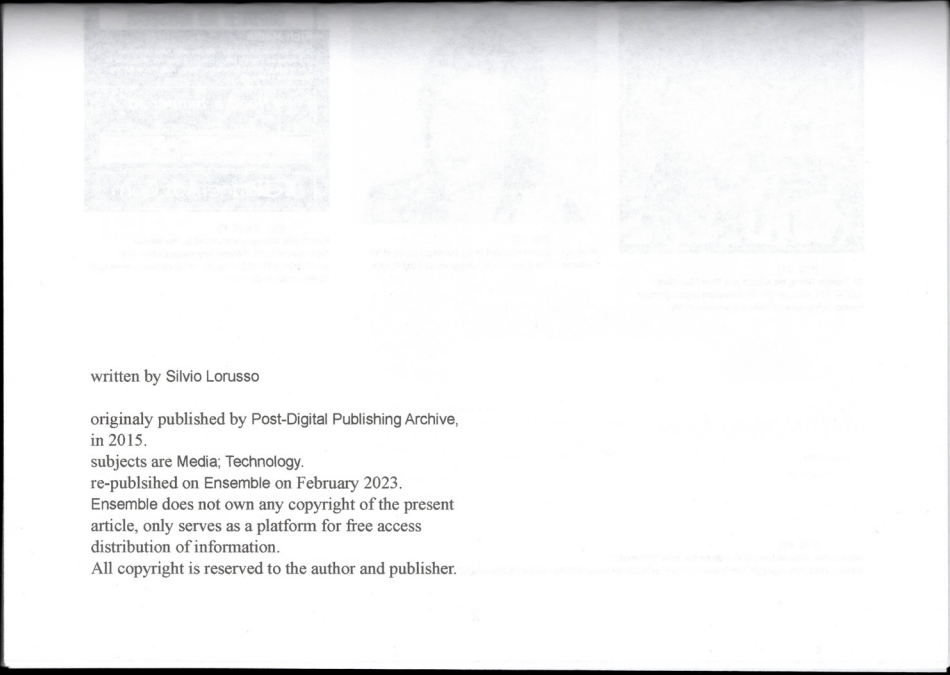
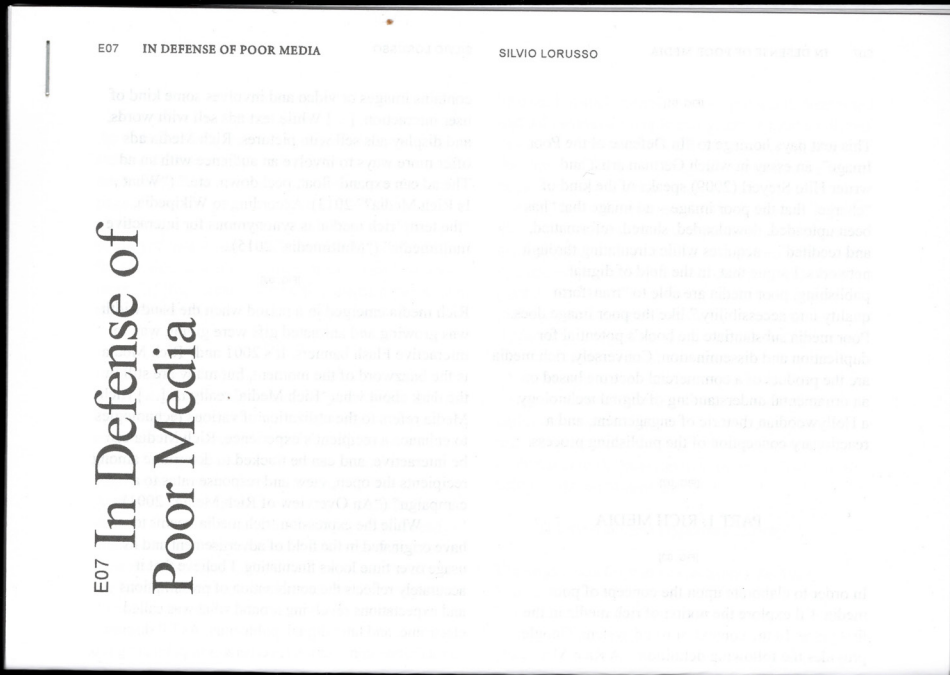
Silvio Lorusso

LOGIN SUBMIT CONTENT

SEARCH

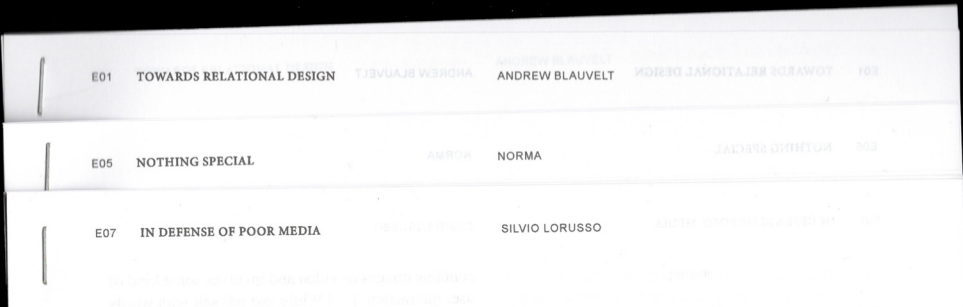
[FIG. 132]; [FIG. 133]; [FIG. 134]

WEBSITE: As três páginas principais do meio digital que se traduzem na matéria impressa apresentada nas figuras seguintes.



[FIG.135]

OBJETO 1: Documento A4 dobrado em A5 para leitura e manuseamento práticos. Solução final para a folha de rosto e verso.



[FIG.136]

OBJETO 1: O cabeçalho presente na folha de rosto permite um manuseamento através de documentos como o ilustrado na figura.

often take advantage of the shared efforts to develop open standards for digital publishing without giving back. Even though the iBooks proprietary format is based on the EPUB standard, it can't be read by other ebook readers. While iBooks format allows custom functionalities, it prevents users to leave the Apple's ecosystem. This is how Ed Bott summarizes Apple's strategy: "Enter a product category supporting a widely used standard, extend that standard with proprietary capabilities, and then use those differences to disadvantage competitors" (Bott 2012). Preservation is an issue as well: how do you deal with many competing standards? Looking back in history, not much from the era of multimedia CD-ROM has survived.

[LINK 03]

Both enhanced ebooks and books as apps undergo a quality check in order to appear on Apple's or Google's virtual shelves. What these companies mean by quality is not as straightforward as one may think. For instance, Seth Godin's book was rejected by Apple because it included "multiple links to Amazon store" (Godin 2012). Geometric Porn, an app that shows "non-explicit description of sexual organs or activity" ("Geometric Porn" 2012) was rejected and suspended by both Apple and Google. These examples indicate that conflicts of interest

and censorship not only concern interactive ebooks, but the impact on these is often greater. Users can still install an app or download an iBooks file from a source other than the Apple Store or Google Play, but it's a clumsy, frustrating process.

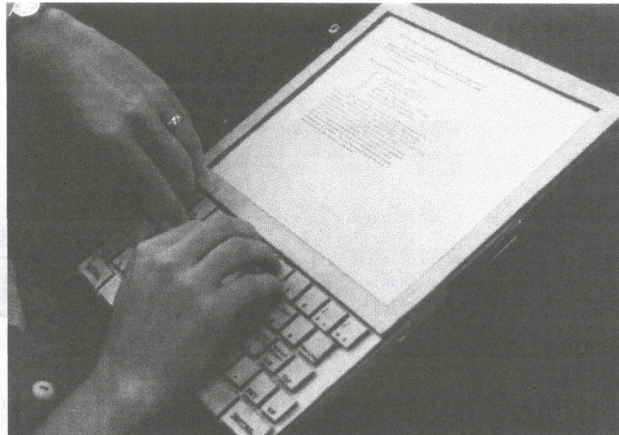
Within the ideology of rich media, engagement through multimedia and interactivity is intrinsically valuable. Multi-touch gestures and transitions are portrayed as an unmediated, therefore deeper, mode of interaction with digital devices. The reality is different: according to Dragan Espenschied (2013), "Simple actions like searching, writing, editing, calculating, controlling became needlessly painful to execute [...]". The physical keyboard offers instead "the simplest two-level interface: Novice users can orient themselves visually, if they grow to use certain features more often or with more detail, they can use precise keyboard combinations and shortcuts to execute functions that are present in their minds rather than the computer screen."

[FIG. 14]

Many people compared the iPad to the Dynabook, a device prototyped by Alan Kay ('magical paper', remember?) in 1972, which was not actually released because of the technological limitations of that time. Alan Kay (2013) himself did not approve such



[LINK 03] (VIDEO)  
Geometric Porn Site



[FIG. 13]

Mockup of the Dynabook conceived by Xerox PARC's Alan Kay, 1970s.  
Source: <https://www.parc.com/newsroom/media-library.html>

[FIG.137]

OBJETO 1: Interior do documento A4 onde o vinco é utilizado na separação de conteúdos entre texto e imagem.

An essay about how buying a table is impossible, and why we should all stop wanting to be “designers”.

## I.

“A table, looking like what anyone might draw – four legs, one at each corner, straight and square and nothing unexpected.” That is caption number 26 to the “Less” table (Jean Nouvel, Unifor, 1994), part of the “Super Normal” exhibition curated in 2006 by Jasper Morrison and Naoto Fukasawa.<sup>1</sup>

Leaving the Japanese aside for now, let us analyse that sentence – already so full of meaning. First of all, it seems to imply that a table must at least be “unexpected” to deserve being showcased in an art gallery. However, anyone could have designed this object with “nothing unexpected”: thus people involved in designing tables by profession must have the task of instilling surprise.

Instead this table – which is not extravagant, nor curved, nor a bark top set in glass supports<sup>2</sup> – is apparently vulgar, something no “designer” would want to associate with.

Design is expected to produce “new” or “beautiful” or “special” things. When we look around with this mentality, things outside of “design” are seen as “normal” or “ugly” in contrast.<sup>3</sup>

“Designer” objects, at least in the Italian lexicon, are synonymous with unusual shapes. One imagines that anything that has not been perversely elaborated by a designer will perform poorly in sales, having nothing “attractive”, nothing that makes it unique compared to the competition. And if it is common belief that even a child could design a rectangular table with four legs on the sides, no company would ever want to attract such derision.

But children do not think in terms of “simplicity”: they challenge friends to design the most accessorised gadget, just like self-styled designers. Thus Milan’s Salone del Mobile is full of bells and whistles (or “frin-frin”)<sup>4</sup> and the homes of consumers who would like “just a table” are filled with postmodern sculptures. If you have ever tried to look for an object that is not “designer”, you will discover how the narcissistic selfishness of certain designers now pervades every area of design.

“Designer” trash bins with a Scandinavian touch, because garbage is placed on a pedestal now.<sup>5</sup>

Meanwhile design, once an almost unknown profession, has become an important source of pollution. Encouraged by glittering “lifestyle” magazines and marketing departments, it has become a race to create the most eye-catching things possible through colours, shapes and surprises.<sup>6</sup>



When the thrill of getting a “surprise” is commodified, ordinariness is at risk. Design is vulgarly interpreted as temporary entertainment, which however loses all value as soon as the show ends, when the initial emotion fades. And when everyone wants to be unique, everyone ends up being the same.

## II.

One might be tempted to belittle these considerations as yet another nostalgic surge, but ours is not generic criticism, and we make no mention here of a vague “today’s design”. This massive quest for uniqueness has precise roots in recent history, and its effects on the contemporary landscape are not accidental.

Libby Marris’s impeccable analysis<sup>7</sup> retraces the last decade. We have all felt the anxious desire to invent completely original ideas, to distinguish ourselves from others, to do so through an occupation that is profitable but does not seem like some kind of soul-sucking “job”.<sup>8</sup>

The social effects of this spasmodic search for professional independence are beside the point here, and were already well explored in a recent book by Silvio Lorusso.<sup>9</sup> We can focus instead on the consequent large-scale phenomenon, amplified by social networks’ initial wave of popularity, known as “Hipsterism”.

Hipsters are entirely characterised and centred around a fetish for authenticity. Echoing the Romantics, Hipsters pursue an ideal of concrete reality that insists on existing outside the globalised market and mainstream, mass consumerism. That is, its value derives from scarcity.<sup>10</sup>

1. “Super Normal”. Curated by Jasper Morrison and Naoto Fukasawa, Axis Gallery, Giappone, 2006. (jaspermorrison.com, naotofukasawa.com)

2. Daniele Lago: “Tavolo Air”. LAGO Design, 2006. (lago.it)

3. Naoto Fukasawa, Jasper Morrison, “Super Normal”, Lars Müller Publishers 2007, p.99.

4. “frin-frin”: a term used by Enzo Mari to define everything that is inconclusive and not worthy of attention. Michele Mari on an article by Cristina Moro: “Michele Mari talks about his father and designer Enzo Mari”. Domus, April 2017. (domusweb.it)

5. Bo Touch Bin: an elegant solution for waste collection Brabantia. (brabantia.com)

6. Jasper Morrison, see note 3.

7. Libby Marris: “Post-Authentic Sincerity”. 2020 (libbymarris.net)

8. Ibid.

9. Silvio Lorusso: “Entreprenariat”. Krisis Publishing, 2018 (silviolorusso.com)

10. Libby Marris. Ibid.

[FIG.138]

OBJETO 1: Interior do documento A4 onde, não existindo conteúdo imagético, a coluna de texto ocupa a página completa.

## E08 Every Internet Page Emits CO2

written by Norma

originally published by Norma, in 2018.

source: <https://normadesign.it/en/og/every-internet-page-emits-co2/>

subjects are Media; Technology; Digital Sustainability.

re-published on Ensemble on February 2023.

Ensemble does not own any copyright of the present article, only serves as a platform for free access distribution of information.

All copyright is reserved to the author and publisher.

## E15 PRINT ON DEMAND: THE RADICAL POTENTIAL OF NETWORKED STANDARDISATION

form. That doesn't mean it has to be an e-book. It could be the book presented as a video trailer on Vimeo, as a single line of text, a performance documented, an essay, a series of stills, or as a downloadable pdf file. The book exists in physical form and in conceptual form. It travels further and quicker as an idea than as an object. (ABC, 2014)

ABC member Paul Soulellis is the curator of the Library of the Printed Web, initiated in 2013. It includes publications in which content from the Web is transposed to print in ways that are often surprising (the library contains postcards, newspapers, zines). Many of these are POD books. In my opinion, this "archive devoted to archives" (Soulellis, 2013) highlights the radical potential of POD: with a few clicks and a fair amount of money, a good part of Soulellis' collection can be physically reconstituted somewhere else, while its digital incarnation circulates online as multiform embodiments of art ideas.

Artists' Books Cooperative, 2014. *Paleolithic Cave Paintings. The Photographers' Gallery Blog*. [online] Available at: <http://thephotographersgalleryblog.org.uk/2014/02/04/abc-artists-books-cooperative-on-the-photobook/>. [Accessed 21 September 2014].

Artists' Book Cornucopia VI, 2014. *Artists' Book Cornucopia VI prospectus*. [online] Available here. [Accessed 21 September 2014].

BALESTRINI, N., 2007. *Tristano BK2740*. Rome: DeriveApprodi.

CILIBERTO, G., LORUSSO S., 2011. *Blank on Demand*. Lulu.

CRAMER, F., 2014. Interview. *Neural*, Issue 44, Winter 2013, pp. 38-42.

DRUCKER, J., 2004. *The Century of Artists' Books*. New York: Granary Books.

GOGGIN, J. et al., 2008. *Dear Lulu*. Lulu.

GOLDSMITH, K., 2013. *Kenneth Goldsmith on The Wild World of Lulu*. Columbia University Press Blog. [online] Available at: <http://www.cupblog.org/?p=10019>. [Accessed 21 September 2014].

HARRIS, L. et al., 2012. *Variable Format*. London: AND.

KELLER, J., 2013. *The Black Book*. Lulu.

KIRN, G. (ed.), 2010. *Post-Forlham and Its Discontents*. Lulu.

LEWITT, S., 1976. *Art-Rite*, Issue 14, January 1976.

LUDOVICO, A., 2014. *Post Digital Publishing. Hybrid and Processual Objects In Print*. *Apqja "Post-Digital Research"*, Volume 3, Issue 1. [online] Available at: <http://www.apqja.net/?p=1738>. [Accessed 21 September 2014].

RUSCHA, E., 1973. "... a Kind of a Hub?" An Interview with EDWARD RUSCHA. Interviewed by WILLOUGHBY SHARP. *Avalanche*, Issue 6, Winter/Spring 1973, pp. 30-39.

SOULELLIS, P., 2013. *Search, Compile, Publish*. [online] Available at: <http://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish/>. [Accessed 21 September 2014].

[FIG. 139]

OBJETO 2: Frente e verso de uma simulação da compilação *Ensembled* possível de realizar pelo utilizador. Arquivada com ferragens estípite; pretende-se que este seja um objeto de exploração da publicação enquanto espaço de arquivo.

E05 NOTHING SPECIAL

Instagram. Unfortunately, “The markers of individuality are so plentiful and regenerate so quickly that it’s impossible to keep up”.<sup>19</sup> What is special, or “original”, changes as quickly as it is overexposed in the connected world.

By the time you count a “design thinking” specialist, carefully choose a font an Écal student just created and no one has tried yet, follow all the latest mock-up dogmas to a T, you’ll finally publish a job that, after six months of work, is already six months old.

Enough then: let’s finally make tables that anyone could design – four legs, one at each corner, straight and square and nothing unexpected. Whether they are the same as all the others is irrelevant: taste would be flattened just the same, but there would be more useful items for sale.

Use Arial and Times New Roman in a single weight, black and white in columns of the same shocking banality that can be produced with Microsoft Word 97 without touching any settings. A4 pages, digital printing, low-res photos, and if the margins are blank that’s okay. Blue and underlined links, two lines of CSS, and no framework. Death to design. Non-graphics is profound liberation from everything that matters only to the public image of a “designer”.



V.

As proof of the geographical and temporal diffusion of this sentiment, it is not only Naoto Fukasawa and Jasper Morrison who speak of “super normal” or K-HOLE of “normcore”. In 2003, Rob Giampietro<sup>20</sup> used the term “Default Systems” to describe those who want to remove designers from active participation by leveraging the fact that “This is how the computer works with minimal intervention”. Chiara Cesaretti, Sara Guazzarini and Irene

19. K-HOLE. Ibid.

20. Rudy VanderLans, Rob Giampietro: “Default Systems in Graphic Design”. Emigre, 2003. (linedandunlined.com)

8

NORMA

Sgarro, in a research carried out in 2016<sup>21</sup> which explores precisely the conversation between Rudy VanderLans and Giampietro, speak of “automatic design” which – through solutions geared towards “do your job, don’t think too much, don’t fret over principles, don’t try anything out of the ordinary” – offers “a release from the breathless pace at which design now runs”, interested in all the possibilities that could have been used but which in fact have not been exploited. The theme was taken up again in 2020 by their teacher Silvia Sfligiotti in a critique of the modern contemporary under the title “This is auto-tune typography”.<sup>22</sup>

However, even if many solutions seem to coincide with a modernist aesthetic – back in the spotlight since 2016-2017 thanks to many good, young Swiss people – the use of grids, typographic consistency, sobriety and palettes limited to greys or primary colours lack the ideological apparatus of “not wanting to do graphics”.

Because, above all, it is “a backlash against the kind of design that creates things that do not blend with people, with the environment and circumstances, or with lifestyles”.<sup>23</sup> In front of the degeneration of design into a marketing tool, to promote the identity of a corporation (or someone who would like to be one) and sell magazines,<sup>24</sup> the answer is to give up one’s role – just as the brutalist web made up of simple HTML pages was a reaction to the abuse of frameworks and useless parallax animations.

“In other words, Default Systems Design can voice the need for a new form of design that moves away from personal expression as a form of originality.”<sup>25</sup>

Norma has applied and fine-tuned this idea, although in words it may seem so codified it cannot be easy to experiment, and seen how in reality it clashes with substantial distrust and a few formal dilemmas.

If projects by Experimental Jetset, famous in their own way (and the subject of the comments we mentioned by Giampietro

21. Chiara Cesaretti, Sara Guazzarini, Irene Sgarro: “Retooling Modernism”. 2016. (irenesgarro.com)

22. Silvia Sfligiotti: “This is auto-tune typography”. Medium, August 2020. (medium.com)

23. Naoto Fukasawa. See note 3.

24. Jasper Morrison. See note 3.

25. Chiara Cesaretti, Sara Guazzarini, Irene Sgarro. Ibid.

9

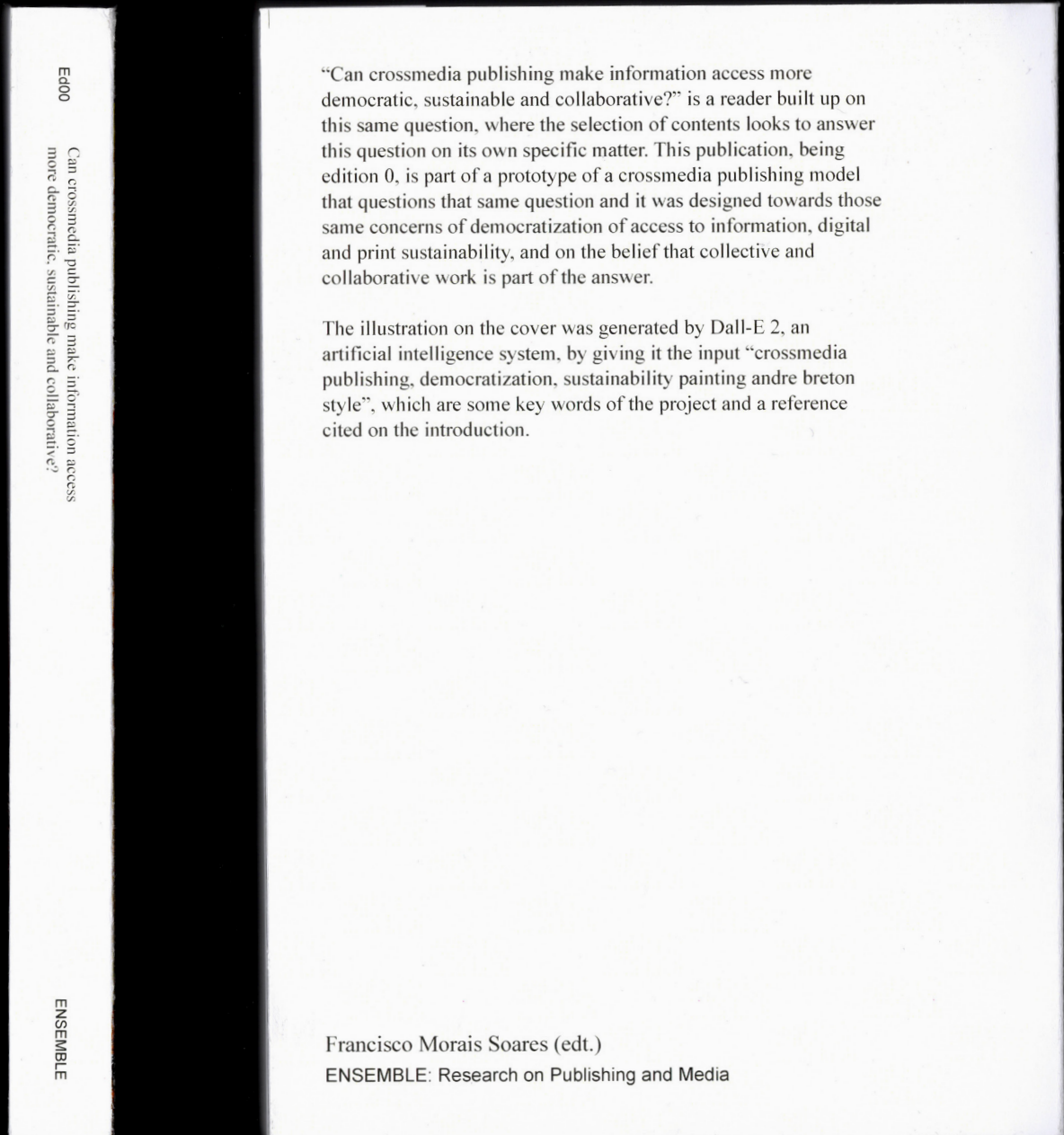
[FIG.140]

OBJETO 2: Interior de uma simulação da compilação *Ensembled* possível de realizar pelo utilizador.



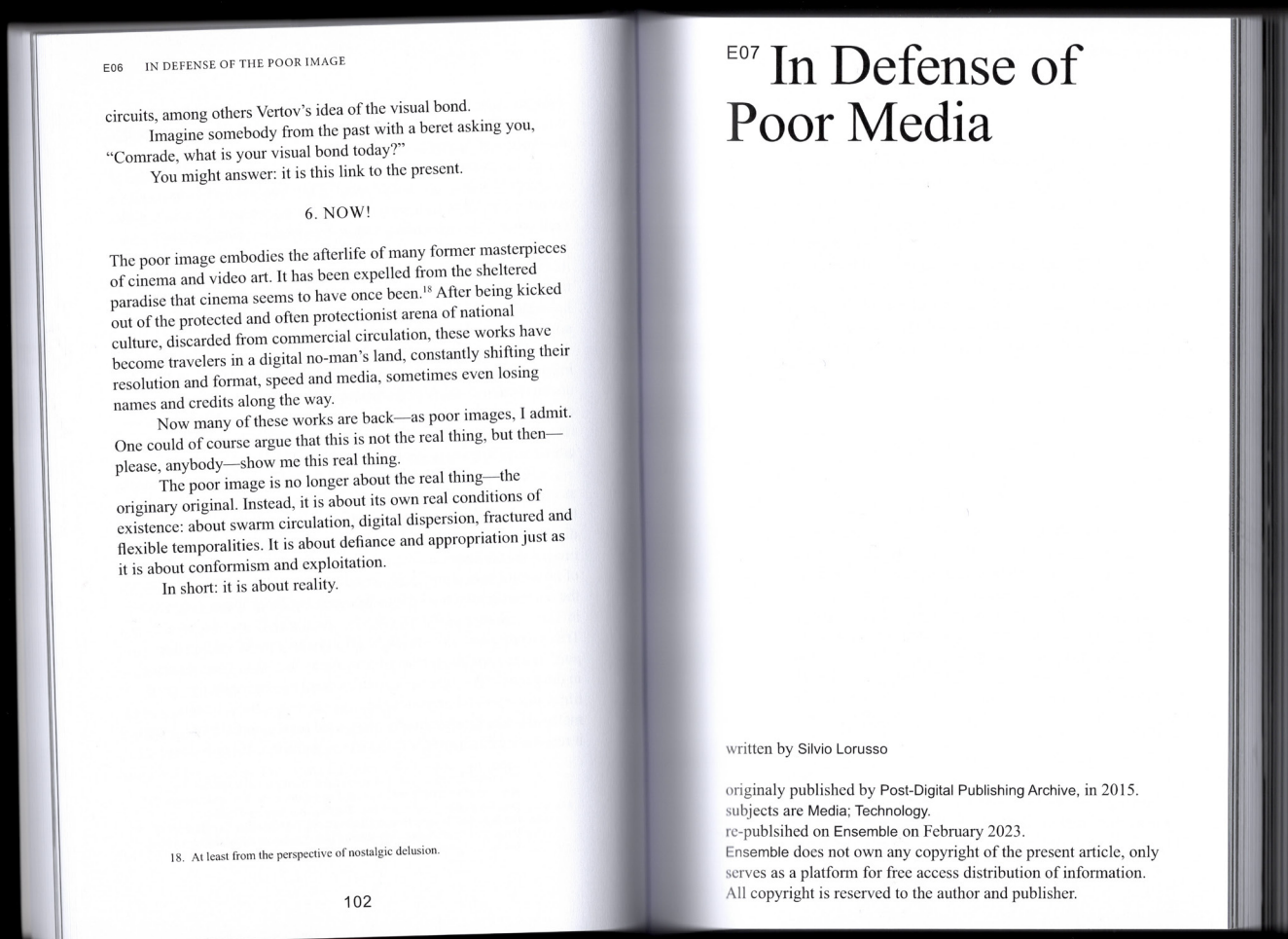
[FIG.141]

OBJETO 3: Capa da edição 0 da coletânea *Editions*. Optou-se pela ilustração desenhada no sistema de inteligência artificial Dall-E 2 a partir da premissa "crossmedia publishing, democratization, sustainability painting andre breton style" pela expressividade forte e leituras possíveis de realizar. Conceptualmente esta decisão relaciona-se com a vontade de tradução de meios no âmbito de uma temática mais contemporânea.



[FIG. 142]

OBJETO 3: Lombada e contracapa da edição 0 da coletânea *Editions*. Na capa encontra-se um *colophon* descritivo do projeto bem como uma legenda da capa que se considera essencial ser transparente no processo de obtenção.



[FIG.143]

OBJETO 3: Interior da publicação. A folha de rosto introdutória de um novo conteúdo encontra-se sempre à direita.

### THE END OF MODERNISM AND THE LAST TYPESETTERS

In the 1970s, print production involved a complex hierarchy of work processes, the final product of which was never fully visible until it had been printed. Designers could only approximate typographical treatments; directions on spacing, size, and weight were then handed off to phototypesetting shops to interpret in detail. A separate group of prepress specialists followed designers' directions on variables like color density and image placement, and then "stripped" together disparate negatives to create a print-ready master. But despite the many hands through which such work passed, much of the period's modernist-influenced design left the impression that it was the product a singular, detached mind.

Though there was still a high degree of churn in new machines and processes, this division of labor held stable until the arrival of Apple's Macintosh computer in 1984. The personal computer centralized capacities formerly bound up in massive metal-founding operations, delicate apparatuses of type on film, or astronomically expensive, room-filling computers—to say nothing of the highly specialized workers that attended these machines, or of the systems of education and apprenticeship that such a workforce presupposed. Tasks that were once contracted out with some combination of strict direction and trust were now fully under the control of the individual designer—from the smallest details of letterforms to the organization of entire books. The Macintosh would soon offer image-editing capacities with no existing analogue, which in turn put pressure on commercial photographers and illustrators. The century since the invention of the Linotype had been one of "creative destruction" in the print industry: novel forms of work appeared suddenly and disruptively, only to be rendered obsolete in their turn. Once the brake provided by ITU contracts was removed, this process could accelerate unabated.

By the mid-1980s, typographical technology had reached a height of modernized seamlessness which, ironically, contributed to the decline of modernism's hegemony in graphic design. New design software facilitated effects like layering and distortion,

which were quickly put to use in visual polemics against modernist clarity. Formal complexity and semantic confusion in graphic design had a long pre-Macintosh history—stretching at least as far back as the late-1960s letterpress experiments of Wolfgang Weingart. In the 1980s, however, graphic designers raised the stakes of these experiments by linking them to contemporaneous developments in the academy: in particular, to the "linguistic" and "cultural turns" in the humanities.<sup>45</sup> Terms like "deconstruction" and "post-structuralism" were applied to the printed page in ways that often required little familiarity with the theories in question. The grid—increasingly understood as a symbol of authoritarian and, perhaps, Eurocentric rationality—was parodied, skewed, or thrown aside entirely. Designers arranged texts into ambiguous formations, and designed new typefaces that intentionally thwarted legibility.

By the 1990s, the postmodernist critique of modern rationality and power had grown more rigorous. However, the movement's theorists showed little interest in grasping capitalism as a determining context for their theory and practice; transformations in the political economy of print were thus largely ignored. When, in 1997, Emigre published a rare acknowledgment that entire industries were collapsing next door, it was with a heavy dose of *schadenfreude*:

[M]any of the printers who have gone out of business over the last quarter century deserved their fate. The grassroots of the printing trade is, after all, notoriously conservative, protectionist, and sexist.<sup>46</sup>

While prepress and printing—like most American trades—tended toward a narrowly white male membership and self-image, the heaviest losses in the industry from the 1980s forward were in fact suffered by the largely non-unionized workforce of the cold type shops. Compared to the membership of the ITU, these workers were disproportionately women and people of color.<sup>47</sup>

45. At the Cranbrook Academy of Art's graduate design program, for example, digital experimentation and theory arrived almost simultaneously. Students were forming reading groups on postmodernism in the mid-1980s, just as the first computer lab was being set up—with hardware and software directly donated by Apple. Interview with Glen Suokko, *Emigre* 11 (1989), 8.

46. Marshall, Alan. "Decay and Renewal in Typeface Markets," *Emigre* 42 (1997): 20.

47. For more on the ITU's collision with race, gender, and technology in the 1970s and '80s, see "As the Ink Fades: An Interview with Michael Neuschatz," Jacobin. *op cit*.

[FIG. 144]

OBJETO 3: Interior da publicação.

ebooks, but the impact on these is often greater. Users can still install an app or download an iBooks file from a source other than the Apple Store or Google Play, but it's a clumsy, frustrating process.

Within the ideology of rich media, engagement through multimedia and interactivity is intrinsically valuable. Multi-touch gestures and transitions are portrayed as an unmediated, therefore deeper, mode of interaction with digital devices. The reality is different: according to Dragan Espenschied (2013), "Simple actions like searching, writing, editing, calculating, controlling became needlessly painful to execute [...]". The physical keyboard offers instead "the simplest two-level interface: Novice users can orient themselves visually, if they grow to use certain features more often or with more detail, they can use precise keyboard combinations and shortcuts to execute functions that are present in their minds rather than the computer screen."

[FIG. 14]

Many people compared the iPad to the Dynabook, a device prototyped by Alan Kay ('magical paper', remember?) in 1972, which was not actually released because of the technological limitations of that time. Alan Kay (2013) himself did not approve such comparison, since the Dynabook was meant to be a device for intellectual production. The iPad, on the contrary, is consumption-oriented. No need to write code to realize this, structuring a short essay would be cumbersome enough.

'Rich media' is a marketing catchphrase. In the context of digital publishing, it is the idea of rich media itself that is sold. As in the Computer Chronicles, it is not multimedia content that counts, but its very presence, within a wider narrative in which slickness and high resolution correspond to technological progress. Likewise, interactivity is often there for its own sake, becoming free advertising for the device, reading software, and publishing ecosystem in general. "Widgets add Multi-Touch magic to books on iPad and Mac" ("iBooks Author" 2012). This is not the authentic magic Alan Kay was talking about; it's a mere bunch of tricks as boisterous as the early Web banner ads.

Some hesitations are emerging. "We pursued distractions and called them enhancements." This is how, in the New York Times, e-book designer Peter Mayers (2013) drily summarizes the recent history of multimedia digital publishing. Perhaps, instead of rich media I should speak of 'baroque media', media flaunting their opulence through ornamental user experience.

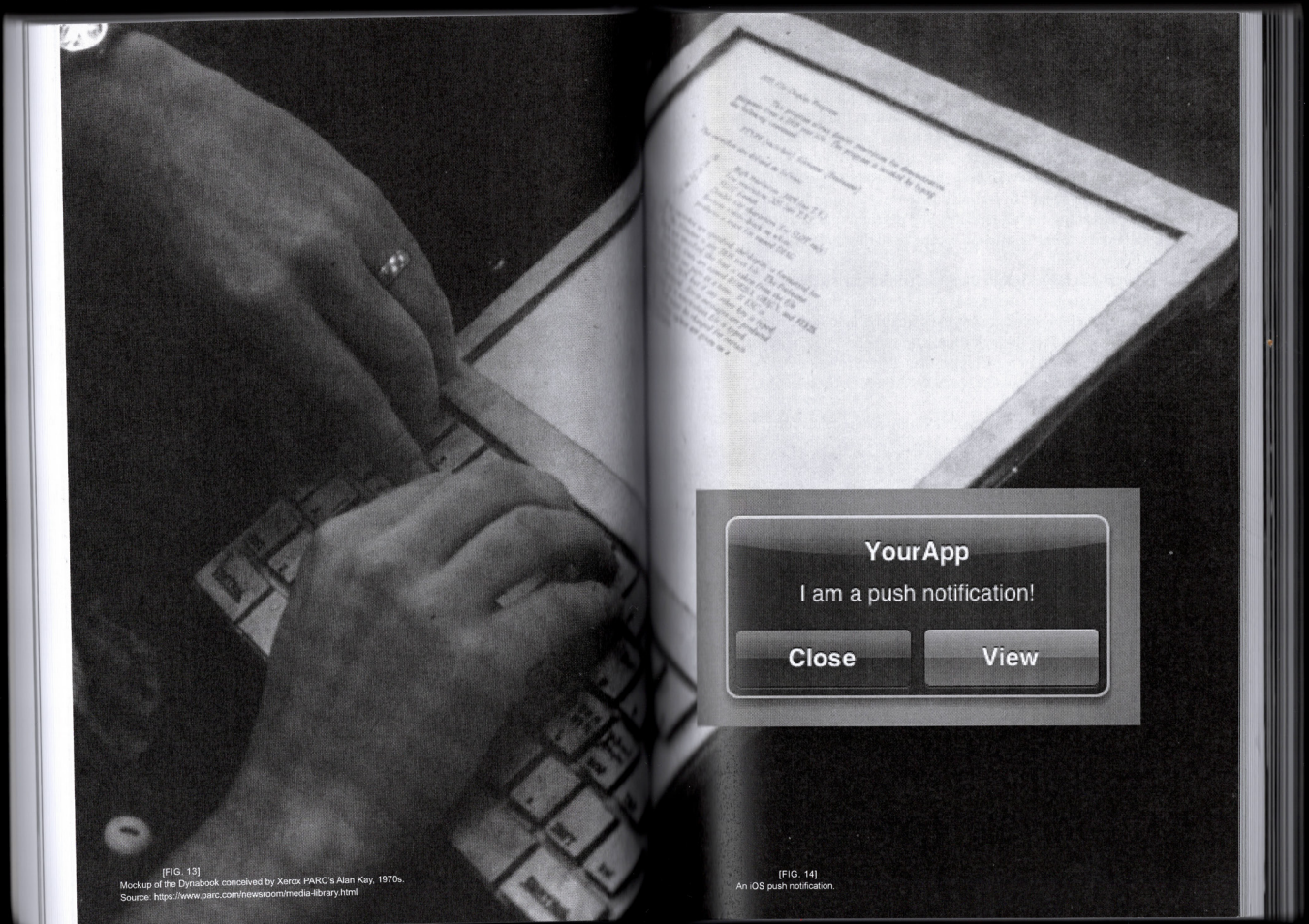
Softwares like iBooks Author and the Adobe DPS are easy to use: coding is not required and there's no need to change the way a designer works. "Building a book is as easy as dragging and dropping" ("iBooks Author" 2012). Even though users can create their own widgets, iBooks Author is focused on customization. The DPS is an integration of inDesign. Both are the result of a very specific idea of what publishing is and how it is performed. An idea developed with print in mind and with the hurry to reach or build a digital audience. While this software work probably well for high-volume publishing enterprises, these tools produce reactionary workflows and publications. Supposedly, rich media are not expensive in terms of time, money, and labour. This is true as long as the paradigms encoded in the software are accepted. Florian Cramer (2014) puts it this way: "[...] we're looking for pragmatic, working solutions – not snazzy design show-off work that may create wow-effects but will not be a workable model for real life [...] Focus on showcase projects has been the achilles heel of all electronic and multimedia publishing efforts ever since the CD-ROM in the 1990s."

[FIG. 15]

One of the fields where rich media are supposed to have a groundbreaking effect is education. The assumption is that 'digital natives' are completely at ease with digital technology, therefore learning tools and methods must adapt to this new kind of cognition. Traditional textbooks are static, boring and therefore obsolete. The argument is generally supported by the frequent statistics showing the extinction of strong readers. The solution is books in which students "flick through photo galleries, rotate 3D objects, tap to pop up sidebars, or play video and audio" ("iBooks Textbooks for iPad" 2012). Italian philosopher Roberto Casati (2013) names this phenomenon

[FIG. 145]

OBJETO 3: Interior da publicação. A referência a figuras aparece no texto onde estariam colocadas no artigo original. Para garantir uma melhor leitura e maior expressividade da componente imagética esta passa para a página seguinte sem conteúdo textual.



[FIG.146]

OBJETO 3: Interior da publicação. As imagens aqui presentes estão referenciadas no texto da figura anterior, sendo dado nestas páginas espaço para leitura.



# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluída esta fase de desenvolvimento do modelo de publicação considera-se que o projeto serve não só o objetivo de um protótipo a implementar, mas um estímulo à investigação no campo das práticas editoriais *crossmedia* quer pelas questões que aborda e procura levantar, quer pela solução apresentada do ponto de vista do desenho e das decisões funcionais. Reconhece-se que diferentes decisões e melhorias poderiam ser feitas ao modelo, no entanto, o seu estado atual pretende evocar uma continuidade na investigação e implementação, na qual questões técnicas e pragmáticas alusivas à área da programação serão colocadas e o modelo sofrerá as necessárias alterações de forma a encontrar um equilíbrio entre o eixo de valores e fundamento teórico, o desenho das componentes digitais e impressas, e a posterior implementação. Esta implementação, sobretudo no que ao meio digital diz respeito, encontra-se dentro da área da programação e o seu desenvolvimento compreende um nível de conhecimento necessário para respeitar determinados valores de sustentabilidade digital (como por exemplo a otimização da página de forma a reduzir comunicações com o servidor) que se reconhece não ter, nem servir para o contributo disciplinar no âmbito deste projeto; ainda que se tenha procurado aprender e dado início ao processo de desenvolvimento *web* aferiu-se que a curva de aprendizagem e o tempo despendido com os objetivos a atingir tornava esta uma realidade pouco viável enquadrando-a nas vontades de desenvolvimento futuras. No que à componente da produção impressa diz respeito, considera-se que poderia haver um nível de automatização acrescido quer no desenho editorial quer nos meios de produção, no entanto defende-se que a componente humana neste processo confere um sistema de leitura adequado a cada conteúdo individualmente, mesmo implicando um volume de trabalho menos eficiente. No mesmo sentido compreende-se ainda que a automatização de processos (digitais e analógicos) é uma temática que neste contexto, se poderia teorizar mais aprofundadamente nas questões pragmáticas do design moderno, bem como questões de autoria e privacidade, algo que não foi o foco, mas que sugere vontades futuras. Um outro desenvolvimento, passaria pela simulação de ferramentas de intervenção na leitura em meio digital (sublinhar, riscar...), de forma a procurar um equilíbrio na relação de tangibilidade (capítulo 2.1) entre meios impressos e digitais.

Foram especulados contextos onde o modelo poderia ser implementado com o propósito de criação de um espaço de leitura híbrido de contributos coletivos. Neste sentido, e na relação com os interesses pessoais no campo da investigação académica, foi pensada a integração do projeto em contexto académico (extracurricular), de forma a fomentar uma relação entre os alunos (independentemente do grau académico) e o campo da investigação em design, procurando também contribuir na resposta à problemática da relação do designer com a palavra escrita. Questões como comunidade e participação open-source seriam naturalmente impostas pelo contexto académico e a vontade participativa de cada estudante. As edições poderiam ser realizadas a um nível de edição e curadoria mais cuidado, em conjunto por alunos e professores. Haveria uma facilidade em serem criados, partilhados, e vistos conteúdos dos alunos ou externos pela comunidade e, com isso, compilações mais gerais possibilitando novas oportunidades no campo da escrita e investigação partindo da vontade individual. Numa dimensão burocrática a construção da biblioteca e a comunicação com os autores dos textos para re-publicação por vias legais poderia ainda ser mais célere e transparente. Mesmo que a aplicação do projeto no contexto académico falhasse, algumas conclusões poderiam ser retiradas; mesmo que bem executado, na perspectiva da comunicação, incentivo e divulgação, poder-se-ia aferir que, ler (e talvez escrever) pode ser um

problema curricular da disciplina, o que faria do sucesso deste projeto ser um exercício de reflexão crítica sobre a problemática, como refere Mari, aquando diálogo sobre o projeto *Autoprogettazione*?: “But once again the work theory fails because 99% of the time the proposal is not understood or is understood differently. Obviously the proposal was only intended as a practical critical exercise.” (Mari, 2002, p.51). Outra possível adaptação do modelo seria a criação de uma editora orientada pelos valores e sistema de publicação aqui proposto, à semelhança de exemplos previamente referidos como a E-flux e a the-documents.org (capítulo 3.).

Mesmo que o modelo não chegue a ser implementado, espera-se que as questões que coloca contribuam no interesse da investigação académica em torno de práticas editoriais *crossmedia* e que, havendo esse interesse, o projeto e materiais associados sirvam de recurso para que se faça mais e melhor sobre a estrutura do modelo editorial aqui proposto e que a informação, independentemente do meio, se torne mais acessível e democrática:

As André Breton, one of the founders of the 1920s Surrealist art movement, famously declared: "One publishes to find comrades!" [...] Strictly speaking, the main concern here is neither commercial success, nor the aesthetic purity of the printed experiment, nor even the archiving of works (at least not yet). Rather, this kind of publishing is all about fostering and spreading ideas among like-minded people, through the ‘viral’ communication model so often applied by the alternative press.

(Ludovico, 2018, p.31)



## BIBLIOGRAFIA

Blaauvelt, A. (2008a, 3 Novembro). *Towards Relational Design*. Design Observer. Acedido a 18 Novembro, 2022 em <https://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557/>

Blaauvelt, A. (2008b, 10 Novembro). *Towards Relational Design*. Walker. Acedido a 18 Novembro, 2022 em <https://walkerart.org/magazine/towards-relational-design>

Blaauvelt, A. (2011). *Tool (Or, Post-production for the Graphic Designer)*. In E. Lupton & A. Blaauvelt (Eds.), *Graphic Design: Now in Production* (pp. 22–31). Walker Art Center.

Blaauvelt, A. (2016, 6 Dezembro). *All Printing Is Political: Fredy Perlman and the Detroit Printing Co-op*. Walkerart.org; Walker Art Center. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://walkerart.org/magazine/all-printing-is-political-fredy-perlman-and-the-detroit-printing-co-op>

Briar Levit. (2018). *Graphic Means*. In Vimeo. <https://vimeo.com/ondemand/graphicmeans/302126709>

Bruet, M. (2020). *Production process: Print on Demand* (Vol. 26). Revue Faire.

Buckwell, A. (2023, 10 Janeiro). *Everything You Need to Know About the Z-Library Shutdown*. Acer Corner. <https://blog.acer.com/en/discussion/463/everything-you-need-to-know-about-the-z-library-shutdown>

Byrne, E. (2016, 23 Janeiro). *Counter Currents: Experimental Jetset on Provo*. Walkerart.org. Acedido a 18 Novembro, 2022 em <https://walkerart.org/magazine/counter-currents-experimental-jetset-on-provo>

Coover, R. (1992, 21 Junho). *The End of Books*. Archive.nytimes.com; The New York Times. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>

Corbusier, L. (1925). *Standard Needs, Standard Furniture*. In *L'Art decorative aujourd'hui*.

Coreia. (n.d.). Coreia. Coreia. <https://www.coreia.pt>

Design Council. (2019, 17 Maio). *Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond*. Design Council. Acedido em Janeiro, 2022 em <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>

E-flux. (2020). About - e-flux. E-Flux.com. <https://www.e-flux.com/about>

Experimental Jetset. (2003, Maio). *Helveticaism*. Experimental Jetset. Acedido a 18 Novembro, 2022 em <http://www.jetset.nl/archive/helveticaism>

Experimental Jetset. (2012a). *Two or Three Things I Know About Provo - the Brno version*. Experimental Jetset. Acedido a 18 Novembro, 2022 em <https://www.jetset.nl/provobrna/>

Experimental Jetset. (2012b). *What We Want to Know More about Provo* (N. Kim & N. S. Larsen, Entrevistadores) [Entrevista]. In *Two or Three Things I Know About Provo / Brno Edition*. Acedido a 18 Novembro, 2022 em <https://www.jetset.nl/archive/interview-graphic-no-24>

Experimental Jetset. (2017). *Two or Three Things I Know About Provo*. Acedido a 18 Novembro, 2022 em <https://2or3things.tumblr.com>

Fisher, J. H., & Smart, A. (2018, 7 Dezembro). “*Design Is Always Conditioned by Politics*”: *Other Forms on Counter-Signals Journal* (M. Hoejlund, Entrevistadora) [Entrevista]. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://walkerart.org/magazine/interview-other-forms-counter-signals-journal-alan-smart-jack-henrie-fisher>

Formafantasma. (n.d.). *Website Project - FormaFantasma*. Formafantasma.com. Acedido a 8 Fevereiro, 2023 em <https://formafantasma.com/website>

Howard, A. (2022, 27 Outubro). *Personal Views* [Email para Francisco Soares].

Ind.ie. (2017). *Ind.ie — Ethical Design Manifesto*. Ind.ie. <https://ind.ie/ethical-design/>

Lorusso, S. (2015a). *Print on Demand – The Radical Potential of Networked Standardisation*. In D. Aldred & E. Waeckerle (Eds.), *Code X – Paper, Ink, Pixel and Screen*. bookRoom Press. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://silviolorusso.com/publication/pod/>

Lorusso, S. (2015b, 27 Maio). *In Defense of Poor Media*. Post-Digital Publishing Archive. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <http://p-dpa.net/in-defense-of-poor-media/>

Lorusso, S. (2015c, 19 Novembro). *Digital Publishing in the Age of Platform-Centricity*. Post-Digital Publishing Archive. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <http://p-dpa.net/platform-centricity/>

Ludovico, A. (2018). *Post-digital print : the mutation of publishing since 1894* (3ª ed.). Onomatopee. (Publicado originalmente em 2012)

Lupton, E. (2011). *The Designer As Producer*. In E. Lupton & A. Blauvelt (Eds.), *Graphic Design: Now in Production* (pp. 12–13). Walker Art Center.

Maldini, I. (2014). *From “Do it yourself” to “Open design”: users’ involvement and democratization*. Blucher Design Proceedings. <https://doi.org/10.5151/design-icdhs-080>

Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.

Mari, E. (2002). *Autoprogettazione?* Corraini.

McLuhan, M. (2008). *Compreender os meios de comunicação: extensões do homem* (J. M. Silva, Trad.). Relógio d’Água. (Publicado originalmente em 1964)

McLuhan, M., Agel, J., & Fiore, Q. (2008). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Penguin. (Publicado originalmente em 1967)

Müller, M. (n.d.). *Webdesign as architecture*. Www-Arc.com. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <http://www--arc.com>

New Reader. (n.d.). New Reader /space/about. New Reader. <https://www.newreader.net/space/about>

Norma. (2018a, 28 Agosto). *Nothing Special*. Norma. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://normadesign.it/en/log/nothing-special/>

Norma. (2018b, 9 Setembro). *Websites must be accessible*. Norma. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://normadesign.it/en/log/web-design-origin-of-the-web/>

Norma. (2018c, 29 Dezembro). *Every Internet page emits CO2*. Norma. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://normadesign.it/en/log/every-internet-page-emits-co2/>

Other Forms. (2015). *Other Formats: A Proposal by Other Forms*. Other Forms.

Pater, R. (2021). *Caps lock : How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape It*. Valiz.

Paul Soulellis. (n.d.). Library of the Printed Web — About.

Libraryoftheprintedweb.tumblr.com. <https://libraryoftheprintedweb.tumblr.com/about>

Postrel, V. (2003). *The Substance of Style: How the Rise of Aesthetic Value Is Remaking Commerce, Culture, and Consciousness* (p. 178). HarperCollins.

Rajalakshmi, N. (2022, 15 Novembro). *Z-Library Was a Lifeline for Students on Shoestring Budgets—Until the Feds Shut it Down*. Slate Magazine. Acedido a 8 Fevereiro, 2023 em <https://slate.com/technology/2022/11/z-library-pirated-books-papers-school-tor.html>

Rock, M. (1994). *On Unprofessionalism*. 2x4. <https://2x4.org/ideas/1994/on-unprofessionalism/>

Seifert, M., & Baía, P. (Eds.). (2019). *Porto Brutalista*. Circo de Ideias.

Sellen, A. J., & Harper, R. (2002). *The myth of the paperless office*. MIT Press.

Soulellis, P. (2013, Maio). *Search, Compile, Publish: Towards a new artist's web-to-print practice*. Soulellis.com. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish/>

Soulellis, P. (2018, 13 Outubro). *Publishing as practice as resistance*. Soulellis.com. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://soulellis.com/writing/oct2018/index.html>

Soulellis, P. (2020, 24 Junho). *On the power of mutual aid publishing during crisis*. The Creative Independent. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://thecreativeindependent.com/essays/on-the-power-of-mutual-aid-publishing-during-crisis/>

Soulseek. (n.d.). About Soulseek | Soulseek. Www.slsknet.org. <https://www.slsknet.org/news/node/680>

Steyerl, H. (2009, Novembro). *In Defense of the Poor Image*. E-Flux. Acedido a 20 Setembro, 2022 em <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

The Serving Library. (n.d.). The Serving Library. Www.servinglibrary.org. <https://www.servinglibrary.org/journal>

Uzanne, O. and Robida, A. (1895). *La fin des livres*. [online] Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/2820/2820-h/2820-h.htm>.

Wild, L. (1998). *The Macramé of Resistance*. Emigre #47, 14–23. <https://www.emigre.com/assets/file/pdfMagazine/Emigre47Macrame.pdf>

Zee, R. van der. (2016, 26 Abril). *Story of cities #30: how this Amsterdam inventor gave bike-sharing to the world*. The Guardian; The Guardian. <https://www.theguardian.com/cities/2016/apr/26/story-cities-amsterdam-bike-share-scheme>

## LISTA DE IMAGENS

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Figura 1 | Diagrama ilustrativo das três fases evolutivas do design moderno. Redesenhado por questões de resolução de imagem. Originalmente publicada em <a href="https://walkerart.org/magazine/towards-relational-design">https://walkerart.org/magazine/towards-relational-design</a>   | 18 |
| Figura 2 | Diagrama ilustrativo das características das três fases evolutivas do design moderno. Redesenhado por questões de resolução de imagem. Originalmente publicada em <a href="https://walkerart.org/magazine/towards-relational-design">https://walkerart.org/magazine/towards-relational-design</a>   | 18 |
| Figura 3 | Figura representativa do trabalho anterior à introdução de ferramentas digitais, como o AutoCAD específico das áreas das engenharias e planeamento urbano, caracterizado fortemente, neste período, pela manualidade. Original publicada em <a href="https://rarehistoricalphotos.com/life-before-autocad-1950-1980/">https://rarehistoricalphotos.com/life-before-autocad-1950-1980/</a> | 19 |
| Figura 4 | Figura representativa do trabalho anterior à introdução de ferramentas digitais, como o AutoCAD específico das áreas das engenharias e planeamento urbano, caracterizado fortemente, neste período, pela manualidade. Original publicada em <a href="https://rarehistoricalphotos.com/life-before-autocad-1950-1980/">https://rarehistoricalphotos.com/life-before-autocad-1950-1980/</a> | 19 |
| Figura 5 | Fotografia do The White Bicycle Plan. Fotografia: Koen Wessing/Hollandse Hoogte Fonte: <a href="https://www.dutchnews.nl/features/2020/05/dutch-counterculture-its-like-a-really-long-time-since-provo-man/">https://www.dutchnews.nl/features/2020/05/dutch-counterculture-its-like-a-really-long-time-since-provo-man/</a>  | 21 |
| Figura 6 | Fotografia de uma demonstração dos Provo . Fotografia: Jacques Klok ANP Fonte: <a href="https://www.dutchnews.nl/features/2020/05/dutch-counterculture-its-like-a-really-long-time-since-provo-man/">https://www.dutchnews.nl/features/2020/05/dutch-counterculture-its-like-a-really-long-time-since-provo-man/</a>  | 21 |
| Figura 7 | “First three issues of Provo magazine (published in July 1965, August 1965, and September 1965). 36–38 pages per issue. Size 105 x 297 mm (A4, folded in half). Stapled and taped. Mimeographed interior pages, ready-made brick-patterned wallpaper cover, handwritten titles.” Fonte: <a href="https://2or3things.tumblr.com">https://2or3things.tumblr.com</a>                         | 21 |
| Figura 8 | “The union seal or “bug” for the Detroit Printing Co-op, 1969”<br>Fonte: <a href="https://walkerart.org/magazine/all-printing-is-political-fredy-perlman-and-the-detroit-printing-co-op">https://walkerart.org/magazine/all-printing-is-political-fredy-perlman-and-the-detroit-printing-co-op</a>  | 22 |
| Figura 9 | Publicação de uma imagem consideradapoor media resultante dos processos de compressão aquando download/upload da imagem. A baixa resolução da imagem não invalida a sua mensagem para o autor da publicação.<br>Fonte: <a href="https://twitter.com/TayyanEl/status/1590023331826532354">https://twitter.com/TayyanEl/status/1590023331826532354</a>                                      | 28 |

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Figura 10 | Homepage onde é apresentado ao utilizador um artigo aleatório da coleção, sendo que se considera o uso da imagem equilibrado na relação com o texto. Fonte: <a href="https://the-documents.org">https://the-documents.org</a>   | 47 |
| Figura 11 | Coelção de documentos arquivados na plataforma expandida. Fonte: <a href="https://the-documents.org">https://the-documents.org</a>  | 48 |
| Figura 12 | Ao serem visitados vários documentos um índice vai sendo criado no topo da página sendo que ao fim de 15 documentos visitados o utilizador pode exportar ou encomendar a publicação. Fonte: <a href="https://the-documents.org">https://the-documents.org</a>   | 48 |
| Figura 13 | Loading page prévia à apresentação da coleção de documentos produzida. Considera-se este momento que apesar de simples, é relevante na experiência de utilização com uma abordagem gráfica bastante simples e pragmática. Fonte: <a href="https://the-documents.org">https://the-documents.org</a>  | 49 |
| Figura 14 | Gerado o documento o leitor pode ter uma pré-visualização da forma como se materializa a publicação. O desenho do formulário e elementos associados foram referência no desenho da página Ensembled. Fonte: <a href="https://the-documents.org">https://the-documents.org</a>   | 49 |
| Figura 15 | Exemplar de uma publicação produzida a partir da plataforma. Slide 1. Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?hl=pt</a>  | 50 |
| Figura 16 | Exemplar de uma publicação produzida a partir da plataforma. Slide 2. Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?hl=pt</a>  | 50 |
| Figura 17 | Exemplar de uma publicação produzida a partir da plataforma. Slide 6. Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/CZuYJvzrn28/?hl=pt</a>  | 51 |
| Figura 18 | Homepage do projeto Printed Web da autoria de Paul Soulellis. Fonte: <a href="https://printedweb.org">https://printedweb.org</a>  | 52 |
| Figura 19 | Ao clicar nos links da página anterior o leitor é encaminhado para plataformas da internet que servem de suporte ao conteúdo indicado. Considera-se uma solução de referência pela utilização de estruturas pré-existentes da web, neste caso a Wikipedia. Fonte: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Soulellis">https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Soulellis</a>   | 53 |
| Figura 20 | Ao clicar nos links da página anterior o leitor é encaminhado para plataformas da internet que servem de suporte ao conteúdo indicado. Considera-se uma solução de referência pela utilização de estruturas pré-existentes da web, neste caso a um documento do Google Docs. Fonte: <a href="https://docs.google.com/document/d/10i-h2SsQnA17eeOWZ24nnuZdOJ9FtJ_1_OjpwgAwUus/edit">https://docs.google.com/document/d/10i-h2SsQnA17eeOWZ24nnuZdOJ9FtJ_1_OjpwgAwUus/edit</a> | 53 |
| Figura 21 | “Printed Web 3, Reader/Index”<br>Publicação editada no âmbito do projeto, atualmente disponível   | 54 |

|           |   |    |
|-----------|---|----|
|           | compra ou download.<br>Fonte: <a href="https://soulellis.com/work/printedweb3/index.html">https://soulellis.com/work/printedweb3/index.html</a>   |    |
| Figura 22 | Homepage do projeto The Serving Library. Considera-se referência pela abordagem gráfica simples e direta, passível de ser produzida com poucos recursos digitais.<br>Fonte: <a href="https://www.servinglibrary.org/journal">https://www.servinglibrary.org/journal</a>   | 55 |
| Figura 23 | Loja online da The Serving Library. Utiliza-se como referência a predominância da imagem na navegação nesta página. Fonte: <a href="https://www.servinglibrary.org/shop?currency=eur">https://www.servinglibrary.org/shop?currency=eur</a>  | 56 |
| Figura 24 | Escolhida uma publicação o utilizador é encaminhado para a página da mesma onde tem acesso à informação que a descreve.<br>Fonte: <a href="https://www.servinglibrary.org/journal/2?currency=eur">https://www.servinglibrary.org/journal/2?currency=eur</a>   | 56 |
| Figura 25 | Fotografia de uma das publicações previamente apresentadas. Slide 1. Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/CfrzvrElchS/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/CfrzvrElchS/?hl=pt</a>   | 57 |
| Figura 26 | Fotografia de uma das publicações previamente apresentadas. Slide 3. Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/CfrzvrElchS/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/CfrzvrElchS/?hl=pt</a>   | 57 |
| Figura 27 | Homepage do projeto New Reader onde uma vez mais a predominância e o uso da imagem com destaque orienta a navegação do leitor.<br>Fonte: <a href="https://www.newreader.net">https://www.newreader.net</a>  | 58 |
| Figura 28 | Página de leitura online de uma entrevista. Considera-se que o desenho da página é adequado para leitura extensa. A organização e nomenclatura associadas são pontos fortes no projeto que se têm como referência.<br>Fonte: <a href="https://www.newreader.net/sage-elsesser">https://www.newreader.net/sage-elsesser</a>  | 59 |
| Figura 29 | Página de leitura online de uma entrevista, onde se destaca a presença da imagem em conflito com restantes elementos o que acaba por ser uma decisão de referência no âmbito deste projeto.<br>Fonte: <a href="https://www.newreader.net/sage-elsesser">https://www.newreader.net/sage-elsesser</a>   | 59 |
| Figura 30 | Página de leitura da e-flux. Fonte: <a href="https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/">https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/</a>   | 61 |
| Figura 31 | Página de leitura da e-flux. Ao fazer scroll informação adicional é acrescentada à página, criando ruído e desconforto na leitura, com particular destaque o conteúdo vídeo (à direita). Considera-se por isso que o desenho da página poderia ser melhor adequado ao conforto da leitura. Fonte: <a href="https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/">https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/</a> | 61 |
| Figura 32 | Coletânea de publicação da e-flux, referência pelo desenho da capa que evoca a ideia de coleção. Fonte: <a href="https://www.e-flux.com/books/">https://www.e-flux.com/books/</a>   | 62 |

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Figura 33 | Desenho editorial do artigo passível de ser descarregado na página de leitura do mesmo. Fonte: <a href="https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/">https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/</a>  | 62 |
| Figura 34 | Homepage da página web do jornal Coreia. Fonte: <a href="https://www.coreia.pt">https://www.coreia.pt</a>   | 64 |
| Figura 35 | Navegação na página; Edições. Fonte: <a href="https://www.coreia.pt">https://www.coreia.pt</a>  | 64 |
| Figura 36 | Navegação na página; Edição 5 – índice. Fonte: <a href="https://www.coreia.pt">https://www.coreia.pt</a>  | 65 |
| Figura 37 | Navegação na página; Artigo: Ensinar Uma Coisa Que Não Se Sabe de Alice Wavelet. Fonte: <a href="https://www.coreia.pt">https://www.coreia.pt</a>   | 65 |
| Figura 38 | Publicação impressa. Slide 1.<br>Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/Clq6jOYu131/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/Clq6jOYu131/?hl=pt</a>   | 66 |
| Figura 39 | Publicação impressa. Slide 3.<br>Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/Clq6jOYu131/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/Clq6jOYu131/?hl=pt</a>   | 66 |
| Figura 40 | Página web da Wikipedia.<br>Fonte: <a href="https://www.instagram.com/p/Clq6jOYu131/?hl=pt">https://www.instagram.com/p/Clq6jOYu131/?hl=pt</a>  | 67 |
| Figura 41 | Publicação Autoprogettazione? da autoria de Enzo Mari. Fonte: <a href="https://corraini.com/it/autoprogettazione.html">https://corraini.com/it/autoprogettazione.html</a>   | 68 |
| Figura 42 | Páginas da publicação Autoprogettazione? da autoria de Enzo Mari. Fonte: <a href="https://corraini.com/it/autoprogettazione.html">https://corraini.com/it/autoprogettazione.html</a>  | 69 |
| Figura 43 | Diagrama ilustrativo da metodologia projetual Double Diamond.<br>Fonte: <a href="https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/">https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/</a> | 79 |
| Figura 44 | Canal do Are.na de início de desenvolvimento da proposta. Fonte: <a href="https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s1-propostas">https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s1-propostas</a>  | 80 |
| Figura 45 | Canal do Are.na de desenvolvimento do projeto; arquivo contínuo de materiais de interesse e possivelmente úteis.<br>Fonte: <a href="https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-desenvolvimento">https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-desenvolvimento</a>  | 80 |
| Figura 46 | Canal do Are.na para arquivo de referências no campo do desenho editorial e métodos de encadernação.<br>Fonte: <a href="https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-livro-encadernacao">https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-livro-encadernacao</a>  | 81 |
| Figura 47 | Canal do Are.na para arquivo de bibliografia no âmbito do projeto.<br>Fonte: <a href="https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-leitura">https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-leitura</a>  | 81 |

|           |  |    |
|-----------|--|----|
| Figura 48 | Canal do Are.na para arquivo de referências no campo do desenho web. Fonte: <a href="https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-referencias-web">https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-referencias-web</a>                | 81 |
| Figura 49 | Canal do Are.na para documentação gráfica do desenvolvimento do projeto. Fonte: <a href="https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-processo-grafico">https://www.are.na/francisco-morais-soares/ma-y02-s2-processo-grafico</a>          | 82 |
| Figura 50 | Esboço de diagrama em início de projeto ilustrativo do propósito de tradução de meios.   | 83 |
| Figura 51 | Esboço de diagrama representativo da estrutura e lógica da componente web do projeto.  | 83 |
| Figura 52 | Esboços de diagramas e esquemas alusivos à estrutura do website e respectivas dinâmicas.   | 84 |
| Figura 53 | Esboços de diagramas e esquemas alusivos à estrutura do website.   | 85 |
| Figura 54 | LOW←TECH MAGAZINE<br>Fonte: <a href="https://solar.lowtechmagazine.com">https://solar.lowtechmagazine.com</a>  | 88 |
| Figura 55 | Formafantasma<br>Fonte: <a href="https://formafantasma.com">https://formafantasma.com</a>  | 89 |
| Figura 56 | Norma<br>Fonte: <a href="https://normadesign.it/en/">https://normadesign.it/en/</a>  | 89 |
| Figura 57 | Scripted Space<br>Fonte: <a href="http://scripted.space">http://scripted.space</a>   | 90 |
| Figura 58 | New Reader<br><a href="https://www.newreader.net">https://www.newreader.net</a>  | 90 |
| Figura 59 | Heide & von Beckerath<br>Fonte: <a href="https://heidevonbeckerath.com">https://heidevonbeckerath.com</a>  | 91 |
| Figura 60 | Primary Structure<br>Fonte: <a href="https://primarystructure.net">https://primarystructure.net</a>  | 91 |
| Figura 61 | Revue Faire<br>Fonte: <a href="https://revue-faire.eu">https://revue-faire.eu</a>  | 92 |
| Figura 62 | PROPOSTA 1: Um dos primeiros esboços do desenho da página web. Procurou-se, a partir da bibliografia, encaixar as palavras que servem de menu. Reconhece-se aqui um ineficaz uso das margens e do espaço, e problemas na hierarquia da informação. | 95 |
| Figura 63 | PROPOSTA 1: Esboço anterior com a bibliografia expandida e as  | 95 |

palavras chave correspondentes ao menu inseridas no texto.

|           |   |     |
|-----------|---|-----|
| Figura 64 | PROPOSTA 1: Página de leitura de um artigo; versão 1.   | 96  |
| Figura 65 | PROPOSTA 1: Página de leitura de um artigo; versão 2.   | 96  |
| Figura 66 | PROPOSTA 2: Página de leitura de uma nova proposta; semelhante à anterior, com alterações no menu.  | 97  |
| Figura 67 | PROPOSTA 2: A legenda do texto, que permanece na proposta final, entrava em conflito com o Index. As questões de hierarquia não se encontravam resolvidas.  | 97  |
| Figura 68 | PROPOSTA 2: Desenho inicial do índice expandido.  | 98  |
| Figura 69 | PROPOSTA 2: Destaque da figura em sobreposição aos restantes elementos.   | 98  |
| Figura 70 | PROPOSTA 2: Espaço de navegação através de imagens na página Editions. Considera-se que a grelha não conferia expressividade e leitura a cada imagem.   | 99  |
| Figura 71 | PROPOSTA 2: Esboço inicial da página da pré-visualização de uma edição.   | 99  |
| Figura 72 | PROPOSTA 2: Esboço inicial para a Tabela de Conteúdos; ao clicar em cada artigo o utilizador poderia expandir a sinópsse do mesmo.  | 100 |
| Figura 73 | Protótipo de teste da barra lateral que permite uma visão geral da dimensão da página web e da utilização de desfoque no fundo e topo da página de forma a criar uma zona de foco central.  | 100 |
| Figura 74 | PROPOSTA 3: Protótipo aproximado da proposta final no entanto consideram-se melhorias na hierarquia da informação e no equilíbrio da página com o espaço utilizado.   | 101 |
| Figura 75 | PROPOSTA 3: Esboço inicial do espaço de leitura onde se considera a largura da coluna de texto demasiado grande e que o pouco destaque dado ao header poderia tornar confusa a experiência do utilizador.   | 101 |
| Figura 76 | PROPOSTA 3: Tabela de conteúdos redesenhada com destaque ao título do artigo; aproximada da proposta final.   | 102 |
| Figura 77 | PROPOSTA 4: Considerou-se a possibilidade de, ao entrar na página, existir um elemento diferenciador da monotonia da página inicial. A utilização de uma ilustração vetorial de certa forma grotesca seria uma possibilidade que no entanto foi descartada por não servir da melhor forma o propósito | 102 |

|           |  |     |
|-----------|--|-----|
|           | pretendido para o momento de entrada na página.  |     |
| Figura 78 | PROPOSTA 4: A ilustração descrita na figura anterior apareceria em diversos momentos do site, alterando a sua cor em contraste com a página anterior e a presente.   | 103 |
| Figura 79 | PROPOSTA 4: A função do espaço Ensembled alterou-se no desenvolver do projeto. Esta página aqui apresentada era a proposta para quando a compilação de textos pelo utilizador seria produzida pela plataforma, sendo este um momento mais funcional funcionando como formulário e espaço de edição.  | 103 |
| Figura 80 | PROPOSTA FINAL: Página de entrada<br>Soulção proposta para a entrada no website. Ao fazer scroll ou interagir com a página a imagem desaparece dando lugar ao primeiro artigo e restantes componentes (figura seguinte). Existe aqui uma introdução de aleatoriedade uma vez que a imagem utilizada está presente nos conteúdos do site e é alterada a cada nova visita.   | 104 |
| Figura 81 | PROPOSTA FINAL: Página principal<br>Soulção proposta para a página principal. Ao entrar é apresentado ao utilizador um artigo ao qual pode dar início à leitura. Ao clicar na seta da biografia esta expande-se revelando mais informação detalhada sobre o projeto.   | 105 |
| Figura 82 | PROPOSTA FINAL: Biografia<br>Expansão da biografia para o segundo parágrafo.   | 106 |
| Figura 83 | PROPOSTA FINAL: Biografia<br>Expansão da biografia para o terceiro parágrafo.  | 107 |
| Figura 84 | PROPOSTA FINAL: Biografia<br>Estando a biografia expandida o utilizador pode fazer scroll na mesma e ver os três parágrafos completos. A palavra “ENSEMBLE” dá início a cada um dos parágrafos e encaixa ao longo da navegação dando sentido ao início da frase.   | 108 |
| Figura 85 | PROPOSTA FINAL: Leitura<br>Em comparação à PROPOSTA 3 houve uma redução da dimensão da coluna de forma a equilibrar a quantidade de informação na página. Ao iniciar a leitura o título do ensaio fica fixo no topo da página e, ao chegar ao ensaio seguinte, este ocupa a posição. A coluna à direita simula uma visão geral da dimensão do artigo de forma a responder às questões de tangibilidade, localizando o leitor no mesmo. | 109 |
| Figura 86 | PROPOSTA FINAL: Leitura com index expandido<br>O menu index ocupa o espaço à direita e permite ao utilizador uma navegação não linear pelos conteúdos da biblioteca. A   | 110 |

nomenclatura de cada conteúdo é referente ao seu tipo e é “descodificado” na tabela de conteúdos.

|           |   |     |
|-----------|---|-----|
| Figura 87 | <p>PROPOSTA FINAL: Leitura</p> <p>Momento de leitura de um artigo com imagens. De forma a dar destaque à componente escrita e tornar a página menos pesada, as imagens são apresentadas apenas quando o utilizado sobrepõe a sua legenda o referância no meio do texto. O espaço à esquerda do texto é ocupado pelas legendas das imagens e possíveis notas que o texto possa ter.</p>                              | 111 |
| Figura 88 | <p>PROPOSTA FINAL: Leitura</p> <p>Ao sobrepor com o rato a legenda da imagem esta aprece sobreposta ao texto alinhada com as suas evocações. Esta sobreposição justifica-se por ser uma segunda camada de informação procurando que se graficamente.</p>  | 112 |
| Figura 89 | <p>PROPOSTA FINAL: Leitura</p> <p>Segundo exemplo do caso referido na figura anterior onde a imagem se sobrpõe ao conteúdo alinhando-se com a sua identificação.</p>  | 113 |
| Figura 90 | <p>PROPOSTA FINAL: Tabela de Conteúdos</p> <p>Página onde o utilizador pode ver de forma mais detalhada especificidades de cada conteúdo. Como referido, a nomenclatura é aqui “descodificada” sendo que “E” corresponde a “Essay”; “I” a “Interviews” sendo que o mesmo se aplicaria a outras tipologias de conteúdos.</p>   | 114 |
| Figura 91 | <p>PROPOSTA FINAL: Tabela de Conteúdos</p> <p>Ao expandir um dos conteúdos o anterior é fechado. O utilizador pode aqui também selecionar de forma mais imediata vários conteúdos que pretende incluir na sua compilação “Ensembled”.</p>   | 115 |
| Figura 92 | <p>PROPOSTA FINAL: Página da “Editions”</p> <p>Ao entrar nesta página altera-se a cor de fundo de forma a indicar ao utilizador que se encontra num espaço diferente do site. Aqui a navegação é feita através da leitura que o leitor faz das imagens sendo que o tema e conteúdo de cada publicação é revelado quando clicada a imagem.</p> <p>Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.</p> | 116 |
| Figura 93 | <p>PROPOSTA FINAL: Página “Editions” com edição expandida</p> <p>Ao selecionar uma imagem é revelado o título da edição bem como o seu número, editor, sinópse e ficha técnica. A edição encontra-se disponível para encomenda ou download.</p> <p>Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.</p>   | 117 |
| Figura 94 | <p>PROPOSTA FINAL: Página “Editions” com edição expandida</p> <p>Ao fazer scroll é dado ao leitor uma pré-visualização do interior da</p>   | 118 |

publicação e é revelado o índice que a constitui. Os artigos aqui presentes encontram-se disponíveis na plataforma.  
Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.

|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Figura 95  | PROPOSTA FINAL: Página “Editions” com edição expandida<br>À semelhança da página de leitura, o título assume uma posição fixa no topo da página sobrepondo-se aos conteúdos presentes.<br>Esta página está associada ao objeto 3 da componente impressa.   | 119 |
| Figura 96  | PROPOSTA FINAL: Página “Ensembled”<br>Esta página é considerado um espaço de edição da compilação de conteúdos do utilizador onde pode re-organizar a ordem dos conteúdos e eliminá-los. São ainda apresentadas especificações sobre o documentos e uma pré-visualização do mesmo.<br>Esta página está associada ao objeto 2 da componente impressa. | 120 |
| Figura 97  | A utilização do desfoque ao longo da navegação no website pretende evocar questões de leitura (ou falta dela) que foram uma preocupação no desenho da página, utilizando este elemento para indicar ao utilizador o estado dos diversos elementos clicáveis.   | 121 |
| Figura 98  | Foi desenhada uma “tick box” onde ao sobrepor com o rato expande-se para indicar ao leitor a sua função, a de compilar os conteúdos, quando clicada comprime-se novamente indicando que o conteúdo foi arquivado.  | 122 |
| Figura 99  | Projeto de referência na componente impressa.<br>Design: Ronnie Fueglistner<br>Fonte: <a href="http://www.ronniefueglistner.ch/work/bruce-nauman-a-contemporary/">http://www.ronniefueglistner.ch/work/bruce-nauman-a-contemporary/</a>  | 124 |
| Figura 100 | Seleção de projetos de referência na componente impressa.<br>Design: atelier Haegeman Temmerman<br>Fonte: <a href="https://haegeman-temmerman.be">https://haegeman-temmerman.be</a>  | 124 |
| Figura 101 | Publicação de referência na componente impressa; folha de rosto.<br>Design: Syndicat<br>Fonte: <a href="https://e-m-p-i-r-e.eu">https://e-m-p-i-r-e.eu</a>   | 125 |
| Figura 102 | Publicação de referência na componente impressa; formato.<br>Design: Syndicat<br>Fonte: <a href="https://revue-faire.eu">https://revue-faire.eu</a>  | 125 |
| Figura 103 | Projeto de referência na componente impressa; formato e manuseamento do objeto 1.<br>Design: Non-Verbal Club<br>Fonte: <a href="https://www.nonverbalclub.pt/en/projectlist/broteria">https://www.nonverbalclub.pt/en/projectlist/broteria</a>   | 126 |
| Figura 104 | Projeto de referência na componente impressa; formato e manuseamento do objeto 1.  | 126 |

Design: Non-Verbal Club

Fonte: <https://www.nonverbalclub.pt/en/projectlist/broteria>

|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Figura 105 | OBJETO 1: Primeiros testes de impressão e perfuração; folha de rosto A4 (capa e contracapa A5). A perfuração foi um teste à possibilidade de arquivo deste objeto que foi descartada por não ser o propósito do mesmo. | 130 |
| Figura 106 | OBJETO 1: Primeiros testes de impressão e perfuração; interior do documento. A perfuração foi um teste à possibilidade de arquivo deste objeto que foi descartada por não ser o propósito do mesmo.                    | 131 |
| Figura 107 | OBJETO 1: Teste de impressão da folha de rosto com foco na capa em A5.   | 132 |
| Figura 108 | OBJETO 1: Teste de impressão do layout interior do documento. Exploração da utilização do vinco enquanto elemento separador de conteúdos.  | 133 |
| Figura 109 | OBJETO 1: Teste de impressão dobrado num A5. Esta proposta encontra-se mais próxima do resultado final sendo que foi descartada a perfuração, ajustadas as margens.  | 134 |
| Figura 110 | OBJETO 1: Teste de impressão dobrado num A5. Esta proposta encontra-se mais próxima do resultado final sendo que foi descartada a perfuração, ajustadas as margens.  | 134 |
| Figura 111 | OBJETO 1: Teste de impressão desdobrado num A4. Esta proposta encontra-se mais próxima do resultado final sendo que foi descartada a perfuração, ajustadas as margens.   | 135 |
| Figura 112 | OBJETO 2: Testagem inicial da folha de rosto. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.   | 136 |
| Figura 113 | OBJETO 2: Proposta inicial para layout editorial. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.   | 136 |
| Figura 114 | OBJETO 2: Propostas de utilização da imagem e respetivas legendas; correções ao nível da hierarquia. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.                                | 137 |
| Figura 115 | OBJETO 2: Proposta e testagem de folha de rosto e verso. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.  | 138 |
| Figura 116 | OBJETO 2: Teste de inclusão das notas numa coluna envolvida no   | 138 |

|            |  |     |
|------------|--|-----|
|            | <p>corpo de texto.<br/>O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.</p>  |     |
| Figura 117 | <p>OBJETO 2: Proposta e testagem de folha de rosto e verso; com correções alusivas às margens e hierarquia.<br/>O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.</p> | 139 |
| Figura 118 | <p>OBJETO 2: Teste de inclusão das notas numa coluna na margem exterior ao corpo de texto.<br/>O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.</p>                  | 139 |
| Figura 119 | <p>OBJETO 2: Testes de folha de rosto com e sem o conteúdo textual. O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.</p>   | 140 |
| Figura 120 | <p>OBJETO 2: Testes à dimensão mínima para leitura imagética.<br/>O desenho deste objeto acabou por servir também a testagem do desenho do OBJETO 3.</p>   | 141 |
| Figura 121 | <p>OBJETO 3: Prova de impressão de testagem ao formato, material e layout do objeto impresso</p>   | 142 |
| Figura 122 | <p>OBJETO 3: Prova de impressão de testagem ao formato, material e layout do objeto impresso</p>   | 142 |
| Figura 123 | <p>OBJETO 3: Prova de impressão de testagem ao formato, material e layout do objeto impresso</p>   | 143 |
| Figura 124 | <p>OBJETO 3: Prova de impressão de testagem ao formato, material e layout do objeto impresso</p>   | 143 |
| Figura 125 | <p>OBJETO 3: Prova de impressão de testagem à utilização da imagem em spread única e de maior dimensão.</p>  | 144 |
| Figura 126 | <p>OBJETO 3: Proposta de capa 1; utilização de texto meramente expositivo da problemática. Não utilizada uma vez que se considerou necessária a expressividade imagética na capa deste objeto.</p>     | 145 |
| Figura 127 | <p>OBJETO 3: Proposta de capa 2; utilização de um objeto que de alguma forma represente a problemática analisada.</p>  | 145 |
| Figura 128 | <p>OBJETO 3: Proposta de capa 3; utilização objetos representativos dos conteúdos, procurando dessa forma criar leituras que evoquem a problemática</p>  | 145 |
| Figura 129 | <p>OBJETO 3: Proposta de capa 4; utilização de motivos clássicos</p>   | 145 |

que por analogia evoquem questões analisadas na publicação. Neste contexto uma figura alusiva à reforma protestante pela questão de democratização do acesso à informação.

|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Figura 130 | OBJETO 3: Proposta de capa 5 e 6; ilustrações geradas pelo sistema de inteligência artificial Dall-E 2 a partir da premissa “crossmedia publishing, democratization, sustainability painting andre breton style” evocando palavras-chave do projeto e um autor referenciado. | 146 |
| Figura 131 | OBJETO 3: Proposta de capa 5 e 6; ilustrações geradas pelo sistema de inteligência artificial Dall-E 2 a partir da premissa “crossmedia publishing, democratization, sustainability painting andre breton style” evocando palavras-chave do projeto e um autor referenciado. | 146 |
| Figura 132 | WEBSITE: As três páginas principais do meio digital que se traduzem na matéria impressa apresentada nas figuras seguintes.   | 148 |
| Figura 133 | WEBSITE: As três páginas principais do meio digital que se traduzem na matéria impressa apresentada nas figuras seguintes.   | 148 |
| Figura 134 | WEBSITE: As três páginas principais do meio digital que se traduzem na matéria impressa apresentada nas figuras seguintes.   | 148 |
| Figura 135 | OBJETO 1: Documento A4 dobrado em A5 para leitura e manuseamento práticos. Solução final para a folha de rosto e verso.  | 149 |
| Figura 136 | OBJETO 1: O cabeçalho presente na folha de rosto permite um manuseamento através de documentos como o ilustrado na figura.   | 149 |
| Figura 137 | OBJETO 1: Interior do documento A4 onde o vinco é utilizado na separação de conteúdos entre texto e imagem.  | 150 |
| Figura 138 | OBJETO 1: Interior do documento A4 onde, não existindo conteúdo imagético, a coluna de texto ocupa a página completa.  | 151 |
| Figura 139 | OBJETO 2: Frente e verso de uma simulação da compilação Ensembled possível de realizar pelo utilizador. Arquivada com ferragens estilete; pretende-se que este seja um objeto de exploração da publicação enquanto espaço de arquivo.  | 152 |
| Figura 140 | OBJETO 2: Interior de uma simulação da compilação Ensembled possível de realizar pelo utilizador.  | 153 |
| Figura 141 | OBJETO 3: Capa da edição 0 da coletânea Editions. Optou-se pela ilustração desenhada no sistema de inteligência artificial Dall-E 2 a partir da premissa “crossmedia publishing, democratization, sustainability painting andre breton style” pela expressividade forte      | 154 |

e leituras possíveis de realizar. Conceptualmente esta decisão relaciona-se com a vontade de tradução de meios no âmbito de uma temática mais contemporânea.

|            |   |     |
|------------|---|-----|
| Figura 142 | OBJETO 3: Lombada e contracapa da edição 0 da coletânea Editions. Na capa encontra-se um colophon descritivo do projeto bem como uma legenda da capa que se considera essencial ser transparente no processo de obtenção.                                     | 155 |
| Figura 143 | OBJETO 3: Interior da publicação. A folha de rosto introdutória de um novo conteúdo encontra-se sempre à direita.   | 156 |
| Figura 144 | OBJETO 3: Interior da publicação.   |     |
| Figura 145 | OBJETO 3: Interior da publicação. A referência a figuras aparece no texto onde estariam colocadas no artigo original. Para garantir uma melhor leitura e maior expressividade da componente imagética esta passa para a página seguinte sem conteúdo textual. | 157 |
| Figura 146 | OBJETO 3: Interior da publicação. As imagens aqui presentes estão referenciadas no texto da figura anterior, sendo dado nestas páginas espaço para leitura.   | 158 |



**esad**  
**arte+**  
**design**