

19 SET — 17 NOV  
CURADORIA

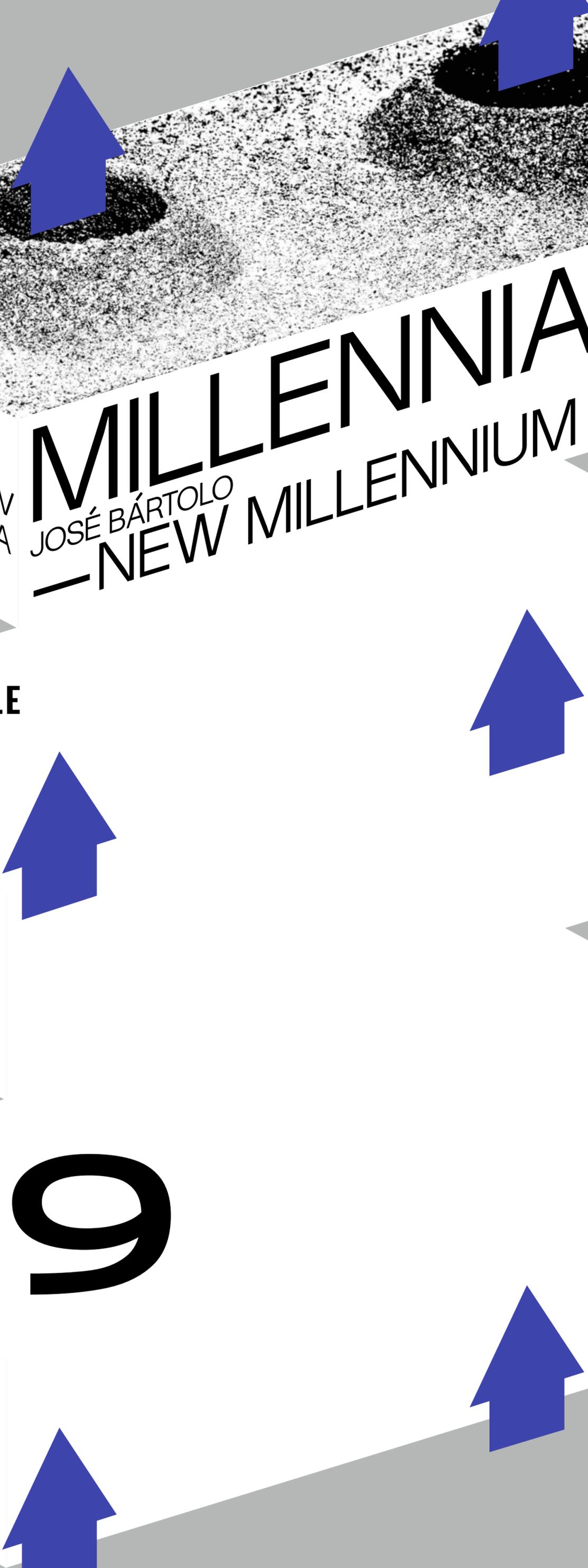
# MILLENNIALS

JOSÉ BÁRTOLO  
— NEW MILLENNIUM DESIGN

PORTO  
DESIGN  
BIENNALE  
2019

P  
D  
B 19

GALERIA  
MUNICIPAL  
DO PORTO



4

---

SOMOS TODOS  
MILLENNIALS

10

---

PROJETOS

22

---

O DESIGN  
DA EXPOSIÇÃO

24

---

OS PARTICIPANTES

26

---

SOBRE A  
EXPOSIÇÃO

WE ARE ALL  
MILLENNIALS

9

PROJECTS

19

THE EXHIBITION  
DESIGN

23

THE PARTICIPANTS

25

ABOUT THE  
EXHIBITION

27

# SOMOS TODOS MILLENNIALS

# WE ARE ALL MILLENNIALS

JOSÉ BÁRTOLO

**PT** Em 2009 dois escritores britânicos, Douglas Hine e Paul Kingsnorth, fundaram o Dark Mountain Project, tornado público através da edição de um manifesto, enunciando um estado de crise no domínio das narrativas. Estes autores defendem a necessidade da criação de uma comunidade de *contadores de estórias* capaz de criar novas narrativas e redescobrir outras esquecidas que se constituam como alternativa às dominantes.

Coletivos como o Dark Mountain Project ajudam-nos a não esquecer as ligações muito estreitas entre as formas de construção discursiva do mundo e as formas de construção material. Gravitando entre o mundo ficcionado e o mundo real, as estórias oferecem-nos a mediação entre eles, a possibilidade de não ficarmos exclusivamente fechados *naquilo que é ou naquilo que poderia ser*.

Podemos afirmar que cada um dos projetos que integram *Millennials – Design do Novo Milénio* nos conta uma estória. A narrativa da exposição pode ser tomada como amostra de uma polifonia de versões sobre aspetos particulares do nosso tempo. Num sentido mais estrito, cada um dos projetos é igualmente uma amostra da diversidade de abordagens que caracteriza o design produzido nos anos mais recentes.

Selecionando-se trabalhos que partem do campo do design de comunicação, torna-se fácil observar como eles são motivados por diferentes intenções (valores sociais e políticos; valorização da autoria individual e coletiva; exploração do potencial comunicacional dos novos *media*) e exploram um vasto leque de possibilidades de materialização, ora concretizando-se numa imaterialidade digital, ora assumindo uma marcante presença física, ora gravitando entre diferentes suportes que se combinam e complementam.

**EN** In 2009 two British writers, Douglas Hine and Paul Kingsnorth, founded the Dark Mountain Project, publicly announced in a manifesto describing a state of crisis in the narrative field. Those authors defend the need to create a community of *storytellers* able to create new stories and rediscover other forgotten ones as an alternative to the prevailing ones.

Groups such as the Dark Mountain Project help remind us of the very close connections between the world's forms of discursive construction and forms of material construction. Gravitating between the world of fiction and the real world, stories supply us the mediation between them, the possibility of our not being exclusively bounded by *what is* or *what might be*.

We can state that each of the projects included in *Millennials – New Millennium Design* tells us a story. The exhibition's narrative can be considered a polyphonic sampling of versions regarding specific aspects of our time. In a stricter sense, each of the projects is also an example of the diverse approaches characterising the design produced in recent years.

Selecting works originating in the field of communication design makes it easy to see how they are motivated by different intentions (social and political values, value of individual and group authorship, exploration of the communication potential of new media forms) and investigate a broad range of materialisation possibilities, achieving digital immateriality, assuming a notable physical presence or shifting between different supports that combine and complement.

In a beautiful poetic image, the Italian Communist Party member and designer Enzo Mari compared the designer's task to the occupation of one or another man or woman who cultivate oak trees. Whoever has tried it knows how arduous the

Numa bela imagem poética, o designer e militante do partido comunista italiano Enzo Mari comparava a tarefa do designer com o ofício daquela mulher ou daquele homem que semeiam carvalhos. Quem já experimentou sabe como é laboriosa essa tarefa de recolher as bolotas no início do outono, escolher delicadamente as que não foram ainda atacadas por vermes ou fungos, colocá-las em hibernação controlando as condições de humidade, aguardar que a semente germine, plantá-las, cuidar delas e mais tarde transplantá-las. Passado meio século este carvalho gerará as suas próprias bolotas, possibilitando a renovação de um ciclo.

A metáfora de Mari é cuidadosamente escolhida. Nela se enfatizam valores do design que foram ficando profundamente secundarizados em detrimento das regras dominantes do capitalismo liberal: a responsabilidade social do designer, a sua relação com o tempo, a sua consciência crítica dos meios e dos fins.

Escrevo num tempo em que ainda há sementes, terra para semear e quem a cultive. Se o pensar num lastro que nos remete às origens da industrialização, este é o mesmo tempo cronológico em que se regista a extinção de mais de 500 espécies de plantas e, se o circunscrever ao meu tempo de vida, é o tempo em que a maioria das espécies destinadas à alimentação humana e animal são manipuladas por tecnologias transgênicas, em que os gastos anuais para retirar pesticidas das águas ultrapassam os 100 milhões de Euros, em que o tratamento de patologias relacionadas com intoxicações alimentares é de aproximadamente 1,5 biliões de Euros; o mesmo tempo onde se inscrevem para a história 4,2 milhões de hectares de desflorestação na Floresta Amazónica, em chamas no preciso momento em que escrevo; em que se multiplicam as formas de protesto ambiental e de *guerrilla gardening*; e, se reduzirmos ainda mais esse tempo, circunscrevendo-o aos últimos meses, é o tempo em que o nível glacial no Ártico regista mínimos históricos, o mesmo tempo em que uma jovem ativista sueca nascida em 2003, Greta Thunberg, discursou no Parlamento Europeu, numa cidade de Bruxelas atravessada por uma invulgar onda de calor que evidencia as profundas alterações climáticas provocadas pela ação humana.

Este é o tempo do novo milénio. Somos todos *millennials* e as sementes que lançamos à terra são o ponto de partida e o ponto de chegada da construção do sistema global. A exposição *Millennials – Design do Novo Milénio* foi concebida numa decorrência, quase simultânea, da definição do tema geral da primeira edição da Porto Design Biennale – *Post Millennium Tension*. Neste contexto, a palavra *millennial(s)* cedo assumiu para nós um duplo sentido: num significado mais estrito, interessou-nos trabalhar a dimensão temporal do substantivo *millennial* enquanto identificador de algo ou alguém que pertence ao presente milénio, e do seu plural, *millennials*, que identifica – seguindo a proposta formulada por Neil Howe e William Strauss – o ciclo geracional daqueles que assumem a maioria no início do século XXI. Num sentido mais amplo, motivou-nos pensar em que medida os dois primeiros decénios do novo milénio são caracterizados por uma variedade de aspetos efetivamente diferenciadores que configurariam uma realidade profundamente distinta da que vigorou no século anterior, o que nos levaria a tematizar uma condição *pós-milenar*.

O principal objetivo de *Millennials – Design do Novo Milénio* é o de constituir um espaço de aproximação, questionamento e confronto desta condição pós-milenar perspetivada a partir do campo disciplinar do design de comunicação, das motivações, processos e materializações explorados nos últimos anos.

task of collecting acorns in early autumn is, skilfully choosing the ones not yet attacked by worms or fungus and then keeping them dormant, controlling humidity conditions and waiting for the seeds to germinate, planting them, nurturing them and later transplanting them. A half-century later that oak will generate its own acorns, enabling a cycle to be renewed.

Mari's metaphor is carefully chosen. It emphasises design values that have been profoundly neglected under the dominant rules of liberal capitalism: the designer's social responsibility, relationship with the particular period and critical awareness of both means and ends.

I write at a time in which there are still seeds, earth to sow and someone to farm it. If I consider it from a standpoint dating back to the origins of industrialisation, then it is the same chronological time that has recorded the extinction of more than 500 plant species. If I limit it to my lifetime, it is the time in which most species meant for human and animal consumption are manipulated by transgenic technologies, in which the annual cost of removing pesticides from waters is more than 100 million euros, in which the treatment of pathologies associated to foodborne illness is approximately 1.5 billion euros; the same time in which history has marked the deforestation of 4.2 million hectares of Amazon jungle, in flames at the very moment I am writing, and in which forms of environmental protest and guerrilla gardening are multiplying. And if we shorten that time even more, limiting it to the last several months, it is the time in which Arctic ice levels have registered historic minimums, the same time in which a young Swedish activist born in 2003, Greta Thunberg, spoke before the European Parliament in a city of Brussels undergoing an abnormal heat wave indicative of the far-reaching climate changes caused by human action.

This is the time of the new millennium. We are all millennials and the seeds we cast on the ground are the departure point and arrival point for building the global system. The concept of the exhibition *Millennials – New Millennium Design* was derived almost simultaneously from the definition of the overall theme of the first Porto Design Biennale – *Post-Millennium Tension*. In that regard, the word *millennial(s)* soon took on a double meaning for us: in the stricter sense, we were interested in working on the time aspect of the noun *millennial*, as an identifier of something or someone pertaining to the current millennium, and its plural *millennials*, which identifies (as proposed by Neil Howe and William Strauss) the generational cycle of those who have become adults in the early 21<sup>st</sup> century. In the broader sense, we were prompted to wonder just how far the new millennium's first two decades have been characterised by a variety of effectively differentiating aspects that would shape a reality quite unlike the one that prevailed in the previous century; this led us to address a *post-millennial condition*.

The main aim of *Millennials – New Millennium Design* is to create a space for approaching, questioning and confronting that post-millennial condition viewed from the field of communication design and the motivations, processes and manifestations explored in recent years.

In the last decade various exhibitions have showcased the expansion of communication design in a current and pertinent manner. Exhibitions such as *Forms of Inquiry: the Architecture of Critical Graphic Design* (curated by Zak Keyes and Mark Owens in 2007), *Graphic Design: Now in Production* (curated by Ellen Lupton and Andrew Blauvelt in 2011) and *All Possible Futures* (curated by Jon Sueda in 2014) merit a reference due

Na última década várias exposições representaram de forma atual e pertinente a expansão do campo do design de comunicação. Exposições como *Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design* (curada por Zak Keyes e Mark Owens em 2007), *Graphic Design: Now In Production* (curada por Ellen Lupton e Andrew Blauvelt em 2011) e *All Possible Futures* (curada por Jon Sueda em 2014) justificam uma referência pela proximidade temática estabelecida com *Millennials*, sendo exposições sobre design de comunicação e selecionando trabalho de produção muito recente através do qual se questiona criticamente a definição e fronteiras disciplinares do design.

*Millennials – Design do Novo Milênio* partilhará, certamente, afinidades com as três exposições mencionadas – desde logo a preocupação de refletir sobre a atual configuração do design de comunicação e identificar algumas das especificidades contemporâneas da disciplina. Porém, *Millennials* é menos uma exposição fechada sobre o campo do design de comunicação e, muito mais, um olhar curatorial sobre o mundo contemporâneo, as suas mudanças e emergências, tomando o design como prática de mediação ou tradução.

Esta contextualização, que se pretendeu não surgisse explícita na exposição, merece uma breve explicação. A sua identificação oferece ao visitante possibilidades de interpretação que se complementam com a autorreferencialidade dos projetos.

Foquemo-nos, por mais um breve momento, na ideia de uma condição pós-milenar. Duas obras recentes – *Art, Theory and Practice in the Anthropocene* (Vernon Press, 2019) editada por Julie Reiss, e *Facing Gaia: Eight Lectures on the New Climatic Regime* (Polity, 2017) de Bruno Latour – confrontam-nos com um cenário de radical caracterização desta condição, introduzindo-nos a uma nova visão do planeta Terra e do nosso lugar nele.

O conceito de Antropoceno teoriza que vivemos, atualmente, numa nova era geológica, marcada por uma dominância do humano sobre os processos biológicos, químicos e geológicos do planeta. Esta hipótese foi apresentada em 2000 por Paul Crutzen e Eugene F. Stoermer. Segundo estes autores, o Antropoceno ter-se-ia sucedido ao Holoceno e a sua origem corresponderia a um processo iniciado no final do século XVIII, com o arranque da industrialização, e acelerado ao longo do século XX e início do século XXI.

Mais do que o reconhecimento da era do Antropoceno, as suas origens e caracterização apresentam-se dissonantes e instáveis no contexto da comunidade científica. Essa discordância torna problemático o traço fundamental do Antropoceno, *i.e.*, a caracterização específica do *anthropos* na sua relação com o meio envolvente, possibilitando leituras pós-humanistas que tendem a indissociar o vigorar de uma nova era geopolítica e uma nova caracterização do humano, como se o humano fosse uma espécie de nó que entrelaça um amplo conjunto de objetos e fenómenos: a tecnologia industrializada, o aumento da produção de carbono, o derretimento das calotas polares e as redes globalizadas de comércio e força de trabalho. Estes convergem ao serviço de um subconjunto privilegiado em detrimento da população humana em geral. Nesse sentido, o Antropoceno revela que a conceção padrão de *anthropos* é, ao mesmo tempo, muito estreita e difusa, pois não explica totalmente o amplo conjunto de elementos não-humanos implicados na complexidade de “atividades humanas” alteradoras do planeta.

De facto, como notava Donna Haraway, pensar o Antropoceno a partir da conceção normativa liberal de *anthropos* reifica o que a autora vê como uma “teoria impensável das

to the thematic closeness to *Millennials*, as exhibitions about communication design that selected very recently produced work, critically questioning the definition and disciplinary boundaries of design.

*Millennials – New Millennium Design* will certainly share affinities with the three aforementioned exhibitions – from the outset a concern about pondering the current framework of communication design and identifying some contemporary specifics of the discipline. However, *Millennials* is not so much a closed exhibition on the field of communication design; rather, it is much more a curatorial outlook on the contemporary world, its changes and emergencies, considering design as a practice of mediation or translation.

This contextualisation, not meant to be made explicit in the exhibition, deserves a brief explanation. Its identification offers the visitor possibilities of interpretation which complement the self-referencing nature of the projects.

Let us focus, for another instant, on the idea of a post-millennial condition. Two recent works – *Art, Theory and Practice in the Anthropocene* (Vernon Press, 2019) edited by Julie Reiss, and *Facing Gaia: Eight Lectures on the New Climatic Regime* (Polity, 2017) by Bruno Latour – confront us with a scenario of radical characterisation of this condition, introducing us to a new vision of the planet Earth and our place in it.

The Anthropocene concept theorises that we now live in a new geologic era marked by human dominance over the planet’s biological, chemical and geological processes. This hypothesis was presented in 2000 by Paul Crutzen and Eugene F. Stoermer. Those authors assert that the Anthropocene has followed the Holocene, originating in a process which began with the rise of industrialisation in the late 18<sup>th</sup> century and accelerated over the course of the 20<sup>th</sup> century into the early 21<sup>st</sup> century.

Beyond recognition of the Anthropocene era, its origins and characterisation have proven to be discordant and unstable in the context of the scientific community. That disagreement has made the fundamental feature of the Anthropocene problematic, *i.e.* the specific characterisation of the *anthropos* in its relationship with the environment, enabling post-humanist readings that tend to inextricably link the consolidation of a new geopolitical era and a new characterisation of mankind, as if the human being were a sort of knot entwining a wide range of objects and phenomena: industrialised technology, increased carbon production, melting of polar icecaps and the globalised trade networks and workforce. The latter converge at the service of a privileged subgroup in detriment to the human population in general. The Anthropocene hence reveals that the standard conception of *anthropos* is at the same time very narrow and blurred, for it does not entirely explain the broad set of non-human elements involved in the complexity of planet-changing ‘human activities’.

Indeed, as Donna Haraway observed, to consider the Anthropocene based on the standard liberal notion of *anthropos* reifies what the author sees as an “unthinkable theory of relations”, a contradiction between interpretations of the terms. The planet-changing effect caused by the human presence is determined by the network of relationships (technical, productive, communicational, organisational) that simultaneously alter the condition of the planet and the human condition. <sup>1</sup>

The work by Bruno Latour, *Facing Gaia*, retrieves and updates the Gaia hypothesis, originally formulated by the chemist James Lovelock and co-developed by the microbiologist Lynn Margulis in the 1970s. That theory proposes the hypothesis that all living

relações”, uma contradição entre interpretações dos termos. O efeito alterador do planeta provocado pela presença humana, é determinado pela rede de relações (técnicas, produtivas, comunicacionais, organizacionais) que simultaneamente alteram a condição do planeta e a condição humana. <sup>1</sup>

A obra de Bruno Latour, *Facing Gaia*, retoma e atualiza a hipótese Gaia, originalmente formulada pelo químico James Lovelock e codesevolvida pela microbiologista Lynn Margulis na década de 1970. Esta teoria propõe a hipótese de que os organismos vivos interagem com os seus ambientes inorgânicos na Terra para formar um sistema sinérgico e autorregulador, complexo, que ajuda a manter e perpetuar as condições de vida no planeta.

Esta proposta de pensamento sistémico de todo o ecossistema terrestre, que Latour designa por tecnosfera, pode ser entendida, numa asserção simplificada, como uma interpretação holística do Antropoceno. Nas palavras de Latour:

“Se os humanos de hoje, através das suas indústrias, conseguem espalhar por toda a Terra produtos químicos que eu posso detetar com os meus instrumentos, então é certamente possível que toda a bioquímica terrestre seja produto de seres vivos. Se os humanos conseguem modificar radicalmente o seu ambiente em tão pouco tempo, outros seres poderiam ter feito o mesmo ao longo de centenas de milhares de anos. A Terra é verdadeiramente uma espécie de tecnosfera artificialmente concebida da qual os seres vivos são engenheiros cegos como térmitas.” <sup>2</sup>

Pensar a condição pós-milenar sob a perspetiva da hipótese Gaia ou do Antropoceno é uma possibilidade que, contudo, só evidencia, ainda que parcialmente, características radicais do tempo que vivemos se conseguirmos, através dessa mesma lente, observar as estreitas conexões entre os diferentes regimes – o económico e o tecnológico, o tecnológico e o político, o político e o científico, o científico e o social, o social e o histórico, o histórico e o imaginário – e formos, depois disso, capazes de entender como cada regime tem os seus desdobramentos, as suas ligações, as suas estratificações, as suas particulares dinâmicas.

A obra recente do filósofo australiano Glenn Albrecht tem dado um extraordinário contributo para refletirmos sobre as conexões complexas entre o ambiente natural, o ambiente artificial e o ambiente psicológico. Parte do seu trabalho foca-se na análise de patologias psicoambientais como a solastalgia. Tematizada por Albrecht em 2003, a solastalgia é uma perturbação psicológica traumática que pode ser vivida por um indivíduo ou por uma comunidade e que é suscitada por alterações profundas do seu contexto de vida, geradas por situações de evidentes alterações ambientais ou por uma situação de guerra. Com manifestações que podem ser físicas ou mentais, a solastalgia é uma espécie de trauma saudosos relativo a um lugar para viver que se encontra irremediavelmente perdido.

Numa entrevista recente, o presidente da Câmara Municipal da cidade moçambicana da Beira, Daviz Simango, descrevia minuciosamente os planos de reconstrução desta cidade, profundamente destruída por ação de um ciclone. Para além de todos os planos infraestruturais, nesse depoimento Simango evidencia a importância da resiliência e explicita a forma como o Governo moçambicano vai recorrer a conteúdos televisivos, a peças de teatro e à distribuição de publicações para tornar as populações mais resilientes. Simango aproxima-

organisms interact with their inorganic environments on Earth to form a synergic and self-regulating complex system that helps maintain and perpetuate the conditions of life on the planet. This proposed systemic conception of the whole terrestrial ecosystem, which Latour calls the technosphere, can be understood, more simply put, as a holistic interpretation of the Anthropocene. In the words of Latour:

“If today’s humans, via their industries, can spread chemical products over the Earth that I can detect with my instruments, then it is certainly possible that all terrestrial biochemistry could also be the product of living beings. If humans can so radically modify their environment in so little time, then other beings could have done it as well over hundreds of millions of years. Earth is well and truly an artificially conceived kind of technosphere for which living things are engineers as blind as termites.”<sup>2</sup>

To think of the post-millennial condition from the standpoint of the Gaia hypothesis or the Anthropocene is a possibility which nevertheless only highlights, albeit partially, radical aspects of the time in which we are living if we are able, through that same lens, to observe the close connections between the different systems (economic and technological, technological and political, political and scientific, scientific and social, social and historical, historical and imaginary) and can subsequently perceive how each system has its deployments, links and layerings, its own particular dynamics.

Recent work by the Australian philosopher Glenn Albrecht has made an extraordinary contribution to our reflection about the complex links between the natural environment, the artificial environment and the psychological environment. Part of his work focuses on the analysis of psycho-environmental pathologies such as solastalgia. Put forward by Albrecht in 2003, solastalgia is a traumatic psychological disorder experienced by an individual or a community due to profound alterations in living conditions generated by situations of evident environmental change or war. With manifestations that can be physical or mental, solastalgia is a sort of nostalgic trauma regarding a place to live that has been irretrievably lost.

In a recent interview, the mayor of the Mozambican city of Beira, Daviz Simango, described in detail the plans to rebuild that city, widely devastated by the impact of a cyclone. Besides all the infrastructure plans, Simango spoke of the importance of resilience, explaining how the Mozambican government planned to use television content, theatrical plays and the distribution of publications to make populations more resilient. Simango approaches the intentions of the Dark Mountain Project, acknowledging the importance of storytellers in reconstruction of a city, because to rebuild a city is not just to put up buildings again, drain water and rehouse people, it is also to deal with the solastalgia, to recover feelings of identity and belonging, to bit-by-bit recreate a shattered daily reality while ensuring that the new city taking form will be healthier than the bygone ruined city.

The French-Danish artist Thierry Geoffroy made one of the last decade’s most oft-repeated statements: “The emergency will replace the contemporary”. Geoffroy holds that if a museum is flooded due to the effects of climate change, the priorities change with a radicalness proportional to that of the extreme climate phenomena. The museum can be transformed into a hospital to respond to a crisis situation and contemporary art suspended to prioritise emergency response actions.

-se das intenções do Dark Mountain Project, reconhecendo a importância dos contadores de histórias na reconstrução de uma cidade, porque reconstruir uma cidade não é apenas reconstruir edifícios, drenar águas, realojar pessoas: é também tratar a solastalgia, recuperar sentimentos de identidade e pertença, recriar peça a peça um quotidiano desfeito, ao mesmo tempo procurando que a nova cidade que vai ganhando forma seja mais saudável do que a cidade que ruíu.

O artista franco-dinamarquês Thierry Geoffroy produziu um dos *statements* mais reproduzidos na última década: “A emergência vai substituir o contemporâneo”. Geoffroy afirma que, se um museu é inundado devido aos efeitos das alterações climáticas, as prioridades alteram-se com uma radicalidade proporcional à dos fenómenos climáticos extremos. O museu pode ser transformado num hospital para responder a uma situação de crise e a arte contemporânea suspensa para priorizar ações de resposta a necessidades urgentes.

Partindo de algumas destas premissas, não procurámos que em *Millennials – Design do Novo Milénio* as temáticas que de forma aguda marcam “estados de emergência” constituíssem explicitamente o eixo narrativo da exposição. Interessou-nos que, de forma por vezes mais subtil ou indireta, o protagonismo fosse dado pelos projetos de design de comunicação selecionados e as possibilidades de teorização decorressem deles.

Desenvolvido especificamente para esta exposição pelo estúdio português Oupas! Design, *The Ocean Claw: save the last fish from the sea!* é um projeto paradigmático. Trabalhando a reconstituição de um objeto de memória, ligado a uma diversão infantil, a “*claw machine*”, o trabalho assume uma dimensão de *storyteller*. Desenvolvida em *paper cut*, a *claw machine* de Oupas! Design desenvolve-se através da exploração de ferramentas digitais, mas a sua materialização explora formas analógicas, artesanais, de produção gráfica. Através de *The Ocean Claw* o visitante é confrontado com a emergência de um tema (a poluição dos oceanos e o seu impacto ambiental) e convidado a simular um gesto de cidadania e ativismo social. Esta ideia de simulação coloca o visitante entre dois papéis, o do espectador a quem são dadas condições para que se emancipe e se torne um narrador e o do potencial ativista. Dir-se-ia que o projeto assume uma dimensão educacional, se entendermos a educação como Hannah Arendt a teorizou no ensaio “The crisis in education”, de 1954:

“A educação é o ponto em que decidimos se amamos o mundo o suficiente para assumir responsabilidade por ele e, da mesma forma, salvá-lo da ruína que, se não fosse pela renovação, se não fosse pela chegada do novo e dos jovens, seria inevitável. E a educação é, igualmente, onde decidimos se amamos as nossas crianças o suficiente para não expulsá-las do nosso mundo e deixá-las entregues ao seu próprio sistema, para não lhes retirar das mãos a sua oportunidade de empreender algo novo, algo que é para nós inaudito, e sim prepará-las previamente para a tarefa de renovação do nosso mundo comum.” <sup>3</sup>

Como já afirmámos, cada um dos projetos que integram a exposição *Millennials* conta-nos uma história. À narratividade de cada projeto associa-se uma montagem, através da instalação dos trabalhos no espaço, das relações que se estabelecem entre eles e sobre a qual se faz atravessar uma outra narrativa, definida pela curadoria.

Ao associarmos palavras-chave a cada projeto um certo mapeamento conceptual foi ganhando forma, constituído um nível

Based on some of those assumptions, in *Millennials – Design of the New Millennium* we do not aim for topics that sharply mark ‘states of emergency’ to explicitly form the exhibition’s narrative axis. We were interested in having the selected communication design projects take the lead, sometimes more subtly or indirectly, and for the theorisation possibilities to derive from them.

*The Ocean Claw: save the last fish from the sea!* is a paradigmatic project specifically produced for this exhibition by the Portuguese studio Oupas! Design. It focuses on reconstitution of an object from memory, linked to a *claw machine* game for children, and takes on a storyteller aspect. Made from cut-out paper, the *claw machine* from Oupas! Design was developed using digital tools, though its materialisation explores analogical and artisanal forms of graphic production. By means of *The Ocean Claw* the visitor is confronted with the emergence of a theme (the pollution of oceans and respective environmental impact) and asked to simulate a gesture of citizenship and social activism. This simulation idea places the visitor between two roles: that of the spectator given the conditions to emancipate and become a narrator, and that of the potential activist. The project could be said to take on an educational dimension, if we understand education as Hannah Arendt theorised it in her 1954 essay on “The Crisis in Education”:

“Education is the point at which we decide whether we love the world enough to assume responsibility for it and by the same token to save it from the ruin which, except for renewal, except for the coming of the new and young, would be inevitable. And education, too is where we decide whether we love our children enough not to expel them from our world, and leave them to their own devices, nor to strike from their hands their chance of undertaking something new, something unforeseen by us, but to prepare them in advance for the task of renewing our common world.” <sup>3</sup>

As we have stated, each of the projects included in the *Millennials* exhibition tells us a story. The narrative of each project is associated through the works’ installation in space to a montage of the relationships established between them, over which another narrative defined by the curators is made to pass.

Our association of keywords to each project was perhaps guided by the current habit of boiling down disseminated content in a hashtag. A certain conceptual mapping then began to take form and become an immediate and minimum level of theorisation of the post-millennial condition.

Finally, three iterative concepts were established: Real World, Facts for Fiction and Playground Attraction.

For readers of design texts, the expression *Real World* may sound evocative of the thinking of Victor Papanek. Published in 1971, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* is a seminal work and in some aspects markedly current. But the notion of Real World (covering projects as distinct as a ‘universal’ kimono of DIY (do-it-yourself) production on which are printed the principles of the Declaration of the Rights of Man and of the Citizen affirmed by the French Revolution of 1789, a research and design project on electronic garbage or e-waste, and a web platform documenting internship experiences of young designers in different studios scattered around the world) does not solely accept Papanek’s reading, for it calls up different contemporary readings, from New Realism to activism, of the theory of the ‘modest proposals’ to reflect about ethical questions in design.

Facts for Fiction was the terminology proposed to identify how designers explore speculation to conceive the reality as

de teorização mínimo e imediato da condição pós-milenar.

Por fim, três conceitos iterativos foram estabelecidos: Real World; Facts for Fiction; Playground Attraction.

- A expressão *Real World* pode soar, ao leitor de textos de design, como evocativa do pensamento de Victor Papanek. Publicada em 1971, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* é uma obra seminal e, em alguns aspetos, marcadamente atual. Contudo, a noção de “*Real World*”— que congrega projetos tão distintos como um quimono “universal”, de produção *DIY* (faça você mesmo), no qual estão impressos os princípios da *Déclaration des Droits de l’Homme et du Citoyen* afirmados pela Revolução Francesa de 1789; um projeto de investigação e design sobre o lixo eletrónico ou *e-waste*; e uma plataforma *web* onde se documentam experiências de estágio de jovens designers em diferentes estúdios espalhados pelo mundo — não aceita, unicamente, a leitura de Papanek, já que convoca diferentes leituras contemporâneas, do New Realism ao ativismo, da teoria das “*modest proposals*” à reflexão sobre as questões éticas em design.

- Facts for Fiction foi a terminologia proposta para identificar a forma como os designers exploram a especulação para pensar a realidade constituída e a constituir. Projetos como *Flags of Peace*, *Real-Time History* ou *Debate Visualizer* têm em comum a exploração do que podemos chamar, recorrendo à expressão de Paul Ricœur, “imaginação social”. São, também, projetos que partem de uma leitura ideológica dos assuntos para chegarem a uma proposta utópica, se entendermos a utopia como a representação da tensão que abre a realidade existente a outras possibilidades que não as realizadas.

*Real-Time History* de Foundland Collective, por exemplo, fá-lo partindo de uma análise do atual conflito sírio construída a partir de uma metodologia que gravita entre a investigação arquivista (centrada sobretudo em vídeos publicados no Youtube) e a narrativa especulativa. O projeto desenvolve-se sob a forma de um múltiplo, constituído pela instalação vídeo e por um projeto editorial, e é exemplar de abordagens desenvolvidas no campo do design de comunicação com claras aproximações aos registos da arte contemporânea ou dos *visual studies* partindo dos *social media*.

- △ Playground Attraction, o terceiro dos conceitos estruturais da exposição, reúne trabalhos que, num primeiro contacto, parecem corresponder a critérios mais convencionais de uma prática do design de comunicação, incluindo trabalhos de identidade visual para eventos, como são os casos de *XXIII*, de Rita Matos, ou *Ping Pong Club*, de Ira Ivanova. Em muitos desses projetos os designers assumem certamente um registo de marcada contemporaneidade sem que haja qualquer aproximação direta a temas sociais ou políticos da atualidade. Não são, contudo, trabalhos neutros: neles se evidencia autoria individual e partilha coletiva, experimentação de formas eficazes de comunicação e de diferentes *media*, preocupações com a interação e um exercício de design onde ritmo, emoção e humor estão frequentemente presentes.

Entre idealismo e realismo, entre seriedade e diversão, tal como entre analógico e digital, material e imaterial, individual e coletivo, assim se caracterizam os 19 projetos que dão forma à exposição *Millennials*. Desenvolvidos maioritariamente por designers da geração *millennial*, eles formam, no seu todo e no discurso curatorial relativo a esse todo, um detalhe da nossa condição pós-milenar. São projetos muito recentes que rasgam um horizonte futuro, aberto sobre esta premissa: somos todos *millennials*, este é o nosso tempo, este é o nosso mundo.

constituted and to be constituted. Projects such as *Flags of Peace*, *Real-Time History* or *Debate Visualizer* have in common the exploration of what we can call the ‘social imagination’, to use the expression of Paul Ricœur. They are also projects based on an ideological reading of issues to arrive at a utopic proposal, if utopia is understood to represent the tension which opens the existing reality to other unrealised possibilities.

*Real-Time History* by the Foundland Collective, for example, does this based on an analysis of the current Syrian conflict using a methodology that gravitates between archival research (centring above all on videos published in YouTube) and speculative narrative. The project is developed in the form of a multiple, comprising the video installation and an editorial project, and is an example of approaches developed in the communication design field, with clear convergences toward the registers of contemporary art or visual studies stemming from social media.

Playground Attraction, the third structural concept of the exhibition, gathers works which at first contact seem to correspond to the more conventional criteria of practice in the communication design field, including event-related visual identity work such as *XXIII* by Rita Matos or *Ping Pong Club* by Ira Ivanova. In many of those projects the designers certainly assume a register of marked contemporaneity, without directly approaching any present-day social or political issues. Yet they are not neutral projects: they manifest individual authorship and collective sharing, experimentation with effective modes of communication and different media, concerns regarding interaction and a design exercise wherein rhythm, emotion and humour are often present.

Between idealism and realism, between seriousness and fun, just like between analogical and digital, material and immaterial, individual and collective, the 19 projects comprising the *Millennials* exhibition are thus characterised. They are mostly produced by designers from the millennial generation and form, as a whole and in the curatorial discourse regarding that whole, a detail of our post-millennial condition. They are very recent projects which touch on a future horizon open to this premise: we are all millennials; this is our time; this is our world.

1 Donna Haraway, “Tentacular Thinking: Anthropocene, Capitalocene, Chthulucene”, *e-flux* #75, setembro/ September 2016. Artigo disponível em/ Article available at <https://www.e-flux.com/journal/75/67125/tentacular-thinking-anthropocene-capitalocene-chthulucene/>.

2 Bruno Latour, “Bruno Latour tracks down Gaia”, *Los Angeles Review of Books*, 3 de julho de/ July 2018. Artigo disponível em/ Article available at <https://lareviewofbooks.org/article/bruno-latour-tracks-down-gaia/>.

3 Hannah Arendt, “The crisis of education”, 1954. Ensaio disponível em/ Essay available at [https://thi.ucsc.edu/wp-content/uploads/2016/09/Arendt-Crisis\\_In\\_Education-1954.pdf](https://thi.ucsc.edu/wp-content/uploads/2016/09/Arendt-Crisis_In_Education-1954.pdf)

## THE UNIVERSAL KIMONO

1

ARK.Amsterdam  
2017

a decorrer/ ongoing

Real World  
Universal Rights  
Make-it-Yourself

**PT** A tecnologia digital e as redes sociais alteraram drasticamente as nossas vidas: público e privado fundem-se sob influência das novas conexões globalizadas, mas as lacunas na igualdade, segurança e ameaça à liberdade pessoal e à privacidade são objeto de escrutínio. Criámos um padrão de *kimono* “faça você mesmo”, dividido sobre as três bandeiras que formam em conjunto os 30 artigos da Declaração Universal dos Direitos do Homem (1948). Há 70 anos, este importante tratado foi elaborado pela Assembleia Geral das Nações Unidas em resultado da necessidade desencadeada pela experiência de duas guerras mundiais. O *kimono*, que significa literalmente uma “peça para vestir” (de *ki* “vestir” e *mono* “coisa, peça”) é usado aqui para representar e incorporar as quatro liberdades – liberdade de expressão, liberdade religiosa, liberdade em relação ao medo e liberdade face às necessidades – como objetivo básico do ser humano livre. Este objetivo é reforçado pelo facto de o *kimono* ser feito pela própria pessoa. Ao utilizar os 30 artigos, cada pessoa representa o direito a existir, revela a dignidade e o valor dos outros seres humanos, promovendo o respeito universal pelos direitos humanos e o cumprimento das liberdades fundamentais de todos, sem distinção de raça, género, idioma ou religião. O *kimono* viaja com fotógrafos que documentam esta iniciativa em diferentes lugares do mundo, apresentando assim as suas perspetivas sobre a Declaração Universal.

**EN** Digital technology and social networks have drastically changed our lives: private and public merge under the influence of our new globalized connections, but the gap in equality, security, wealth and threat for personal freedom and privacy are under scrutiny. We have created a make-your-own kimono pattern divided over the three flags, which together form the 30 articles of the Universal Declaration of Human Rights (1948). 70 years ago, this important treaty was put together by the United Nations General Assembly, whose necessity had risen directly from the experience of the two World Wars. The “kimono”, which means a “thing to wear” (*ki* “wear” and *mono* “thing”) is used here to embody and adopt the Four Freedoms – freedom of speech and of religion, freedom from fear and from want – as basic aim of the free self, and is empowered by the fact that you have to make it yourself. By wearing the 30 articles, one embodies the right to live, shows the dignity and worth of other humans and promotes a universal respect for, and observance of, human rights and fundamental freedoms for all without distinction as to race, sex, language, or religion. The kimono is traveling with photographers who document the kimono in different places of the world, with which they show their view on the Universal Declaration.

créditos & legendas por foto/  
credits & captions per photo

01. Carmen Kemmink  
– Naaz (2018)

02. Viviane Sassen  
– Rhadika (2018)

03. Prins Klap  
– The Cloud (2018)

04. Petrovsky&Ramone  
– The jump (2018)

05. Koen Hauser  
– The Family of Man (2019)

06. Barrie Hullegie  
– The horizon (2019)

07. Maarten Spruyt  
– Freedom / being free (2019)



## ORE STREAMS

2

Studio  
Formafantasma  
2017

a decorrer/ ongoing

Real World  
Meaning of Production  
Electronic Waste

**PT** *Ore Streams* é um projeto de investigação sobre a reciclagem dos resíduos eletrónicos. O projeto utiliza uma diversidade de meios (objetos, vídeo e animação) para abordar o tópico sob múltiplas perspetivas. O objetivo é disponibilizar uma plataforma de reflexão e análise sobre o significado e sobre a forma como o design pode ajudar ao desenvolvimento de um paradigma mais responsável de utilização dos recursos.

conceito, design/ concept,  
design: Andrea Trimarchi, Simone  
Farresin • desenvolvimento de  
design/ design development:  
Jeroen Van Der Gruiter •  
pesquisa e desenvolvimento/  
research and development:  
Johanna Seelemann, Nicolas  
Verschaeve • filmagem/ filming:  
Johanna Seelemann, Nicolas  
Verschaeve • locução/ voice-over:  
Claire Bocking, Miriam Yang  
• edição dos textos de locução/  
edition of voice-over texts: Tamar  
Shafir • animação, edição de  
vídeo e interpretações/ animation,  
video editing and renderings:  
Martin Gaillard • assistente geral/  
general assistant: Simón Ballen  
Botero • website design: Koehorst  
in 't Veld with Benjamin Sporken  
• website developer: New Design  
Vision, Davide Giorgetta • créditos  
fotográficos/ photo credit: Ikon  
• apoios/ supported by: NGV  
Melbourne, Triennale di Milano,  
StimuleringsFonds • edição de  
mobiliário/ furniture edited by:  
Giustini/ Stagetti, Rome.

[orestreams.com](http://orestreams.com)

**EN** *Ore Streams* is an investigation into the recycling of electronic waste. The project makes use of a diversity of media (objects, video and animation) to address the topic from multiple perspectives. The goal is to offer a platform for reflection and analysis on the meaning of production and how design could be an important agent in developing a more responsible use of resources.

Casillas →



ONGOING  
EXPERIMENTAL  
PORTRAIT PROJECTS

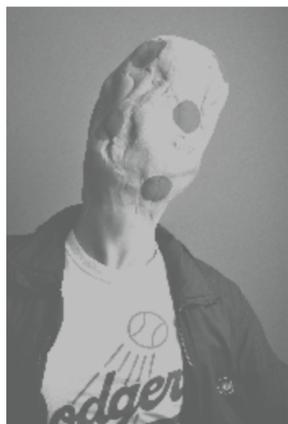
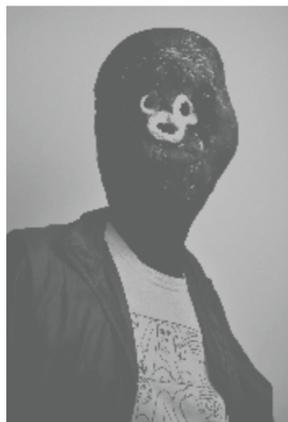


Tomba Lobos  
2019

PLAYGROUND ATTRACTION  
AESTHETIC ATTITUDE  
DIRTY DESIGN

**PT** Nesta série de retratos experimentais, tenta-se construir um universo que pretende parecer, simultaneamente, familiar e repulsivo através da rejeição da excelência técnica e material, muitas vezes exigida pela academia ou pelo mercado de trabalho. O principal desafio autoproposto consiste em, recorrendo a processos de fotografia banais e materiais de modelação básicos e acessíveis, alcançar um resultado onde as limitações técnicas e financeiras funcionam como uma ferramenta determinante para o aspeto final da obra.

**EN** In a series of experimental portraits, this project tries to create a universe that attempts to look simultaneously familiar and repulsive through the rejection of the technical and material excellence, which is frequently demanded by the academia or by the job market. The main challenge proposed by this very project consists in achieving – through trivial photographic processes and basic as well as accessible modelling materials – a result in which technical and financial constraints act as a crucial tool for the work's final appearance.



↓ Aldous Huxley, interview – 1958



DEBATE VISUALIZER



Henrique Nascimento  
+ Erik Vlemmix  
2017

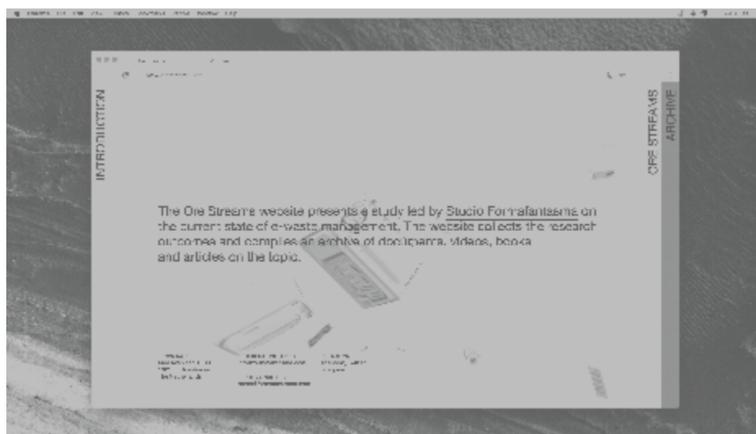
FACTS FOR FICTION  
DATA MEANING  
NEW MATERIALISM

**PT** Num mundo complexo, onde a quantidade de informação e a veracidade precisam de confirmação, este projeto propõe uma nova forma de olhar os objetos que nos rodeiam enquanto resumos visuais de debates e conversas reais numa perspetiva algorítmica.

É despertado um novo materialismo, no qual os dados e significados existem para reter um momento do tempo, traduzindo-o em entendimento humano. O algoritmo utiliza um sistema de reconhecimento de voz para extrair as palavras usadas em debates, de modo a posteriormente analisá-las e dispersá-las. A partir desse momento, o sistema irá procurar em bases de dados *online* formas que resumam o debate. No final, encontra-se um arquétipo de uma peça resultante da composição conjunta de três objetos. Com isto pretendemos associar a utilização de tecnologia e de objetos do quotidiano para analisar as sociedades contemporâneas através do olhar de uma máquina, fazendo com que esta perspetiva nos seja devolvida. A peça foi produzida a partir da seguinte fonte: Aldous Huxley; interview – 1958.

**EN** In a complex world where the amount of information and veracity are always in need of verification, this project proposes a new form to look at the objects that surround us: as visual summaries of real-world debates and conversations under an algorithm perspective.

It raises a new materialism where meaning and data are present to freeze a moment in time and translating it into human understanding. The algorithm uses a system of voice recognition to extract the words used in the debates to later on analyse and dissipate them. From that moment it will look in online databases for shapes that can resume the discussion. At the end there is an archetype of a vase made by a composition of 3 objects together. With this we aim to mix the use of technology and everyday objects to analyse the contemporary societies through the eyes of a machine, making it's perspective come back to us. The vase was produced from the following source: Aldous Huxley; interview – 1958.



POST-PRINT



Serafim Mendes  
+ Mecha Studio  
2017

a decorrer/ ongoing

PLAYGROUND ATTRACTION  
AUGMENTED REALITY  
INTERACTIVE MEDIA

**PT** O projeto *Post-print* procura explorar as possibilidades criativas da Realidade Aumentada no design gráfico, através da utilização em tempo real de conteúdos interativos 3D como meio de comunicação. Este projeto teve início em 2017 e é o resultado da tese de Mestrado em Design de Comunicação elaborada por Serafim Mendes na ESAD, em Matosinhos. O resultado consiste numa série de 15 cartazes, nos quais o espectador desempenha um papel ativo, visualizando o seu conteúdo a partir de diversos ângulos, descobrindo novas camadas de informação às quais apenas se pode aceder através da aplicação móvel associada ao projeto, disponível para iOS e para Android.

**EN** *Post-print* is a project that aims to explore the creative possibilities of Augmented Reality in graphic design, through the use of real-time, interactive 3D content as a tool for communication. *Post-print* was initiated in 2017 and is the result of Serafim Mendes' thesis for the MA in Communication Design at ESAD Matosinhos. The result is a series of 15 posters where the viewer has an active role by being able to view the content from multiple angles, discovering new layers of information that can only be accessed through the project's mobile app, available for both iOS and Android.

design, 3D, animação, desenvolvimento de app/  
design, 3D, animation, app development: Serafim Mendes  
• conceito, design, produção da instalação/ concept, design, installation production: Mecha Studio • contribuições tipográficas/ typographical contributions: Connary Fagen, Good Type Foundry, Diana Ferreira, Gonçalo Fialho, Mark Niemeijer, The Designer's Foundry, David Einwaller, Jérémy Landes, Lucas Descroix, Dinamo Typefaces, Futur Neue.

INHABITANTS



inhabitants-tv.org  
2015

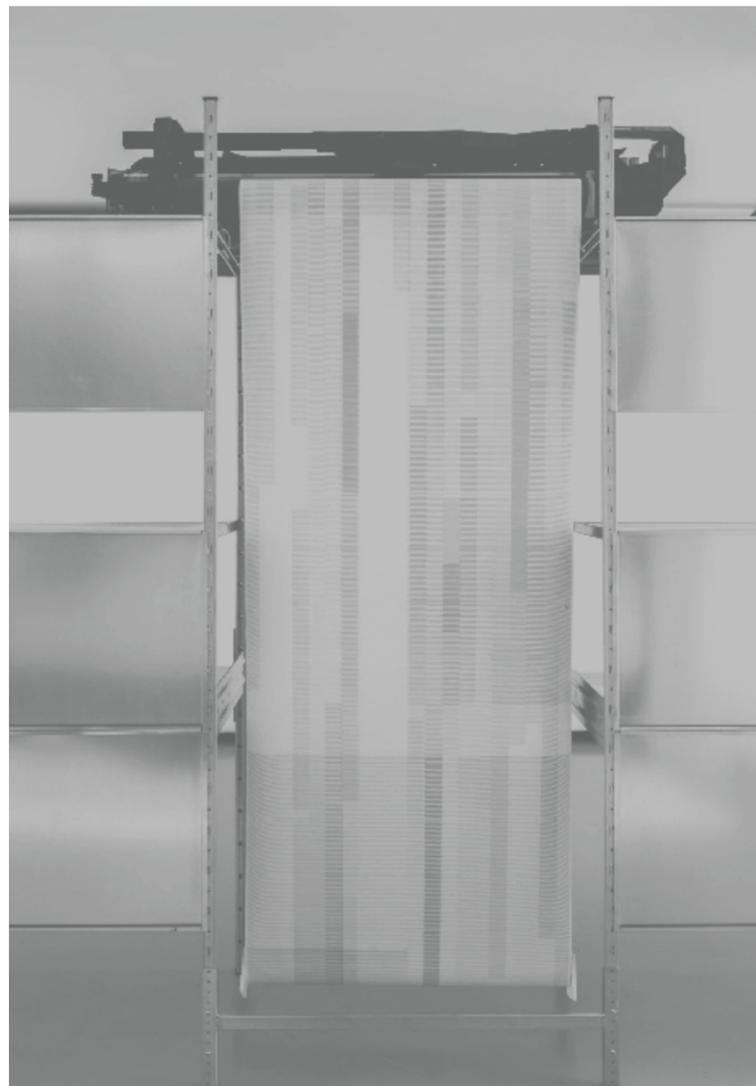
a decorrer/ ongoing

REAL WORLD  
MOBILIZATION MEDIA  
DOCUMENTARY METHOD

**PT** *inhabitants* produz e transmite vídeos curtos para distribuição gratuita online. Todos os episódios estão disponíveis em [www.inhabitants-tv.org](http://www.inhabitants-tv.org), assim como no Youtube, Vimeo e Facebook. É possível seguir o projeto *inhabitants* no Instagram em [inhabitants\\_tv](https://www.instagram.com/inhabitants_tv). *Inhabitants* foi pré-selecionado para o Visible Award de 2017 e expôs em/trabalhou com instituições como New Museum (no âmbito da New Museum Triennial), Haus der Kulturen der Welt, Museu Coleção Berardo, Contour8 e DocLisboa International Film Festival. Atualmente o projeto colabora com a TBA21-Academy e com a curadora de arte Margarida Mendes numa série web sobre mineração em alto mar e está em residência artística DAAD no Potsdamer Institut für Klimawandel.

**EN** *inhabitants* produces and streams short-form videos intended for free online distribution. All episodes are available at [www.inhabitants-tv.org](http://www.inhabitants-tv.org), as well as on Youtube, Vimeo, and Facebook. Follow *inhabitants* on Instagram on [inhabitants\\_tv](https://www.instagram.com/inhabitants_tv). *Inhabitants* was shortlisted for the 2017 Visible Award and have worked with or shown at institutions such as the New Museum (within the 2018 New Museum Triennial), Haus der Kulturen der Welt, Museu Coleção Berardo, Contour8, and DocLisboa International Film Festival. It is currently collaborating with TBA21-Academy and art curator Margarida Mendes on a web series about deep sea mining, and is DAAD artists-in-residency at the Potsdamer Institut für Klimawandel.

equipa editorial/ editorial team: Mariana Silva e Pedro Neves Marques • consultores/ consultants: Margarida Mendes (curador de arte/ art curator); Lauren Ptak (curador e diretor executivo/ curator and executive director, NYC).



FLAGS OF PEACE



Trapped in Suburbia,  
cortesia de/  
courtesy of  
Graphic Matters  
2015

a decorrer/ ongoing

FACTS FOR FICTION  
DESIGN ETHICS  
VISUAL LITERACY

[flagsofpeace.com](http://flagsofpeace.com)

**PT** Ao longo dos tempos, tem havido diversas tentativas para definir uma bandeira da paz. Existe um conjunto de símbolos universais que associamos à paz e, no entanto, não há uma bandeira que represente o conceito e que tenha conquistado permanência e o reconhecimento universal. O que define exatamente a "paz"? Como pode ela ser representada? E o que é que uma bandeira da paz tem de alcançar? Com o projeto *Flags of Peace*, a agência de design Trapped in Suburbia procura dar resposta a estas questões. Este projeto tem como objetivo reunir propostas de design para uma bandeira apresentada por cada um dos países do mundo. Através da colaboração de designers já estabelecidos e de jovens talentos, estabelece-se um diálogo visual em torno da noção de paz e do seu simbolismo. Juntas, as bandeiras propostas apresentam um espectro de ideias sobre a paz, destacando cada uma delas diferentes abordagens e perspetivas sobre este tópico.

**EN** Throughout history there have been several attempts to establish a peace flag. A universal collection of symbols exist that we associate with peace, yet no single peace flag has gained complete international recognition and permanence. What defines peace? How could it be symbolised? And what must a peace flag achieve? With the project *Flags of Peace*, design agency Trapped in Suburbia seeks to answer these questions. The project aims to gather a flag design from every nation in the world. Through contributions from both established and young talented designers it creates a visual dialogue around peace and its symbolism. Together the flags present a global spectrum of ideas on peace, each highlighting particular relationships and views towards the topic.



PERPETUAL PRINTING  
The Center for  
Future Publishing  
2018

8

a decorrer/ ongoing



Perpetual Printing  
instalação/installation

FACTS FOR FICTION  
MEANING OF PRODUCTION  
NEW MATERIALISM

**PT** Será a impressão infinita possível? O sonho da vida eterna acompanha-nos desde o princípio dos tempos, desde os rituais primitivos em todos os tipos de religiões, até ao espírito científico do Iluminismo, passando pelas promessas transumanistas da vida eterna transferidas para um disco rígido. Esta demanda fascinante estimula não apenas cientistas, mas também designers e artistas. O ato de impressão duplica um original em múltiplas superfícies. Mas e se a superfície fosse infinita? A impressão tornar-se-ia infinita e, no caso deste projeto, só seria limitada pelo desgaste do *hardware*. A máquina de impressão imprimiria eternamente, desde que o sistema de bens e serviços não falhasse.

**EN** Is perpetual printing possible? The dream of eternal life accompanies us since the beginning of time, from primitive rituals in all kinds of religions, to the science of the Enlightenment, and the transhumanistic promises of eternal life into hard drives. This fascinating quest stimulates not only scientists, but also designers and artists. The printing act duplicates an original on multiple surfaces. But what if the surface was infinite? The printing becomes endless and in the case of *Perpetual Printing*, only limited by the decay of the hardware. The machine could print for eternity, provided the system of goods and services does not collapse.

Perpetual Printing é um trabalho colaborativo realizado por/ Perpetual Printing is a collaborative piece made by Demian Conrad, Gordan Savičić, David Heritier, Juan Gomez, Pierre Rossel, Nicolas Baldran, Guillaume Zwaan, Jerome Baratelli, Pierre-Alain Giesser • agradecimento especial/ special thanks: HEAD Geneva • créditos fotográficos/ photo credit: Michel Giesbrecht.

PING 3.0

9

Daniel Sousa  
2017

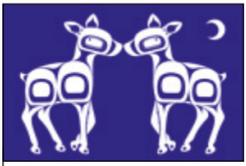
PLAYGROUND ATTRACTION  
APPROPRIATION METHODS  
RELATIONAL DESIGN

**PT** Uma grande mesa de ping pong é construída através da aparente combinação de quatro mesas de ping pong, permitindo a sua utilização por oito jogadores em simultâneo. *PING 3.0* é um objeto que convida à interação e reflexão acerca da simultaneidade. Com esse propósito, apresenta-se um jogo, cujas regras foram alteradas, potenciando novas interações e dando lugar a novos modos de jogar e vivenciar. O projeto é o resultado da pesquisa do autor em torno dos temas do tempo e aceleração. Sobre o modo como vivemos numa sociedade acelerada, onde a abundância de influxos alterou as regras de relacionamento com os outros, o meio e nós próprios, forçando a um constante *multitasking*. A quantidade substitui a qualidade, por conexões mais rápidas e estimulantes, que também podem ser assoberbadoras, desfocadas e stressantes.

**EN** A large ping pong table is built through the apparent combination of 4 ping pong tables, thus allowing the use by 8 players simultaneously. *PING 3.0* is an object that invites interaction and reflection about simultaneousness. With this purpose, a game was presented in which rules were changed, enhancing new interactions and giving way to new playing methods and new ways of experiencing. The project is the result of the author's research into the themes of time and acceleration. It reflects on the way we live in an accelerated society, where the abundance of influxes altered the rules of connection and relationship with others, the environment and ourselves, imposing a constant multi-tasking. Quantity replaced quality, new and faster connections that can turn out to be more stimulating but also more overwhelming, defocused and stressful.



as 96 bandeiras/  
the 96 flags



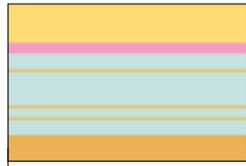
01. ALASKA  
Crystal Rose Worl



02. ANTIGUA AND BARBUDA  
GuavaDeArtist



03. ARGENTINA  
Leandro Castela



04. ARMENIË  
Karen Khachaturov



05. AUSTRALIA  
Garbett



06. AUSTRIA  
Elisabeth Kopf



13. BOLIVIA  
Marco Toxico



14. BRAZIL  
Studio Rejane Dal Bello



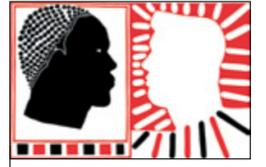
15. BRUNEI  
Wilson Mc Lau



16. BULGARIA  
Prof. Dimitar Tassev



17. CABO VERDE  
Alex da Silva (Xand)



18. CAMEROON  
Boris Nzebo



25. ECUADOR  
Mario Fuentes



26. EGYPT  
Helmi el-Touni



27. FIJI  
Irami Buli



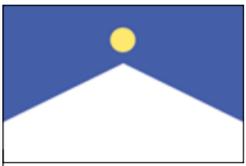
28. FINLAND  
Bond



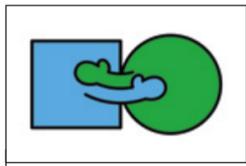
29. FRANCE  
M/M (Paris)



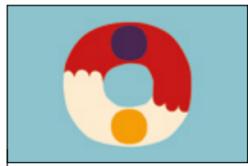
30. GAMBIA  
Isha Fofana



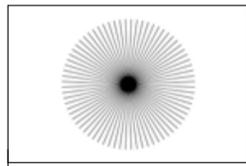
37. HONDURAS  
Wilmer Murillo



38. HONG KONG  
Ken Lo



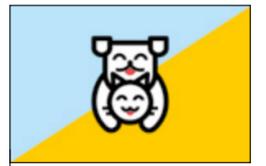
39. HUNGARY  
Anna Kovecses



40. ICELAND  
Studio Studio



41. INDIA  
Geetika Alok



42. INDONESIA  
Brownfox Studio



49. KENYA  
Musa Omusi



50. LATVIA  
Alex Konahin



51. LEBANON  
Tarek Atrissi



52. LIBYA  
Ali Omar Ermes



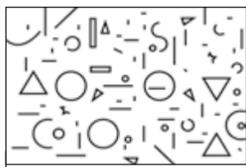
53. LITHUANIA  
Baklazaras Design Studio



54. MADAGASCAR  
landry Randriamandroso



61. NIGERIA  
Nifemi Marcus-Bello



62. NORWAY  
Bleed



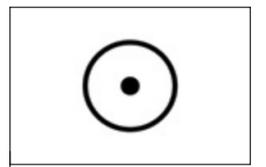
63. PAKISTAN  
Omaraqil



64. PALESTINE  
Manara Studio



65. PERU  
Jonathan Castro



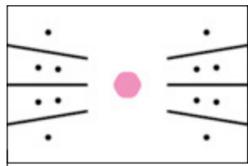
66. POLAND  
Piotr Młodożeniec



73. SOMALIA  
Mustafa Saeed



74. SOUTH AFRICA  
Jono Garrett



75. SOUTH KOREA  
Jaemin Lee



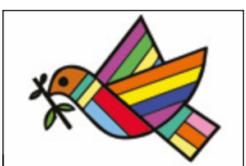
76. SOUTH SUDAN  
Deng 'Forbes' Paul



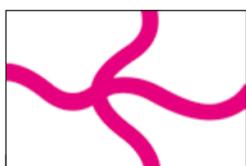
77. SPAIN  
Hey



78. SUDAN  
Elhassan Elmuontasir  
Omerelfaroug



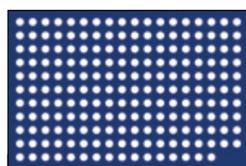
85. TONGA  
'Ahota'e'iloa Toetu'u



86. TURKEY  
Umut Südüak



87. UGANDA  
Collin Sekajugo



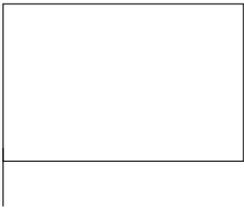
88. UNITED ARAB EMIRATES  
Molobohy & Brown



89. UNITED KINGDOM  
Ken Garland & Anna Carson



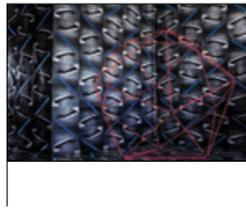
90. UNITED STATES OF AMERICA  
Milton Glaser Inc.



07. AZERBAIJAN  
Faig Ahmed Studio



08. BANGLADESH  
S M Samsu



09. BARBADOS  
Ulric + Arly



10. BELARUS  
Jouri Toreev



11. BELGIUM  
Sara De Bondt studio



12. BHUTAN  
Chimmi Choden



19. CANADA  
Post Projects



20. CHINA  
Chii Design



21. COSTA RICA  
Ibo Bonilla



22. CZECH REPUBLIC  
Anymade Studio



23. DENMARK  
Claus Due



24. DOMINICA  
Pauline Marcelle



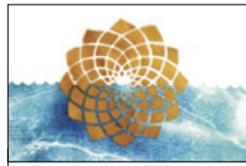
31. GERMANY  
Eike König



32. GHANA  
Atta Kwami



33. GREECE  
Beetroot



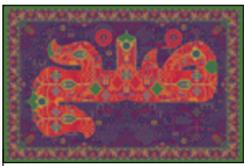
34. GRENADA  
Asher Mains



35. GUATEMALA  
Muxxi



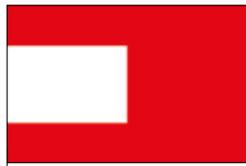
36. GUINEA-BISSAU  
Abdel Queta Tavares



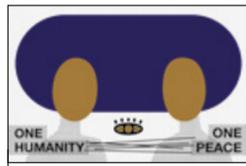
43. IRAN  
Horna Delvaray



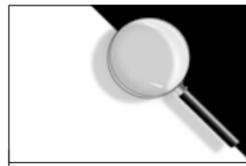
44. ISRAEL  
David Tartakover



45. ITALY  
Studio FM Milano



46. JAPAN  
Daigo Daikoku



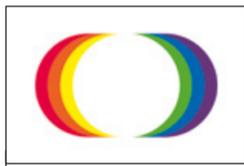
47. JORDAN  
Nisreen & Nermeen Abudail



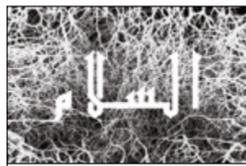
48. KAZAKHSTAN  
Darion Shabbash



55. MALDIVES  
Afu (Afzal Shaafu Hasan)



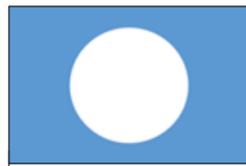
56. MEXICO  
SAVVY STUDIO



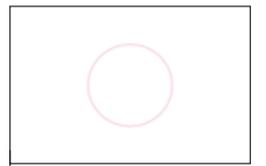
57. MOROCCO  
Mounir Fatmi



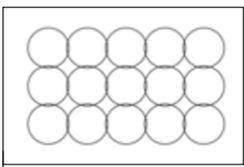
58. MOZAMBIQUE  
Lizette Chirrine



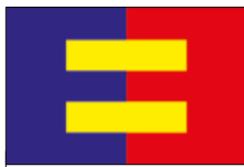
59. NETHERLANDS  
Wim Crouwel



60. NEW ZEALAND  
Dean Poole



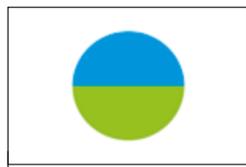
67. PORTUGAL  
White Studio



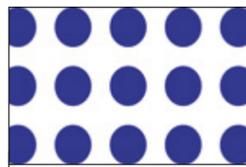
68. ROMANIA  
Sebastian Pren



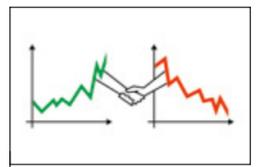
69. RUSSIA  
Chaika



70. SERBIA  
Slavimir Stojanovic  
Design Studio



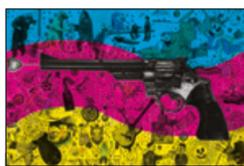
71. SINGAPORE  
Yah-Leng Yu



72. SLOVENIA  
Nejc Prah



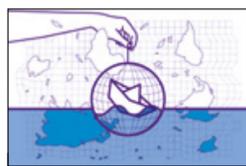
79. SURINAME  
Remy Jungerman



80. SWEDEN  
SNASK & Beastland



81. SWITZERLAND  
ENZED



82. SYRIA  
Foundland Collective



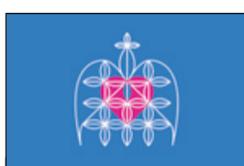
83. TAIWAN  
Wang Zhihong



84. THAILAND  
Farmgroup



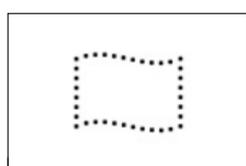
91. URUGUAY  
Fermín Guerrero



92. VANUATU  
Awis Artis Blong Vanuatu



93. VENEZUELA  
Jorge Montero



94. VIETNAM  
Rice Creative



95. ZAMBIA  
Nomes Dee



96. ZIMBABWE  
Saki Mafundikwa

MILLENNIALS: 2019  
THAT COULD BE



João Castro,  
to the unkown  
2019

PLAYGROUND ATTRACTION  
VISUAL LITERACY  
FACTS FOR FICTION

**PT** “[...] Isso é normal até para nós. – Energia, segundo ouvi dizer, futebol e museus. – 10 milhões ...enquanto que o peso do corpo humano é 93 kg. Apesar de poderes lidar com isso, é estúpido. Podes ser mulher e ser bastante antifeminista: uma mulher-masculina. Mostraram-me uma fotografia e ela dizia não conhecer nada além do seu marido. – Garanto-vos que isso é curioso. – Oriente e Ocidente, a Síria, pessoas a defender-se, sabem. Ele afirma que a Inglaterra é mais ou menos a Cuba da Europa. – Se tiveres Internet, podes comprar um carro e chegar em 10 minutos. No princípio, eu pensava: o que é isto? Eu não posso encontrar isto? Menos trabalho, certo? – Um amigo meu vive à beira do lago. Até o Bush venceu [...]” *That Could Be* é uma reflexão visual contínua sobre os pensamentos mundanos objetificadores, perdidos, no seu tempo próprio e destituídos do seu contexto original. Construído sobre a premissa de que as ideias não têm autores e de que são independentes do seu tempo, cria falsos anúncios no sentido do que a propaganda poderia ser.

**EN** “[...]That is natural even for us. - Stamina, I heard, football and museums. - 10 million steps up while 93 kg is the weight of a human body. - Though you are able to handle it: that's stupid. You can be a woman and be quite anti-feminist: a male-woman. - They showed me a picture and she said that she didn't know more than her husband. - I guarantee you that's a fun thing. - East and the West, Syria, People defending, you know. - He says that England is more or less Cuba of Europe. - If you have Internet you can buy a car and get there in 10 minutes. At the beginning I was like, what's that? Where is this? I can't find this? - Less work, right? - A friend of mine lives by the lake. - Even Bush won. [...]”

*That Could Be* is an ongoing visual reflection about the mundane, objectifying stolen thoughts in their respective time and devoid of their original context. Built on the premise that ideas don't have authors and that are also independent of their time, it creates fake advertisements towards propaganda that could have been.

Instalação (pormenor)/  
Installation (detail)



PPC.M. Winter C.A.M.P

P.

11.01  
2015

P.

P.P.C.M.

WINTER

C.A.

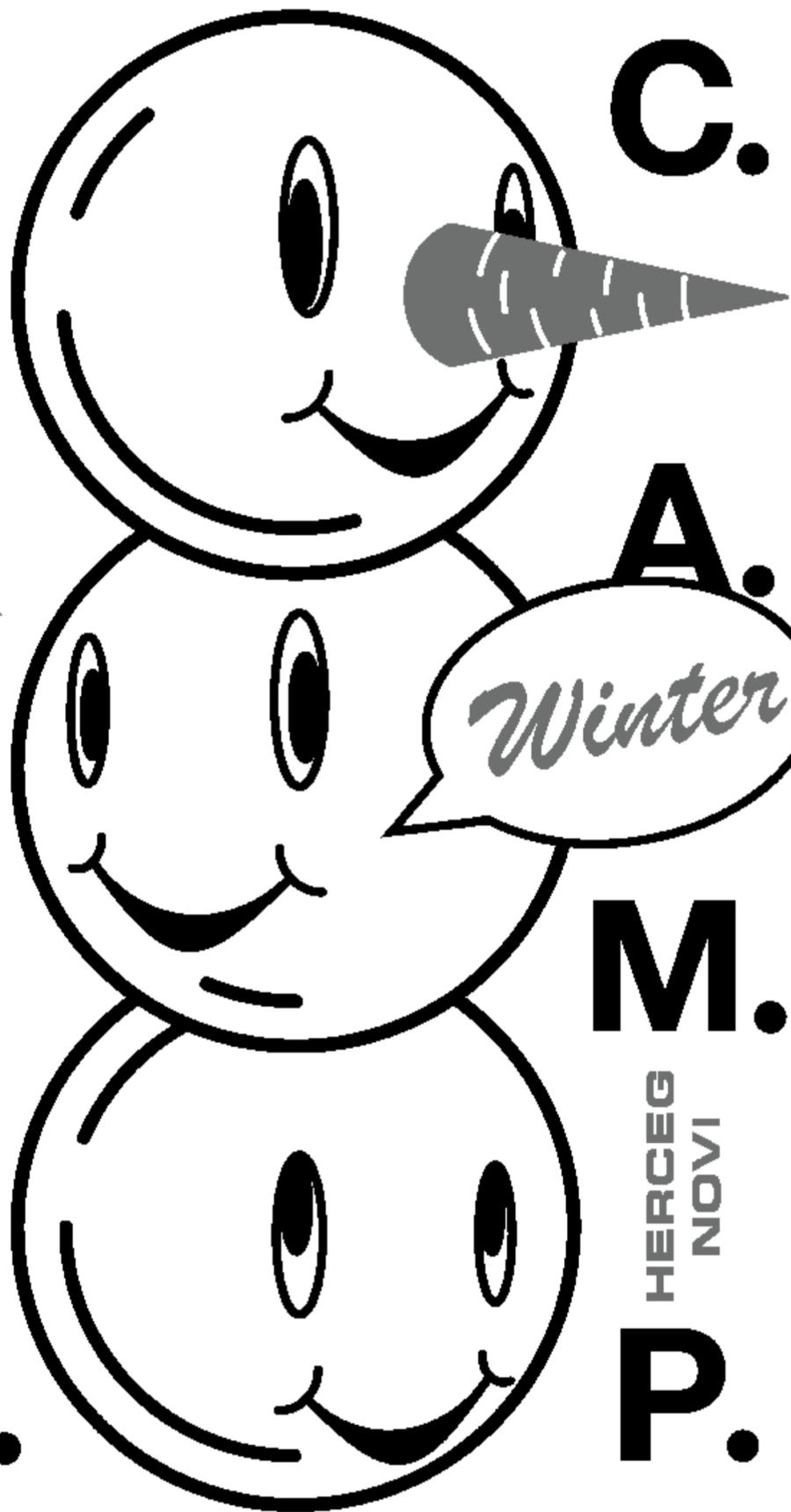
M.

P.

C.

29.12  
2014

M.



C.

A.

M.

HERCEG  
NOVI

P.

PING PONG  
CLUB MOSCOW



Ira Ivanova  
2013 – 2015

PLAYGROUND ATTRACTION  
VISUAL IDENTITY  
VISUAL LITERACY

**PT** *Ping Pong Club Moscow* é uma plataforma independente russa destinada à promoção do desporto e de atividades desportivas. Começou como uma reunião informal entre família e amigos e ao fim de alguns anos já contava com centenas de pessoas. A minha função ao longo dos dois anos de trabalho em que colaborei com eles consistia em criar cartazes e uma série de imagens para promover e concretizar as suas atividades. Esses cartazes em concreto são apenas uma parte de muitas outras iniciativas visuais. Em cada cartaz, tentei captar e refletir a essência do ping pong em geral e a circunstância específica, recorrendo a metáforas visuais envolvendo todos os elementos de ping pong existentes. Achei realmente divertido criar um sistema que não se baseia em instruções, mas numa atitude e num estilo visual próprio das ruas de Moscovo. Em suma, apresento o ping pong como um desporto que, embora *underground*, é cada vez mais popular.

**EN** *Ping Pong Club Moscow* is an independent Russian platform for the promotion of sports and sports-related activities. It started as an informal gathering of friends and family, but after a while, hundreds of people had joined the club. During my two years with the *Ping Pong Club Moscow*, my job was to create posters and a wide variety of images to promote the club's activities. These posters are only a part of a wider range of visual and graphic materials developed for the club. With each poster, I tried to capture and reflect the essence of ping pong as a sport, as well as the very circumstances and backdrop of the *Ping Pong Club Moscow*, resorting to visual metaphors and all the ping pong-related elements I could think of. I have found real joy in creating a system which is not based on guidelines, but on the attitudes and visual culture found in the streets of Moscow. In short, I present ping pong as an underground, yet increasingly popular urban sport.

## THE OCEAN CLAW: SAVE THE LAST FISH FROM THE SEA!

13

Oupas! Design  
2019

REAL WORLD  
DESIGN ETHICS  
PLAYGROUND ATTRACTION

**PT** Abordando o tema proposto “*Post-Millennium Tension*”, pretendemos refletir sobre uma das preocupações que se intensificou neste milênio: a poluição dos oceanos. Para materializarmos esta intenção partimos da imagética dos objetos da infância dos *Millennials*, em particular da “*Claw machine*”. Dentro desta caixa colorida e cheia de luzes, onde normalmente habitam peluches e outros objetos sem grande valor material, vão habitar garrafas e objetos de plástico. O objetivo do jogo passa a ser encontrar um peixe entre tanto lixo. Toda a instalação será construída em papel e cartão.

**EN** Addressing the proposed subject “*Post-Millennium Tension*”, we intend to reflect on one of the main concerns that has increased in this millennium: the pollution of the oceans. In order to materialize this intention, we started from the visual aspect of objects related to the Millennial’s childhood, in particular the “*Claw machine*”. Inside this colourful box, full of lights, usually inhabited by teddy bears and other toys with no significant material value, bottles and plastic objects are to be found, the aim of the game being to find a fish in the middle of all the rubbish. All the box will be made of paper and cardboard.

## BIG KITCHEN 2.0

12

João Miranda  
2018

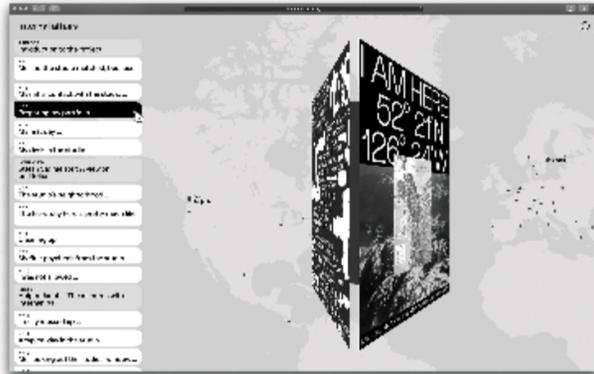
DESIGN PROCESS  
AUGMENTED REALITY  
PLAYGROUND ATTRACTION

**PT** O que fica por ver quando olhamos para um tipo de letra? Esta é a pergunta que dá origem à exposição *Big Kitchen*, que, através da exploração exaustiva de uma única família tipográfica, pretende criar uma experiência interativa que explora a anatomia do tipo de letra. Abre-se esta cozinha onde são desenvolvidos tipos, procurando assim tornar acessível a todos os diferentes métodos de produção gráfica, reinterpretando formatos tradicionais como o cartaz ou os modelos tipográficos. *Big Kitchen* representa o clímax do desenvolvimento da família de tipos BIG, que teve origem num tipo de letra móvel de madeira encontrado no estúdio de Andrew Howard. O processo de digitalização começou no final de 2011 em conjunto com Bruno Rodrigues e foi em 2017 que João Miranda desenvolveu um único tipo numa família que tem atualmente 24 tipos (incluindo uma versão *stencil*). O tipo BIG é uma fonte condensada de forma elegante criada para títulos fortes e com impacto. Trata-se de um tipo de letra móvel que recupera o estilo vitoriano que foi expandido para 20 tipos, variando entre o extrafino e o negro, incluindo itálico e uma versão *stencil*, cobrindo assim todas as necessidades com vista a um efeito visual marcante apenas com um tipo regular com características próprias e com personalidade, destacando-se deste modo do universo saturado de fontes *sans serif*.

**EN** What are you missing when you look at type? This is the question that gave birth to the *Big Kitchen* exhibition, which through an exhaustive exploration of a single type family seeks to create interactive experience that explores type anatomy. We open the kitchen where typefaces are developed, making it easier for everyone to understand what this craft is about making use of different graphic production methods, reinterpreting traditional formats to showcase type such as a poster or type specimen. *Big Kitchen* is the climax of the development of the type family BIG, whose origin comes from a wooden type found in Studio Andrew Howard. The digitalisation process started in late 2011 with Bruno Rodrigues and it was in 2017 that João Miranda developed a single weight into a family of 24 (including a stencil version). BIG is an elegant condensed display font created for strong and impactful headlines. A wooden type that reassembles the industrial Victorian style which has now been expanded to 20 cuts, ranging from Extra Light to Bold, with Italics and a stencil version, covering all your needs for a striking visual effect just with plain type with distinctive features and personality, standing out from the crowded world of display *sans serif*.

exposição/exhibition: João Miranda • curadoria/ curation: João Miranda e Desisto • design & comunicação/ design & communication: João Miranda e Desisto • animações e AR/ animations & AR: João Miranda e Serafim Mendes • 3D: Serafim Mendes • webdesign e código/ webdesign & code: João Miranda • cópia/ copy: João Miranda • vídeo/ video: Rui Silva • fotografia/ photography: João Miranda, Desisto e Catarina Rosa.

[bigkitchen.xyz](http://bigkitchen.xyz)



## INTERNAL AFFAIRS

14

Martin Gnadl,  
Pascal Schönegg,  
Denis Yilmaz  
2019

REAL WORLD  
DESIGN INDUSTRY  
DESIGN PROCESS

[internal-affairs.org](http://internal-affairs.org)

**PT** *Internal Affairs* é um projeto de investigação visual ao universo do design gráfico, com especial ênfase nos estágios. Convidámos 60 estúdios de todo o mundo, mais precisamente os seus estagiários, para criarem cartazes sobre vários aspetos dos estágios em design. Geralmente os estagiários na área do design gráfico trabalham na sombra de um estúdio; pretendemos proporcionar-lhes uma plataforma e uma oportunidade para mostrar aquilo de que são efetivamente capazes. Achámos que seria interessante verificar qual o aspeto final de um trabalho feito por um estagiário sem as potenciais normas e restrições impostas por um estúdio. Interessa-nos perceber se existe e é visível a ligação entre a linguagem visual de um estúdio, as influências locais do estagiário e as tendências atuais do design. Na medida em que o nosso contacto inicial foi feito com o próprio estúdio, não tivemos qualquer influência na idade, no género, origem, formação, capacidade e motivação de cada um dos estagiários escolhidos. Neste sentido, o projeto pode ser visto como um reflexo do estado geral dos estágios em design gráfico na atualidade, um pouco por todo o mundo.

**EN** *Internal Affairs* is a visual investigation into the graphic design world with a focus on internships. We’ve invited 60 studios, respectively their interns, from all over the world to create posters on various aspects of design internships. Graphic design interns usually work in the studio’s shadow, and we would like to give them a platform and an opportunity to show what they are already capable of. We think it would be interesting to see how a piece of work by an intern without potential studio regulations and restrictions looks like. We are curious whether we can find a relation to the studio’s visual language, the intern’s local influences, and current design trends. As our initial contact was always with the studio itself, we had no influence on age, gender, origin, education, skill, and motivation of the interns. The project can be seen as a mirror of the current state of graphic design internships around the world.



XXIII



Rita Matos  
2015

a decorrer/ ongoing

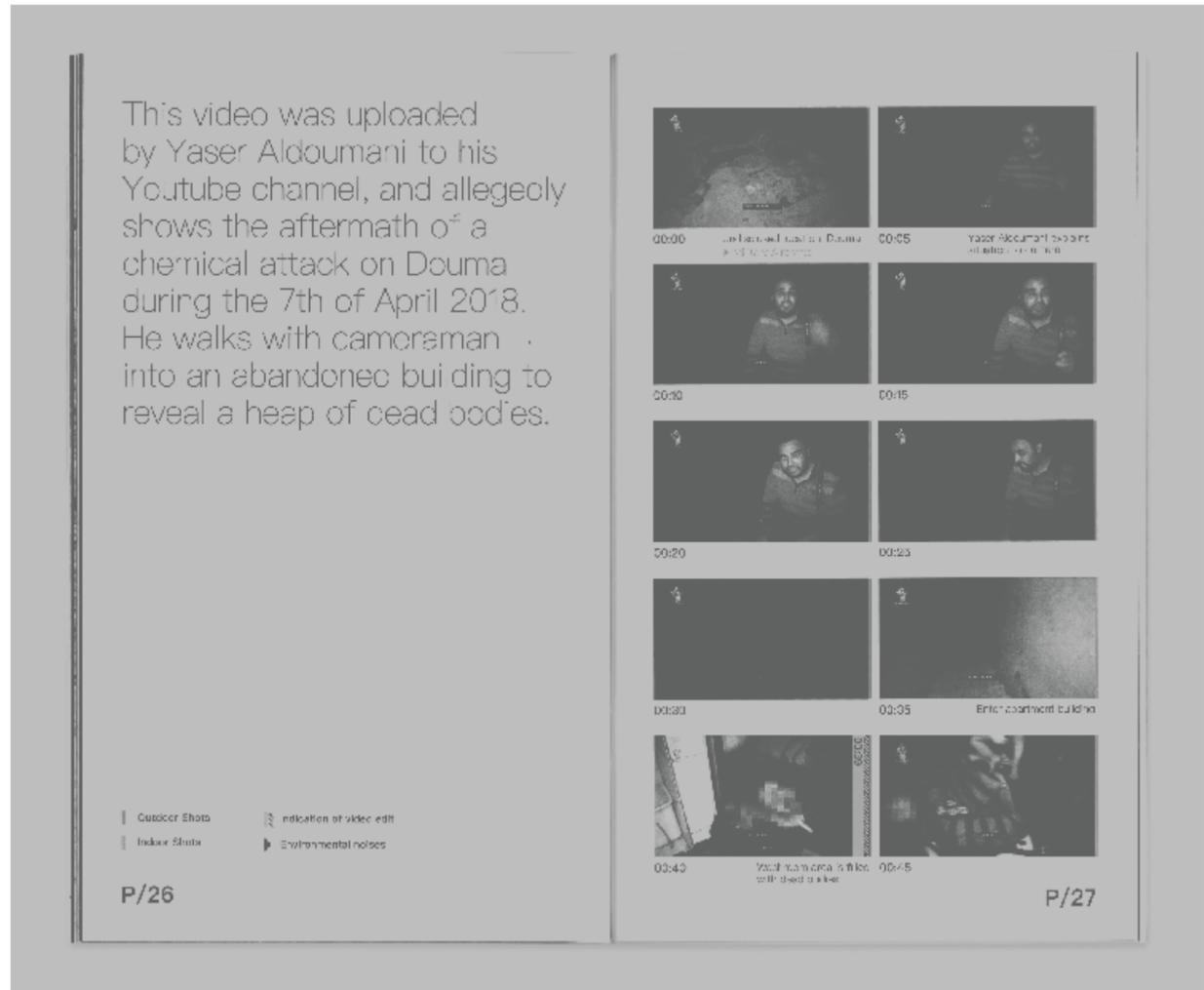
PLAYGROUND ATTRACTION  
VISUAL IDENTITY  
COLLABORATIVE METHOD

**PT** XXIII é um projeto coletivo, sediado no Porto, dedicado à programação musical alternativa. Trata-se de uma plataforma ancorada numa cultura urbana que representa a igualdade e a diversidade, e que aposta em misturar jovens talentos tão bem quanto eles misturam diferentes batidas. Foi fundado em 2015 por Kika (conhecida como NOIA) e Tiago (conhecido por Torres) – eles próprios dois DJ em *part-time*. O primeiro passo foi atribuir aos elementos uma nova identidade visual. Pretendia-se que fosse arrojada e representativa do espírito XXIII, associada a uma abordagem mais consistente e holística. Para alcançar este objetivo, o espírito gráfico foi sempre inspirado pelo primeiro objeto criado: o vídeo *teaser*. Em 2018, tirando partido dos *media* sociais, foram implementados novos formatos, além do cartaz, para transmitir ao público conteúdos mais personalizados. Para se desenvolver como marca, o projeto XXIII pretende ir além da mera organização de eventos musicais. Em 2019, a mostra *Crossover* expõe todo o trabalho artístico e de design feito para o grupo. A exposição foi um projeto de colaboração com o Mecha Studio e teve lugar no seu estúdio no Porto. O grupo XXIII continua à procura de novos formatos, lugares e formas de promover e de reunir criatividade e música, e eu enquanto designer deste projeto tenho como função participar da visão, ajudar a comunicá-la, assegurando que essa visão é incorporada em todos os canais da marca.

**EN** XXIII is an underground music collective based in Porto that promotes fresh electronic sounds and Portuguese creativity. It's a platform rooted in urban culture that stands for equality, diversity and knows how to mix young talent as keenly as they mix beats. It was founded in 2015 by Kika (aka NOIA) and Tiago (aka Torres) – two part-time DJs themselves. The first move was to dress the parties with a new visual identity. It was meant to be bold and representative of XXIII's spirit tied with a more cohesive and holistic approach. To achieve this, the graphic mood was always inspired by the first object made: the teaser video.

For 2018, taking advantage of social media, there were new formats implemented beyond the poster to deliver more personalised content to the public. To develop as a brand XXIII is going beyond just organising music parties. In 2019 there was *Crossover* the first exhibition showcasing all design and artistic work done for the collective. The exhibition was a collaboration between Mecha Studio and took place in their studio in Porto. XXIII keeps searching for new formats, places and ways to promote and bring together creativity and music, as their designer my role is to take an active part on that vision, help them communicate it and make sure to incorporate it into all brand channels.

XXIII video reel – design, animação e edição de vídeo/  
design, animations and video  
edition: Rita Matos • conteúdos  
de filme, vídeo / film, video  
content: Luís Moreira • música/  
music: Offensive Strokes por  
Cash From Hash.



REAL-TIME HISTORY



Foundland  
Collective  
2018

FACTS FOR FICTION  
POST-TRUTH  
SOCIAL MEDIA

Real-time History:  
Página da publicação/ Booklet spread

**PT** O Foundland Collective apresenta uma série sucessiva de provas nas redes sociais relacionadas com o conflito na Síria, partilhando projetos desenvolvidos em 2012 e 2018. Os projetos centram-se em interpretações divergentes dos meios de comunicação, assumindo geralmente a “verdade” e a sua dependência do contexto, do enquadramento e da intenção. Um estudo recente desconstrói os “ataques com armas químicas” (como são designados pelos *media* ocidentais) de 2018, considerados um exemplo significativo e complexo, uma vez que esses acontecimentos levaram à intervenção ocidental no conflito sírio, apesar de não existirem provas concretas dos factos. Vivemos numa era em que os erros nas coberturas noticiosas podem ter consequências gravíssimas. Esses erros podem ser causados por manipulação intencional, negligência ou pelo facto de o jornalismo de qualidade e a transmissão noticiosa estarem sujeitos a grande pressão. Ao aplicar métodos de análise subjetivos, o Foundland Collective analisa imagens-chave e informações permitindo reflexões críticas.

**EN** Foundland Collective reveals an ongoing collection of social media evidence related to the conflict in Syria, sharing projects developed in 2012 and 2018. They focus on variable interpretations of media and generally assumed “truth” and how it is dependent on context, framing and intention. A recent case study deconstructs 2018 “chemical weapon attacks”, as they are labeled in Western media, as being an important and complex example, since these events have been the grounds for recent Western intervention in the Syrian civil war, despite there being no confirmed proof. We live in an age where errors in news coverage can have huge consequences. These errors can be caused by deliberate manipulations, out of negligence, or because quality journalism and news reporting are under pressure. By using subjective methods of analysis, Foundland Collective slow down specific key images and details to allow for critical reflection.

## ENTROPIA



Lyft Creative  
Studio  
2019

PLAYGROUND ATTRACTION  
INTERACTIVE MEDIA  
GRAPHIC MOOD

**PT** *Entropia* é uma instalação que explora a relação entre dois planos que se intercetam. Através da manipulação da luz e respetiva ausência, aborda a correlação do 'empurrar *versus* puxar', procurando ilustrar a tensão entre dois universos que num ponto se tocam, mas nunca se eclipsam. Este comportamento é gerado pelo *input* de dados recolhidos numa linha temporal de 15 anos, interpretando dados de pesquisa mundiais relativos a diferentes plataformas digitais.

**EN** *Entropia* is an installation that aims to explore the relationship of two intercepting planes. Through the manipulation of light and the lack of it, it is focused on the relation of 'push versus pull', thus illustrating the tension between universes that touch each other at a certain point, without ever vanishing. This is generated by the input of data within a 15-year timeline, through the interpretation of world research data concerning different digital platforms.

RESPONSIVE  
TYPOGRAPHY

Demian Conrad  
2016

a decorrer/ ongoing

PLAYGROUND ATTRACTION  
INTERACTIVE MEDIA  
ALGORITHMIC  
PERSPECTIVE

**PT** Este projeto iniciou-se há três anos a partir do trabalho sobre o algoritmo Metafont como interação entre caracteres tipográficos e a estrutura física do público. Eu pretendia explorar uma utilização mais expressiva dos tipos, portanto atualizei o projeto através de *processing*, não intervindo no plano estrutural, mas alternando a dimensão das letras através de um código generativo. Nesta terceira versão, pretendo explorar as relações entre tipos generativos, sequências de palavras e significado. A instalação vai apresentar tipografia escultórica num enquadramento de projeção múltipla. A dimensão monumental da instalação e a luz intensa vão imergir o público numa viagem tipográfica. Uma aplicação generativa desenvolvida por Pierre Rossel (HEAD-Genève) em *processing* vai funcionar em tempo real durante toda a exposição. Palavras extensas e gráficas vão seguir-se umas às outras de uma forma aparentemente abstrata. O tipo generativo será a única constante nesta viagem. O objetivo é questionar a um nível subjetivo, deixando ao leitor a interpretação dessa narração à medida que os blocos de letras se deslocam livremente numa composição rítmica ao longo do tempo. Desejavelmente, o texto será ouvido como se fosse uma canção. Este trabalho é produzido em colaboração com o poeta Antonio Rodriguez (Big Bang Europa, 2015; *Après l' Union*, 2017), que é professor na universidade de Lausanne e presidente da International Network for the Study of Lyric.

**EN** This project started 3 years ago working on the Metafont algorithm as an interaction between typeface and the physical body of the audience. I then wanted to explore a more expressive use of the typeface, so I updated the work using *processing*, not intervening on the structural level but alternating the skin of the letters by a generative code. On this third version, I aim to explore the relationships between generative type, word sequences and meaning. The installation will display sculptural typography, in a multiple beamer setting. The monumental size of the installation and the strong light will immerse the audience into a typographical journey. A generative application coded by Pierre Rossel (HEAD-Genève) in *processing* will act during all the exhibition in real-time. Long and graphic words will follow one to another in a seemingly abstract manner. The generative type will be the only constant on the journey. The aim is to inquire on a subjective level and let the reader interpret its narration as the blocs of letters will act as free-flowing rhythmical composition through time. Hopefully, the text will be listened as if it was a song. The wording is produced in collaboration with the poet Antonio Rodriguez (Big Bang Europa, 2015; *Après l' Union*, 2017), also professor at the University of Lausanne and president of International Network for the Study of Lyric.

conceito e imagem/ concept and visual: Demian Conrad • texto e poema/ words and poem: Antonio Rodriguez • código criativo/ creative coding: Pierre Rossel.

## BOXBORDER



Clemens Brück  
2017

a decorrer/ ongoing

REAL WORLD  
DESIGN AS POLITICS  
COLLABORATIVE METHOD

[boxborder.eu](http://boxborder.eu)

**PT** *Boxborder* é uma caixa de mercadorias de madeira que viaja pelas fronteiras da Europa, procurando respostas sobre o sentido dessas fronteiras para as sociedades que elas separam e apresenta-as no espaço público de diferentes cidades. Porquê? Na Europa, especialmente, o desejo de segregação está a aumentar. Quando o Muro de Berlim caiu, em 1989, existiam em todo o mundo 16 sistemas fronteiriços comparáveis. Atualmente, apenas 30 anos depois, o número de muros e barreiras não diminuiu de todo. A autorização para atravessar fronteiras é concedida quase sempre por acaso – dependendo da terra natal de cada um. O local de nascimento define, em última instância, a condição de viajante, migrante, refugiado. Não existe um direito universal efetivo para a livre deslocação e mobilidade. Mas não era já tempo de existir esse direito? Em que se baseia o desejo de segregação? Quais as alternativas às barreiras? Pelo contrário, quais os efeitos positivos que as fronteiras fortes podem ter? O projeto *Boxborder* procura respostas para a questão do significado que as fronteiras fechadas têm para as sociedades separadas por essas fronteiras – quer para os incluídos, quer para os excluídos. Os designers e artistas europeus foram desafiados a responder artisticamente à crescente popularidade das barreiras/fronteiras, através de comentários, denúncias ou abordagens positivas. Eles tiveram oportunidade de selecionar entre quatro amostras de cartazes diferentes para fazerem as suas criações a partir daí. Estas foram impressas e publicadas na caixa. A primeira edição fez parte do Festival Ökorausch que teve lugar em Colónia em 2017.

**EN** *Boxborder* is a wooden freight box, touring over European borders. It is looking for answers to the question of what these borders mean for the societies separated by them and presents them in the public space of different cities. Why? Especially in Europe the desire for segregation is growing. When the Berlin Wall fell in 1989 there were 16 comparable closed border systems worldwide. Today, barely 30 years later, the number of fences and walls has not decreased at all. The permission to cross borders is almost always granted by chance – depending on one's birthplace. The place of birth ultimately defines who is a traveller, who is a migrant, and who is a refugee. There is *de facto* no universal human right for free movement and mobility. But isn't it about time? What is the desire for segregation based upon? What are the alternatives to walls? On the contrary, what positive effects could strong borders have? The project *Boxborder* looks for answers to the question of what closed borders mean for the societies separated by them – both the included and excluded ones. Selected European designers and artists were asked to artistically respond to the growing popularity of closed borders with comments, denunciations or positive approaches. They had the choice between four different poster samples to design on. These were screen printed and published in the box. The first edition was part of the Ökorausch Festival in Cologne 2017.

fotografia e vídeo/ photo and video: Andreas Hölter • participantes 1.ª edição/ 1st edition participants: Yasseen Faik (Londres/ London, UK) • Judith Cleve (Krefeld, DE) • Maximilian Mauracher (Viena/ Vienna, AT) • Monika Jagla, (Colónia/ Cologne, DE) • Bruno Rodrigues (Coimbra, PT) Jonas Cleve (Colónia/ Cologne, DE) • Kj 263 (Moscovo/ Moscow, RU).

"A MÁQUINA  
ESTÁ A  
FALHAR E OS  
ENGENHEIROS  
ESTÃO EM  
PÂNICO."

DOUGLAS HINE & PAUL KINGSNORTH,  
WALKING ON LAVA: SELECTED  
WORKS FOR UNCIVILISED TIMES  
(DARK MOUNTAIN BOOKS, 2017)

"THE MACHINE  
IS STUTTERING  
AND THE  
ENGINEERS  
ARE IN PANIC."

**PT** O projeto expositivo de *Millennials* parte de um laboratório conceptual de experimentação e de pensamento, que procurou juntar os vários intervenientes da exposição, desde a equipa de curadoria aos intervenientes criativos, de produção e institucionais, e que teve como objetivo refletir e procurar soluções para as problemáticas ambientais e do desperdício que a construção de uma exposição temporária acarreta.

Em plena era do Antropoceno, ela própria em profunda transformação, decadência e conflito, parece-me fundamental que uma proposta de desenho expositivo, para uma mostra sobre o design do novo milénio, seja capaz de interpretar os projetos em exposição e oferecer um invólucro que extrapole a estética e que enfatize conceptualmente as preocupações sociais, económicas, políticas e ecológicas dos designers em exposição, assumindo o projeto expositivo como um *statement*.

Para tal, um muro desenha o espaço e oferece uma leitura sequencial da exposição, transportando-nos através do seu carácter arquitetónico para uma ideia de cidade, espaço onde o design do dia a dia acontece. Para a materialização procurou-se um material que fosse reutilizável, pensando-se nos vários tempos de vida do projeto – a origem dos materiais, a sua construção e a segunda vida dos materiais após a exposição. Desta forma, envolvi os SKREI – Integrative Architecture no desenvolvimento deste muro, por toda a sua experiência na investigação e concretização de sistemas construtivos sustentáveis e porque acarretam já consigo o discurso e pensamento crítico que nos interessava conceptualmente neste projeto, e em conjunto idealizamos uma materialidade e consequente sistema construtivo.

**EN** The exhibition design of *Millennials* springs up from a conceptual laboratory of experimentation and thought which tried to bring to the discussion the several players of the exhibition from the curator team, to the creative actors, the production and institutional partners. This project aimed to reflect and seek for solutions to the environmental and waste problems that the mounting a temporary exhibition like this carries out.

As we stand in the period of Anthropocene, in profound transformation, decadence and conflict, it seems to me essential that a suggestion for expositive design, for an exhibition about the New Millennium Design be able to interpret the projects in the exhibition and offer a wrapping that goes beyond the aesthetics and that conceptually emphasizes the designers social, economic, political and ecological concerns, thus assuming the exhibition itself as a statement.

Therefore, a wall creates the space and offers a sequential reading of the exhibit, taking us to an idea of city through its architectural character which is the place where the daily design happens. To build this up I looked for a recycled or recyclable material prioritizing its reusable feature, having in mind different time frames from the origin of the matter to the mounting of the exhibition and even a second life of the materials used in the exhibit. Thus, I included SKREI – Integrative Architecture – in the development of this wall due to its expertise in the research and implementation of sustainable construction systems and because it already included the critical discourse and thought in which we were interested, conceptually, since the beginning. Accordingly, we made up a materiality and the resulting construction system. [Tiago Casanova](#)

**PT** A materialização da parede expositiva decorre da investigação da oficina SKREI sobre a utilização de recursos locais com o objetivo de potenciar a reestruturação do território a partir de princípios de circularidade e subsistência.

A parede é constituída por elementos artesanais produzidos a partir de saibro, cal e cânhamo. Os materiais permitem resgatar relações sociais e territoriais que foram progressivamente desativadas ao longo do século passado e que, neste novo milénio, ganham uma importância redobrada pela capacidade de resposta a necessidades ambientais e sociais prementes. Por exemplo, a utilização do cânhamo industrial em larga escala, seja na indústria do papel seja na construção civil, seria uma solução para a mitigação do processo de desertificação do interior do país. A definição da materialidade da parede remete o design para o campo das relações sistémicas - das infinitas ligações imateriais que se formam a partir do desenho - desde relações económicas, espirituais e políticas, que no seu conjunto reformulam o próprio sistema de relações, permitindo o surgimento de novas formas e funcionamentos.

A intervenção sobre a materialidade de um objeto desenhado pelo Tiago Casanova, autor do projeto expositivo, demarca precisamente um distanciamento do design disciplinar, constituindo um ensaio de um design sistémico para os tempos que correm.

**EN** The materialization of the exhibit wall derives from the research done in the SKREI workshop about the use of local resources aiming to enhance the restructuring of the territory based in subsistence and circuitry principles.

The wall is made up by handmade components made from gravel, lime and hemp. These materials help us to re-establish social and territorial relationships that had been gradually deactivated throughout the last century and that in this new millennium gain importance due to their ability to respond to urgent social and environmental needs. For example, the use of industrial hemp in a large scale, be it in the paper industry or in the construction business, would be a solution to the problem of the desertification of the interior of the country. The definition of the materiality of the wall connects the design to the field of systemic relationships – from the endless immaterial connections that are formed starting at the design – from the economic, spiritual and political relationships which as a whole recreate the system itself, thus allowing the appearance of new forms and functions.

The intervention about the materiality of an object designed by Tiago Casanova, author of the exhibition project, clearly states a distance from the curricular design, making it an essay on systemic design today. [SKREI, Pedro Jervell, Francisco Adão da Fonseca](#)

# DESIGN EXPOSITIVO EXHIBITION DESIGN

**PT** Sobre o processo de design do Atelier d'alves, tem sido clara a necessidade de uma reflexão permanente acerca daquilo que criamos, não se tratando de intervir no conteúdo através da forma, mas sim de mediá-lo. Agrada-nos o desconforto inerente ao desenvolvimento de projetos distantes das nossas vivências e desconfiamos de quando nos sentimos demasiado confortáveis. Assim, parte do desenvolvimento do *atelier* assenta em provações autoinfligidas e num processo de autoconhecimento de que não estão ausentes as falhas, as tentativas e o erros.

Quando me questiono sobre o que significa *millennial*, será em grande parte consequência das circunstâncias, de um espaço físico, económico, cultural e social comum. Ainda assim, lembrando Heidegger (*O Ser e o Tempo*, 1927) quando refere que as ideias preconcebidas são sinal de incompreensão, entendo que quanto mais óbvia me parece a definição de *millennial* mais a devo questionar.

Ao invés de tentar um retrato, a comunicação dá o 'palco' aos projetos apresentados, que contêm uma forte carga *millennial*. A identidade parte do espaço físico, apelando às provocações e tensões que o enformam. Valoriza-se a experiência expositiva e abre-se um ciclo que só é fechado quando o lugar se encontra habitado. A materialidade ganha força. Na identidade, o tijolo, pela sua escala ou pela aparente descontextualização, apela ao desconforto, remetendo para as noções de processo, reinvenção, adaptação e, acima de tudo, responsabilidade construtiva (política, social e ambiental). O *tweet*, a imagem, o *hashtag*... o tijolo: matérias-primas a partir das quais se constroem o peso e a responsabilidade destes agentes estruturantes do nosso tempo.

**EN** In relation to the design process of Atelier d'alves, there has been a clear need for constant reflection on what we create, though not intervening in the content through form, but rather to mediate it. We like the discomfort inherent in design projects that are distant from our experiences and mistrust when we feel too comfortable. Therefore, part of the development of the atelier is based on self-inflicted trials and a process of self-knowledge that is not free from failures, trials and the errors.

When I ask myself what it means to be a millennial, it seems clear that is largely a result of circumstances, of a common physical, economic, cultural and social space. Even so, remembering Heidegger (*Being and Time*, 1927) when he says that preconceived ideas are a sign of misunderstanding, I believe that the more obvious the definition of millennial seems to be, the more I need to question it.

Instead of attempting a portrait, communication focuses on the projects presented, which have a heavy millennial load. Identity is based on the physical space, calling on the provocations and tensions that shape it. Expository experience is valued and opens a cycle that is only closed when the place is inhabited. Materiality gains strength. In identity, brick, because of its scale or apparent decontextualisation, brings up discomfort, referring to the concepts of process, reinventing, adaptation and, above all, constructive responsibility (political, social and environmental). Tweets, images, hashtags... bricks: raw materials from which to build the weight and the responsibility of these structural agents of our time. Sérgio Alves

# DESIGN GRÁFICO GRAPHIC DESIGN

## ARK.AMSTERDAM

1 ROOSJE KLAP  
PAULINE LE PAPE  
/ NL  
arkamsterdam.com

**PT** ARK é o acrónimo de Atelier Roosje Klap, um estúdio de design sediado em Amsterdão, chefiado em parceria pela designer gráfica Roosje Klape e pela designer de tipos Pauline Le Pape.

Roosje Klap é a fundadora do Atelier Roosje Klap. Klap estudou Design Gráfico em Amsterdão, na Gerrit Rietveld Academie, e mal deixou a universidade fundou o seu próprio estudo e criou uma rede internacional. Juntamente com Niels Schrader, dirige os departamentos de Design Gráfico (BA) e de Narrativa Não Linear (MA) na Royal Academy of Arts em Haia. Trabalhou como consultora de design na Van Eyck Academie. Klap é uma oradora muito requisitada em conferências e universidades em todo o mundo e é doutoranda na Universidade de Leiden.

Pauline Le Pape é 'craque' em tipografia. Le Pape formou-se em 2016 com um Mestrado em Design de Tipos na École Estienne, em Paris, e desenvolveu ao longo dos anos uma gama detalhada de fontes. Depois de terminar a sua formação, associou-se ao Atelier Roosje Klap.

**EN** ARK is the acronym of Atelier Roosje Klap, an Amsterdam-based design studio, headed by co-captains graphic designer Roosje Klap and type designer Pauline Le Pape.

Roosje Klap is the founder of Atelier Roosje Klap. Klap studied Graphic Design at the Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam, and fresh out of school, began her own studio and developed an international network. Together with Niels Schrader, she co-heads the Graphic Design (BA) and Non-Linear Narrative (MA) departments at the Royal Academy of Arts in The Hague and worked as design advisor at the Van Eyck Academie. Klap is a sought-after speaker at conferences and academies worldwide and is a PhD candidate at the University of Leiden.

Pauline Le Pape is a type boss. Le Pape graduated in 2016 with a master in Type Design at École Estienne in Paris and developed a range of meticulous typefaces over the years. After graduation, she joined Atelier Roosje Klap.

## CENTER FOR FUTURE PUBLISHING

8 / CH  
centerforfuturepublishing.org

**PT** O Center for Future Publishing (CfFP) é um laboratório e uma plataforma de pesquisa situado em Genève, na Suíça. Este centro (CfFP) desenvolve a sua atividade nas áreas da publicação, produção pós-digital e inovação na comunicação visual. As suas experiências exploram os traços estéticos que poderão moldar o futuro do design gráfico. Desde a sua fundação em 2017, criou uma rede de designers, artistas, filósofos, investigadores e editores. Até ao momento, o CfFP organizou diversos workshops, conferências, e criou instalações que foram expostas em museus. Estão a ser desenvolvidas ferramentas digitais para instituições culturais e projetos de investigação na Suíça.

**EN** The Center for Future Publishing (CfFP) is a research laboratory and platform based in Geneva (Switzerland). CfFP is active in the fields of publishing, post-digital production, and innovation in visual communication. Its experiments explore the aesthetics that may shape the future of graphic design. Since it's foundation in 2017, it has developed a network of designers, artists, philosophers, researchers, and publishers. Until now, CfFP organized several workshops, talks, and created installations, exhibited in museums. Digital tools, are being developed for cultural institutions and research initiatives in Switzerland.

## CLEMENS BRÜCK

19 / DE  
clemensbrueck.de

**PT** Clemens Brück (1987) é designer de comunicação originário de Krefeld, na Alemanha. Depois de fazer os seus estudos em Düsseldorf, Barcelona e Krefeld, fundou o estúdio Clevebrueck juntamente com Judith Cleve, em Krefeld. O estúdio desenvolve trabalhos de design de comunicação nas áreas da cultura, educação e economia.

**EN** Clemens Brück (1987) is a communication designer from Krefeld/Germany. After studying in Düsseldorf, Barcelona and Krefeld, he founded the studio clevebrueck with Judith Cleve in Krefeld. The Studio develops communication design in the fields of culture, education and economy.

## DANIEL SOUSA

9 / PT  
**PT** Daniel Sousa (Alhos Vedros, Portugal, 1977). Concluiu a licenciatura em Design Industrial pela ESAD Caldas da Rainha em 2000. Completou a sua formação frequentando diversos cursos em diferentes processos e tecnologias. De 2000 a 2002, ensina no secundário enquanto trabalha como *freelancer*. De 2002 a 2007, integra equipas de design de diferentes empresas. Em 2007, cofunda a empresa de Design de produto, Diwiz. Em 2007, conclui o Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público pela FBAUP, investigando o tema "O Tempo no Espaço Público". O seu trabalho foi reconhecido e apresentado em diversos concursos e exposições em: Lisboa, Barcelona, Nova Iorque, Paris, Edmonton, Tóquio, Londres, Coruche, Porto.

**EN** Daniel Sousa (Alhos Vedros, Portugal, 1977) graduated in Industrial Design at ESAD CR in 2000. He completed his studies attending different courses in varied processes and technologies. From 2000 to 2002 he was a teacher in a secondary school while working as a freelancer. Between 2002 and 2007 Daniel Sousa joined design teams of multiple companies. In 2007 he co-founded the product design company Diwiz and in the same year he finished his master's degree in Arte e Design para o Espaço Público at FBAUP with a research on the theme: Time in the Public Space. His work was acknowledged and exhibited in several shows and exhibitions in Lisbon, Barcelona, New York, Paris, Edmonton, Tokio, London, Coruche and Porto.

## DEMIAN CONRAD

18 / CH  
automaticostudio.ch

**PT** Demian Conrad questiona as relações entre a arte, o design e a tecnologia. Em 2007 fundou o atelier Automatico Studio que se dedica essencialmente ao design editorial, à direção artística e à comunicação para instituições culturais. Entre os seus clientes contam-se os seguintes: Art Basel, Mudac Lausanne, Grand Palais Paris, Swiss Cultural Fund UK, Pro Helvetia... Expôs em diferentes locais, como o Museum für Gestaltung, em 2014, o Center of Contemporary Art de Astana, em 2017, o Grand Palais de Paris, em 2018, e o Fine Art Museum of Le Locle, também em 2018. Demian é cofundador do Center for Future Publishing, um espaço de investigação das interseções entre a tecnologia e o design. Em 2019-2020 Demian vai liderar um projeto de investigação em colaboração com a HEAD-Geneve dedicado ao Código Criativo como nova ferramenta para designers gráficos.

**EN** Demian Conrad inquires relationships between art, design and technology. He founded Automatico Studio in 2007 working mainly in editorial design, art direction and communication for cultural institutions. Among its clients: Art Basel, Mudac Lausanne, Grand Palais Paris, Swiss Cultural Fund UK, Pro Helvetia ... He exhibited in

different venues such as Museum für Gestaltung in 2014, Center of Contemporary Art of Astana in 2017, Grand Palais Paris in 2018, Fine Art Museum of Le Locle 2018. Demian co-founded the Center for Future Publishing, a space for research on intersections between technology and design. In 2019-2020 Demian will run a research project in collaboration with HEAD-Geneve on contemporary Creative Coding as a new tool for graphic designers.

## FORMAFANTASMA

2 / NL  
formafantasma.com

**PT** Andrea Trimarchi (1983) e Simone Farresin (1980) representam o Studio Formafantasma, uma equipa de designers italianos sediados em Amsterdão, na Holanda. O seu interesse pelo design de produto desenvolveu-se no curso de mestrado na Design Academy Eindhoven, onde se formaram em 2009. Desde então, o duo Formafantasma tem desenvolvido um conjunto de obras consistente, caracterizado pela pesquisa experimental e exploração de tópicos tais como a relação entre tradição e cultura local, abordagens críticas da questão da sustentabilidade e o significado dos objetos entendidos como canais culturais. Ao perspetivarem-se como uma ponte entre arte, indústria, objeto e utilizador, eles procuram estabelecer ligações entre a sua prática fundada em investigação e uma vasta indústria de design. Em resultado deste esforço, muitos parceiros, tais como Fendi, Max Mara - Sportmax, Hermès, Droog, Nodus rug, J&L Lobmeyr, Gallery Giustini / Stagetti Roma, Gallery Libby Sellers, Established and Sons, Lexus, Krizia International and Flos têm encomendado trabalhos ao Studio Formafantasma. Andrea e Simone lecionam e realizam workshops em diversas universidades e instituições. Atualmente, dão aulas nos departamentos de "Bem-Estar" e "Design Contextual" da Design Academy Eindhoven. Desde outubro de 2016, dirigem o Bacharelado em Design no MADE Program em Siracusa, Itália. Em outubro de 2012 foram nomeados para o Talent Design Award.

**EN** Andrea Trimarchi (1983) and Simone Farresin (1980) are Studio Formafantasma, an Italian designers' duo based in Amsterdam, The Netherlands. Their interest in product design developed on the IM master course at Design Academy Eindhoven, where they graduated in July 2009. Since then, Formafantasma has developed a coherent body of work characterised by experimental material investigations and explored issues such as the relationship between tradition and local culture, critical approaches to sustainability and the significance of objects as cultural conduits. In perceiving their role as a bridge between craft, industry, object and user, they are interested in forging links between their research-based practice and a wider design industry. As a result, works by Studio Formafantasma have been commissioned by a variety of partners including Fendi, Max Mara - Sportmax, Hermès, Droog, Nodus rug, J&L Lobmeyr, Gallery Giustini / Stagetti Roma, Gallery Libby Sellers, Established and Sons, Lexus, Krizia International and Flos. Andrea and Simone are lecturing and heading workshops in various universities and institutions. Currently they are teaching at the 'Well Being' and 'Contextual Design' Departments of the Design Academy Eindhoven. Since October 2016, they are at the head of the Design bachelor at MADE Program in Siracusa, Italy. October 2012: "Dutch design Awards", nominated as one of the finalists for the Talent Design Award.

## FOUNDLAND COLLECTIVE

16 LAUREN ALEXANDER  
+ GHALIA ELSRAKBI  
/ NL + EG  
foundland.info

**PT** Foundland Collective foi formado em 2009 pela sul-africana Lauren Alexander e a síria Ghalia Elsrakbi e desde 2014 está sediado entre Amsterdão e o Cairo. Este duo explora narrativas políticas e históricas sub-representadas através de um trabalho realizado a partir de arquivos de arte, design, escrita, formatos educativos, realização vídeo e narrativas. Ao longo do seu trabalho, têm procurado refletir de forma crítica sobre o que significa desenvolver projetos politicamente comprometidos para artistas não-ocidentais que trabalham entre a Europa e o Médio Oriente. O duo Foundland recebeu o prémio de investigação Smithsonian Artist Research Fellowship no maior acervo de 2015/2016 e foi pré-selecionado para o prémio Dutch Prix de Rome em 2015, bem como para o Dutch Design Awards de 2016. Em 2017, o seu curto vídeo "The New World, Episode One" foi estreado no Centro Pompidou, em Paris, e em 2018 foi apresentado no festival de cinema de Roterdão. O duo tem lecionado e exposto em toda a Europa, nos Estados Unidos e no Médio Oriente, incluindo os seguintes lugares: ISPC em Nova Iorque, Ars Electronica, em Linz, Impakt Festival e BAK, Utreque, London Art Fair, Beursschouwburg, em Bruxelas, Fikra Biennial, Sharjah e Tashweesh Feminist Festival, no Cairo e em Bruxelas. Muitos dos trabalhos de vídeo dos Foundland estão conservados e disponíveis no Dutch media art archive LIMA, em Amsterdão.

**EN** Foundland Collective was formed in 2009 by South African Lauren Alexander and Syrian Ghalia Elsrakbi and since 2014 is based between Amsterdam and Cairo. The duo explores under-represented political and historical narratives by working with archives via art, design, writing, educational formats, video making and storytelling. Throughout their development, the duo has critically reflected upon what it means to produce politically engaged work from the position of non-Western artists working between Europe and the Middle East. Foundland was awarded the Smithsonian Artist Research Fellowship for research in the largest Arab American archive in 2015/2016 and was shortlisted for the Dutch Prix de Rome prize in 2015 as well as the Dutch Design Awards in 2016. In 2017 their short video, "The New World, Episode One" premiered at the Centre Pompidou, Paris and in 2018 was screened at the Rotterdam International Film Festival. The duo have lectured and exhibited widely in Europe, the United States and the Middle East including at ISPC, New York, Ars Electronica, Linz, Impakt Festival and BAK, Utrecht, London Art Fair, Beursschouwburg, Brussels, Fikra Biennial, Sharjah and Tashweesh Feminist Festival, Cairo and Brussels. Several of Foundland's video works are preserved and distributed by the Dutch media art archive LIMA, Amsterdam.

## HENRIQUE NASCIMENTO

+ ERIK VLEMMIX  
4 / PT + NL  
meyouandtherobot.com

**PT** Henrique Nascimento e Erik Vlemmix são os fundadores do grupo multidisciplinar Me you and the Robot. Eles investigam o papel da tecnologia como um possível catalisador de uma nova condição de trabalho, na qual a futura criação de emprego possibilita novas formas de definir a nossa existência, fora das tradicionais orientações do Eu para o trabalho. Na encruzilhada das questões éticas, da tecnologia e do design, Nascimento e Vlemmix propõem cenários nos quais seres

humanos e algoritmos concorrem juntos para novos modelos de colaboração. Trabalham com produtos, instalações e vídeos no sentido de explorar e criar coreografias interativas entre os humanos e a máquina.

**EN** Henrique Nascimento and Erik Vlemmix are the founders of the multidisciplinary collective Me you and the Robot. They investigate the role of technology as a possible enabler of a new working condition, where future job creation enables new ways to define our existence, outside of the typical work-orientated definitions of the self. On the crossroads of ethics, technology and design, they propose scenarios on how humans and algorithms can work together through new models of collaboration. They work with products, installations and videos to explore and create interactive choreographies between man and machine.

## INHABITANTS

6 / PT  
inhabitants-tv.org

**PT** inhabitants produz e transmite vídeos curtos para distribuição gratuita online. Todos os episódios estão disponíveis em www.inhabitants-tv.org, assim como no Youtube, Vimeo e Facebook. É possível seguir o projeto inhabitants no Instagram em inhabitants\_tv. Inhabitants foi pré-selecionado para o Visible Award de 2017 e expôs em/trabalhou com instituições como New Museum (no âmbito da New Museum Triennial), Haus der Kulturen der Welt, Museu Coleção Berardo, Contour8 e DocLisboa International Film Festival. Atualmente o projeto colabora com a TBA21-Academy e com a curadora de arte Margarida Mendes numa série web sobre extração mineira no alto mar e está em residência artística DAAD no Potsdamer Institut für Klimawandel.

**EN** inhabitants produces and streams short-form videos intended for free online distribution. All episodes are available at www.inhabitants-tv.org, as well as on Youtube, Vimeo, and Facebook. Follow inhabitants on Instagram on inhabitants\_tv. Inhabitants was shortlisted for the 2017 Visible Award and have worked with or shown at institutions such as the New Museum (within the 2018 New Museum Triennial), Haus der Kulturen der Welt, Museu Coleção Berardo, Contour8, and DocLisboa International Film Festival. It is currently collaborating with TBA21-Academy and art curator Margarida Mendes on a web series about deep sea mining, and is DAAD artists-in-residency at the Potsdamer Institut für Klimawandel.

## INTERNAL AFFAIRS

14 MARTIN GNADT,  
PASCAL SCHÖNEGG,  
DENIS YILMAZ  
/ DE

**PT** Martin Gnadtt vive e trabalha perto de Berlim. O seu estúdio dedica-se fundamentalmente a projetos (encomendados e próprios) a partir de ideias tipo-gráficas que vão desde marcas e livros a projetos exteriores à esfera do design gráfico. Depois de estagiar na Sagmeister Inc. (Nova Iorque) em 2011, ele iniciou o seu estúdio e tornou-se cofundador da BOOLD, uma loja de impressão online especializada. Martin é professor de tipografia e design de animação na Design Akademie Berlin em Berlin Kreuzberg.

Pascal Schönegg é sócio e cofundador do estúdio de design localizado em Berlim Büro Bum Bum. Antes de gerir o seu próprio estúdio, estagiou na Sagmeister & Walsh (Nova Iorque) em 2012. Além do trabalho que desenvolve no estúdio, é ainda o responsável pelo design gráfico dos bastidores do teatro berlinense Schaubühne Berlin.

Denis Yilmaz é designer gráfico e web developer, vive e trabalha atualmente em Berlim. Nos últimos anos, trabalhou numa série de disciplinas e utilizou diferentes meios. Iniciou a sua atividade como designer gráfico para os media impressos, do analógico ao digital. Trabalhou regularmente em revistas, livros e design de cartazes. Nos últimos anos, tem estado envolvido cada vez mais em projetos web - colaborando sobretudo com a plataforma Angular em aplicações web altamente dinâmicas. Em 2019 fundou, juntamente com Timm Hartmann, o seu próprio estúdio de design Yil & Mann.

**EN** Martin Gnadtt is living and working near Berlin. His studio focuses on typo-graphic ideas for commissioned and self-initiated projects ranging from identities and books to projects outside the graphic design sphere. After interning at Sagmeister Inc. (NYC) in 2011, he started his studio and became co-founder of BOOLD, a specialized online print shop. Martin is teaching typography and animated poster design at Design Akademie Bberlin in Berlin Kreuzberg.

Pascal Schönegg is a partner and co-founder of Berlin-based design studio Büro Bum Bum. Before running his own studio, he was interning at Sagmeister & Walsh (NYC) in 2012. Besides his studio work he is also responsible for the graphic design behind the Schaubühne Berlin theater.

Denis Yilmaz is a graphic designer and web developer currently living and working in Berlin. Over the past years, he worked in a variety of disciplines and with different media. He started as a graphic designer for print media, from analogue to digital. He worked steadily on magazines, books, and poster designs. During the past few years, he became more and more involved in various web-based projects - mostly working with Angular on high dynamic single page web applications. In 2019 he founded his own design studio Yil & Mann together with Timm Hartmann.

## IRA IVANOVA

11 / RU  
iraivanova.com

**PT** Ira Ivanova é designer gráfica e diretora artística. Desde 2008 trabalha em identidades de marca e sistemas de estilo visual. Em 2014 tornou-se diretora artística do conhecido clube desportivo russo Ping Pong Club Moscow, onde criou uma série de cartazes e projetos de identidade de marca. Em 2015-2016 começou a trabalhar como diretora artística do Afisha Picnic, um dos maiores festivais de música da Rússia. Desde 2018, Ira está em Berlim, colaborando com instituições culturais da Europa.

**EN** Ira Ivanova is a graphic designer and art director. Since 2008 Ira works on brand identities and visual style systems. In 2014 she became art director of the well-known Russian sport club Ping Pong Club Moscow, where she has been creating a series of posters and event identity projects. In 2015-2016 Ira started to work as an art-director for the Afisha Picnic, one of the biggest music festivals in Russia. Since 2018 Ira is based in Berlin and working with cultural institutions in Europe.

## JOÃO CASTRO

10 / PT  
theroyalstudio.com

**PT** Desde 2011 no Porto, o The Royal Studio é um projeto derivativo de João Castro que instrumentaliza o design no sentido de um discurso artístico. Subversivo, performativo e estratificado, quer nos trabalhos encomendados quer nos projetos próprios, atua frequentemente entre as fronteiras da identidade, da cultura e da condição autoral. Expandindo-se a partir do papel

do designer como fonte, opera nas áreas do design, da direção artística, da consultadoria, educação e investigação. **EN** Since 2011 in Porto, The Royal Studio is a derivative practice by João Castro that instrumentalizes Design towards an artistic discourse. Subversive, performative and layered, both in commissioned work and in autonomous practice, it often operates between the boundaries of identity, culture, and authorship. Expanding on the role of the designer as a source, it operates in the fields of design, art direction, consultant, education, and research. Content and client-driven it sums routines from -9h to + 11h in 24h.

#### JOÃO MIRANDA

12 / PT

walkingfearless.com

**PT** João Miranda é um designer multidisciplinar *freelancer*, sediado em Lisboa. O foco da sua atividade reside no desenvolvimento de caracteres tipográficos, design de identidade visual, design de animação e embalagens. É possível constatar esta sua paixão por letras e fontes ao olhar para logótipos como BBC Doctor Who, BBC Studios, Mistaker Maker e Add Fuel. Colaborou com agências e clientes de renome, como Pentagram, DesignStudio, BBC Creative e Forpeople. O seu trabalho foi reconhecido pelas seguintes entidades: Art Directors Club NY, Pentawards, Indigo Awards and Brand New, Desisto é uma plataforma multidisciplinar independente criada em 2013. Os seus elementos desenvolvem projetos de sua própria iniciativa e trabalham na área cultural e comercial. Produzem e desenvolvem essencialmente o design de Sistemas de Identidade Visual, Imagem de Marca, Projetos Editoriais, Design Expositivo, Web Design, com ênfase na área da arte tipográfica e da produção.

**EN** João Miranda is a freelance multidisciplinary designer based in London. His focus is the development of typefaces, visual identity design, motion design and packaging. You can see his passion for letters when you look at logos like BBC Doctor Who, BBC Studios, Mistaker Maker and Add Fuel. He has collaborated with renowned agencies and clients such as Pentagram, DesignStudio, BBC Creative and Forpeople. His work has been recognised by the Art Directors Club NY, Pentawards, Indigo Awards and Brand New, Desisto is an independent multidisciplinary platform, established in 2013. They create self-initiated projects and work within the cultural and commercial fields. They mainly design and produce Visual Identity Systems, Branding, Editorial Projects, Exhibition/Set Design and Web Design with a particular focus on typography and production.

#### LYFT CREATIVE STUDIO

17 DANIEL RODRIGUES

TIAGO SOARES DA COSTA

/ PT

lyft.pt

**PT** Daniel Rodrigues é Designer de comunicação, licenciado na ESAD – Escola Superior de Arte e Design de Matosinhos. Através da exploração gráfica, digital e generativa, transcreve esses meios visuais para a componente experimental, onde dá uso à vídeo projeção, da qual tira partido para a exploração da componente *video mapping*. Aborda o horizonte entre tecnologia digital e espaço físico com enfoque na visualização kinetic. É cofundador da Lyft Creative Studio, onde desenvolve sistemas de comunicação visuais que vão do *branding* e sua ativação na área cultural, institucional e comercial. Tiago Soares da Costa é *motion* e *graphic designer* o

Porto. Para além de licenciado em design gráfico pela ESAD Matosinhos, estudou na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, onde apurou a sua relação com o desenho e universo plástico. A formação em tecnologias de animação 2D e 3D permitiram-lhe interpretar o universo visual de forma diferenciada, explorando à partida comportamentos dinâmicos sobre objetos estáticos. É cofundador da Lyft Creative Studio, onde desenvolve sistemas de comunicação visuais que vão do *branding* e sua ativação na área cultural, institucional e comercial.

**EN** Daniel Rodrigues is a communication designer graduated at ESAD – Escola Superior de Arte e Design, in Matosinhos. Through generative, digital and graphical exploration, he carries over those visual means to an experimental component, in which he uses video projection, thus exploring video mapping. He addresses the line between digital technology and physical space, focusing on kinetic visualization. Daniel Rodrigues is co-founder Lyft Creative Studio, where he develops visual communication systems, ranging from branding and its activation in cultural, institutional and commercial areas.

Tiago Soares da Costa is motion and graphic designer in Porto. Apart having graduated in Graphic Design at ESAD Matosinhos, he studied at Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, where he refined his approach to the design and the plastic universe. His studies in 2D and 3D animation technologies enabled him to interpret the visual world in a differentiated manner, exploring in the first place dynamic behaviours on static objects. Tiago Soares is co-founder Lyft Creative Studio, where he develops visual communication systems, ranging from branding and its activation in cultural, institutional and commercial areas.

#### OUPAS! DESIGN

13 / PT

oupasdesign.com

**PT** Situado no coração da cidade do Porto, Oupas! é um estúdio de design e uma equipa de três pessoas: Cidália, Joana e Sofia. Os seus projetos são facilmente reconhecidos pelo material utilizado: papel e cartão, os materiais que escolheram como matéria-prima para desenvolverem os seus projetos, todos eles feitos à mão. Desde pequenas peças para decoração de montras a peças de grande escala para eventos, Oupas! adora um bom desafio, e nenhum projeto é igual ao anterior.

**EN** Located right in the heart of Porto, Oupas! is a design studio with a team of three: Cidália, Joana and Sofia. Their projects are easily recognized by the material they use: paper and cardbox, the raw material chosen for their projects, all handmade. From small decorative objects designed for shop-window decoration to large-scale pieces for events, Oupas! loves a good challenge and no project is like the previous one.

#### RITA MATOS

15 / PT

ritamatos.com

**PT** Rita Matos é uma design gráfica e diretora artística portuguesa. Licenciada em Design de Comunicação, chegou ao atelier Silvedesigners, onde trabalhou durante anos fundamentalmente para o setor cultural português. Ao mesmo tempo, colaborou como *freelancer* com iniciativas musicais e artísticas informais. Em 2018 deixou o estúdio Silvedesigners para seguir uma carreira a solo. Foi para Nova lorque, onde conheceu e acabou por integrar o New Studio – um estúdio conceptual internacional, onde trabalhou todos os aspetos criativos do design e da

conceção de marca. Rita Matos vive atualmente em Lisboa, onde trabalha de forma independente, colaborando também com a equipa do New Studio de Nova lorque e espalhada pelo mundo.

**EN** Rita Matos is a Portuguese graphic designer and art director. She graduated in Communication Design and landed in Silvedesigners' studio, where for years she worked mainly for the Portuguese cultural sector. Simultaneously, she was freelancing for underground artistic and music initiatives. In 2018, she left Silvedesigners to pursue a solo career. She flew to New York where she met and end up joining New Studio – an international concept studio, working on all creative aspects of brand design and brand experience. She currently lives in Lisbon where she works independently and also with New Studio's team, remotely and abroad.

#### SERAFIM MENDES

5 / PT

serafimmendes.com

**PT** Serafim Mendes é um designer gráfico e ilustrador 3D *freelancer*, sediado no Porto. Desde sempre interessado em alavancar as possibilidades criadas pelas novas tecnologias para comunicar as suas ideias, tem explorado as potencialidades da realidade aumentada, quer na sua tese de Mestrado, quer nos projetos desenvolvidos para diversos clientes e instituições nacionais e internacionais.

Mecha é um estúdio de arte digital interativo localizado no bairro das artes, Porto. Ali se desenvolvem projetos que intercecionam arte e tecnologia, explorando novas formas de comunicação visual e de interação através da realidade virtual e da realidade aumentada, instalações audiovisuais interativas, videojogos e arte digital. A equipa multidisciplinar deste estúdio concretiza ideias e narrativas de formas inovadoras e tecnicamente revolucionárias. **EN** Serafim Mendes is a freelance graphic designer and 3D illustrator based in Porto. He has always been interested in leveraging the possibilities enabled by new technologies to communicate his ideas. He has been exploring the augmented reality medium in both his MA thesis and projects for diverse clients and institutions, both national and international.

Mecha is an interactive media studio based in Porto's Art Block. It develops art and technology projects and explores new forms of communication and interaction through virtual and augmented reality, interactive audiovisual installations, videogames, and digital art. Its multidisciplinary team brings ideas and narratives to life in divergent and technically disruptive ways.

#### TOMBA LOBOS

3 / PT

tombalobos.com

**PT** Trabalhando sobretudo como designer gráfico e ilustrador desde 2009, José Cardoso (Fafe, 1984) tem revelado uma predileção pelo *character design*, empregando toda uma série de estratégias de estilização, ainda que de uma grande variedade material, para fazer emergir uma particular contribuição para a noção do grotesco. **EN** Working mainly as a graphic designer and illustrator since 2009, José Cardoso (Fafe, 1984) has shown a preference for character design, using all kinds of stylization strategies, yet of a material variety, in order to bring forward a particular contribution for the notion of grotesque.

#### TRAPPED IN SUBURBIA

7 / NL

trappedinsuburbia.com

**PT** Desde 2003, o duo Trapped in Suburbia tem desenvolvido conceitos e designs criativos nos quais

combinam a sua poderosa linguagem visual com um tato inesperado. Histórias complexas recebidas dos seus clientes são transformadas em experiências espaciais acessíveis para o público. A investigação e a inovação são fatores essenciais da sua atividade diária e eles estão constantemente a reinventar-se. As técnicas tradicionais são utilizadas de formas novas, imaginativas, e técnicas modernas são usadas de maneira tradicional. Todas as normas escritas e não escritas são questionadas e, acima de tudo, os projetos são criados para e com as pessoas. A interação humana é o ponto de partida e de chegada do trabalho deste duo e, portanto, o seu mote é: Diz-me e eu esqueço, mostra-me e eu posso lembrar-me, envolve-me e eu compreendo. **EN** Since 2003 the duo Trapped in Suburbia has been developing creative concepts and designs in which they combine their powerful visual language with unexpected tactility. Complex stories from clients are transformed into accessible spatial experiences for the public. Research and innovation is an essential part of their daily practice and they are constantly reinventing themselves. Traditional techniques are used in a new imaginative ways and new techniques in a traditional way. All written and unwritten rules are questioned, and, above all, projects are created for and with people. Human interaction is the beginning and end point of their work and therefore their motto is; Tell me and I'll forget Show me and I may remember Involve me and I'll understand.

#### EQUIPA MILLENNIALS

MILLENNIALS TEAM

#### JOSÉ BÁRTOLO

7 / PT

**PT** José Bártole é curador, professor e crítico de design sediado no Porto. Trabalha como curador independente desde 1998. Foi comissário do Pavilhão de Portugal na XXI Trienal de Milão (2015) e curador da exposição *Duets* no Beijing World Art Museum (2014). Em 2015 foi convidado pelo Governo de Portugal para assumir a curadoria da exposição comemorativa dos 40 anos do 25 de Abril. Fez a curadoria de inúmeras exposições, entre as quais *Sinal – 100 Anos de Design das Telecomunicações e dos Correios em Portugal* (2019), *Portugal Imaginário – Turismo, Propaganda e Poder* (2018), *Enquanto Existir o Mundo* (2016), *Desejo, Tensão, Transição* (2015). Publica regularmente sobre design, sendo atualmente coeditor de *Post Millennium – Critical Essays on Contemporary Tensions*. É curador geral da Porto Design Biennale'19.

**EN** José Bartolo is a curator, teacher and design critic based in Porto. He has worked as an independent curator since 1998. He was the commissioner of Portugal Pavilion in the 21<sup>st</sup> Milan Triennale (2015) and curator of the *Duets* exhibition at the Beijing World Art Museum (2014). In 2015 he was invited by the Government of Portugal to be the curator of the Exhibition to commemorate the 40 years of the 25th April revolution. He curated numerous exhibitions, including *SINAL – 100 Years of Design of Telecommunications and Postal Services in Portugal* (2019), *Imaginary Portugal – Tourism, Propaganda and Power* (2018), *While the World Exists* (2016), *Desire, Tension, Transition* (2015). He regularly publishes on design and is currently editor of *Post Millennium – Critical Essays on Contemporary Tensions*. He is the chief curator of Porto Design Biennale '19.

#### RAQUEL PAIS

12 / PT

acapucha.com

**PT** Raquel Pais (1985, Porto) é designer de comunicação e fundadora do atelier À Capucha! (2013) onde desenvolve projetos que estabelecem o diálogo entre design, património e manufatura, particularmente explorado na sua coleção de capuchas – capas tradicionais portuguesas. É licenciada em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP, 2008) e tem um MA Applied Imagination in the Creative Industries, pela Central Saint-Martins College of Art and Design, Londres (2012). Trabalhou em estúdios de design em São Paulo (BIZU, 2009) Nova lorque (Base, 2009) e Buenos Aires (Pogo, 2010).

**EN** Raquel Pais (1985, Porto) is a communication designer and founder of the workshop À Capucha! (2013) where she develops projects that link design, heritage and manufacturing, specially deepened in her collection of "capuchas" – traditional Portuguese capes. She has a licence degree in Communication Design from the Faculty of Fine Arts of the University of Porto (FBAUP, 2008) and a MA Applied Imagination in the Creative Industries, by the Central Saint-Martins College of Art and Design, London (2012). She has worked with design studios in São Paulo (BIZU, 2009), New York (Base, 2009) and Buenos Aires (Pogo, 2010).

#### TIAGO CASANOVA

12 / PT

tiagocasanova.com

**PT** Tiago Casanova (Madeira, 1988) é artista visual com formação em Arquitetura pela FAUP, onde cofundou em 2010 a *Scopio Magazine*. Em 2013 cofundou a livreria e editora XYZ Books e em 2014 A Ilha (Galeria e Espaço Cultural). A expor o seu trabalho desde 2005, foi um dos vencedores do Prémio Bes Revelação em 2012, do Platt(form) – Fotomuseum Winterthur em 2014 e recebeu o prémio especial do júri no Festival A 3 Bandas 2015, em Madrid. É representado pela Galeria Carlos Carvalho. **EN** Tiago Casanova (Madeira, 1988) is a visual artist with studies in architecture at FAUP, where he co-founded *Scopio Magazine* in 2010. In 2013 he co-founded XYZ Books, bookshop and publisher, and in 2014 A Ilha, gallery and cultural independent space. Exhibiting his work since 2005, in 2012 he won the Bes Revelação Photography Award, in 2014 his work was mentioned for the best work selection at Platt(form) – Fotomuseum Winterthur, and in 2015 won the jury award for A 3 Bandas Festival in Madrid. Represented by Galeria Carlos Carvalho.

#### SKREI

PEDRO JERVELL

FRANCISCO FONSECA

/ PT

skrei.pt

**PT** A SKREI foi fundada em 2009 no Porto por Pedro Jervell e Francisco Adão da Fonseca. Reúne numa só atividade as principais disciplinas associadas à construção – arquitetura, engenharia, construção civil, investigação aplicada de materiais e técnicas de construção e produção artística. Os seus trabalhos têm sido expostos regularmente, em diferentes contextos e plataformas. Destacando-se nos últimos dois anos: *Eco-Visionários – Arte e Arquitectura depois do Antropoceno* (MAAT), *Building Stories* (CCB – Garagem Sul), *Douro, o Ar da Terra à Beira Rio*, (Citê du Vin), *DOURO [DWR] 3 Solos Entre Céu E Terra* (Reservatório da Pasteleira), *MAM'19 FAST FORWARD* (Fórum da Maia), *Encontros para Além da História* (CIAJG – Centro Internacional das Artes José de Guimarães).

**EN** SKREI was founded in Porto in 2009 by Pedro Jervell and Francisco Adão da Fonseca. It brings together in a unique activity the main subjects associated with building – architecture, engineering, construction industry, applied research of building materials and techniques and artistic production. Their works have been featured regularly in various contexts and platforms. In the last couple of years, the following events stood out: *Eco-Visionários – Arte e Arquitectura depois do Antropoceno* (MAAT), *Building Stories* (CCB – Garagem Sul), *Douro, o Ar da Terra à Beira Rio* (Citê du Vin), *DOURO [DWR] 3 Solos Entre Céu e Terra* (Reservatório da Pasteleira), *MAM'19 FAST FORWARD* (Fórum da Maia), *Encontros para Além da História* (CIAJG – Centro Internacional das Artes José de Guimarães).

#### ATELIER D'ALVES

CÁTIA LIMA

GILBERTO RIBEIRO

SÉRGIO ALVES

/ PT

atelierdalves.com

**PT** Atelier d'alves é um estúdio sediado no Porto. O estúdio tem desenvolvido projetos essencialmente no domínio da cultura, especializado na criação de cartazes e projetos editoriais. Nos últimos anos tem colaborado com as mais diversas instituições, nomeadamente Fundação Calouste Gulbenkian, Câmara Municipal do Porto, teatro O Cão Danado, Cinemateca Portuguesa, RAMPa, Canal 180, Mainside, EJEM – Espaço João Espregueira Mendes, Amnistia Internacional entre outros. Como base de criação a transversalidade de processos e o diálogo revelam-se elo comum que culminam na consolidação de uma filosofia e processos de experimentação muito próprios na abordagem a cada projeto. O trabalho desenvolvido tem sido reconhecido internacionalmente sendo presença assídua em publicações da especialidade através de várias editoras como a Gestalten, Victionary, IdN, Slanted, Unit Editions assim como distinguido em bienais e prémios como a Golden Bee Biennale, China International Poster Biennial, Bienal del Cartel Bolívia, Graphis, Type Directors Club NY, Communications Arts e Red Dot Awards.

**EN** Atelier d'alves is a Porto based studio. The studio has developed projects mainly in the field of culture and focus in the creation of posters and editorial projects. They have collaborated with the most diverse institutions, such as the Calouste Gulbenkian Foundation, the Porto Municipality, o Cão Danado Theater, Cinemateca Portuguesa, RAMPa, Canal 180, Mainside, EJEM - Espaço João Espregueira Mendes, Amnesty International among many others. As a basis for creation, the transversality of processes and dialogue are a common link that culminates in the consolidation of a philosophy and processes of experimentation very own in the approach to each project. The work developed has been recognised internationally, being showcased in publications through several publishers such as Gestalten, Victionary, IdN, Slanted, Unit Editions as well as distinguished in biennials and awards such Golden Bee Biennale, China International Poster Biennial, Bienal del Cartel Bolívia, Graphis, Type Directors Club NY, Communications Arts and Red Dot Awards.

PT

Considerando as primeiras duas décadas do atual milénio, torna-se evidente um quadro diversificado de transformações que afetam o design enquanto disciplina. Analisando a sua atual configuração, *Millennials – Design do Novo Milénio* foi pensada a partir da ideia de mapa.

Procurou-se ensaiar um mapeamento do campo do design de comunicação orientado por uma tripla perspetiva, focando-se nas intenções (motivações, temáticas e valores), nos processos (método, autoria) e nas formas de materialização dos projetos.

A seleção dos projetos apresentados e o mapa conceptual que o discurso curatorial lhes associa pretendeu trazer uma leitura crítica aberta do design de comunicação contemporâneo. Como se mapa e território fossem permutáveis, procurou-se possibilitar ao visitante uma experiência de aproximação, confrontando-o com projetos onde o design se revela, sob algum traço de caracterização especificamente contemporâneo, como uma prática de mediação indissociável das circunstâncias tecnológicas, económicas, culturais e políticas que o enquadram.

EN

Focusing on the first two decades of the current millennium it becomes apparent that a backdrop of various transformations has affected design as a discipline. Analysing its current configuration, *Millennials – New Millennium Design* was conceived based on the idea of a map.

The idea was to draw up a map of communication design from three points of view, focusing on intentions (motivations, themes and values), processes (method, authorship) and the ways in which projects come to life.

The selection process for the projects presented and their related curatorial concepts were intended to present an open critical reading of contemporary communication design. As though map and territory were interchangeable, the intention was to allow visitors to experience coming closer, engaging them with projects where design shows itself, through some specifically contemporary characteristic, like a mediation process that is inseparable from the technological, economic, cultural and political circumstances that are its setting.

# ISBN 978-989-54564-1-3

PORTO DESIGN  
BIENNALE

2019 POST  
MILLENNIUM TENSION

GALERIA MUNICIPAL  
DO PORTO

MILLENNIALS — NEW  
MILLENNIUM DESIGN

PROMOVIDO POR/  
PROMOTED BY  
Câmara Municipal do Porto/  
Porto City Hall  
Câmara Municipal  
de Matosinhos/  
Matosinhos City Hall

CURADOR GERAL/  
CHIEF CURATOR  
José Bártolo

COORDENAÇÃO  
EDITORIAL/  
EDITORIAL  
COORDINATION  
Andreia Faria  
GESTÃO  
DE PROJETO  
EXPOSITIVO/  
EXHIBITION  
PROJECT MANAGER  
Rui Canela

MOTION GRAPHICS  
Lyft Creative Studio

VÍDEO E  
FOTOGRAFIA/  
VIDEO AND  
PHOTOGRAPHY  
Tânia Franco  
Fernando Miranda

PRESIDENTE DA  
CÂMARA DO PORTO/  
MAYOR OF PORTO  
Rui Moreira

DIREÇÃO ARTÍSTICA/  
ARTISTIC DIRECTION  
Guilherme Blanc

CURADORIA /  
CURATOR  
José Bártolo

ASSISTÊNCIA  
DE CURADORIA/  
ASSISTANT  
CURATOR  
Raquel Pais

ORGANIZADO POR/  
ORGANIZED BY  
Esad-idea, Investigação em  
Design e Arte/ Esad-idea,  
Research in Design and Art

ASSISTENTE  
DE CURADORIA/  
CURATORIAL  
ASSISTANT  
Raquel Pais  
CURADOR  
TERRITORIO ITALIA/  
CURATOR  
TERRITORIO ITALIA  
Maria Milano

ESTRATÉGIA DE  
DESIGN GRÁFICO/  
GRAPHIC DESIGN  
STRATEGY  
Fábio Martins  
João Castro  
João Martino  
Miguel Salazar

ASSISTENTE  
DE PRODUÇÃO/  
PRODUCTION  
ASSISTANT  
Íris Rebelo  
Sara Pinheiro

DIREÇÃO  
EXECUTIVA/  
EXECUTIVE  
DIRECTION  
Sílvia Fernandes

DESIGN GRÁFICO/  
GRAPHIC DESIGN  
Atelier d'Alves

BOARD  
Rui Moreira

[Presidente/ Chairman]  
Luísa Salgueiro  
[Vice-Presidente/  
Vice-Chairman]  
Sérgio Afonso  
Eduardo Aires  
Emanuel Barbosa  
Francisco Providência  
José Bártolo  
Maria Milano

ASSISTENTE  
DE CURADORIA  
TERRITORIO ITALIA/  
CURATORIAL  
ASSISTANT  
TERRITORIO ITALIA  
Eleonora Fedi  
Luisa Medina  
Sara Carraretto

DIREÇÃO DE ARTE/  
ART DIRECTOR  
Inês Nepomuceno

EQUIPA DE  
PRODUÇÃO/  
PRODUCTION  
TEAM  
Alexandre Barbosa  
Alexandre Costa  
Carlos Rocha  
Filipe Pinto  
José Castro

COORDENAÇÃO  
DE PRODUÇÃO/  
PRODUCTION  
COORDINATION  
Patrícia Vaz

DESIGN EXPOSITIVO/  
EXHIBITION DESIGN  
Tiago Casanova

DIRETOR  
EXECUTIVO/  
EXECUTIVE  
DIRECTOR  
Sérgio Afonso

COORDENADOR  
PROJETO ESCOLAS/  
SCHOOLS  
COORDINATOR  
Francisco Providência

DIREÇÃO  
NEW MEDIA/  
NEW MEDIA  
DIRECTOR  
Diogo Vilar

FRONT OFFICE  
Margarida Antunes

COORDENAÇÃO  
TÉCNICA/  
TECHNICAL  
COORDINATION  
Paulo Coelho

CONTRIBUIÇÃO  
ESPECIAL /  
SPECIAL  
CONTRIBUTION  
SKREI

VICE-DIRETOR/  
VICE-DIRECTOR  
Magda Seifert

COORDENADOR  
SATÉLITES/  
SATELLITES  
COORDINATOR  
Emanuel Barbosa

DIREÇÃO  
DE VÍDEO/  
VIDEO  
COORDINATOR  
André Tentúgal

SECRETARIADO/  
SECRETARIAT  
Carla Correia

COMUNICAÇÃO/  
COMMUNICATION  
Lídia Queirós  
Tiago Dias dos Santos

CONSULTORIA  
MULTIMÉDIA/  
MULTIMEDIA  
CONSULTANTS  
Alexandre Costa  
Luís Eustáquio

DIREÇÃO  
CONSULTIVA/  
ADVISORY BOARD  
Clarisse Castro  
Diogo Vilar

DIREÇÃO DE  
PRODUÇÃO/  
PRODUCTION  
DIRECTOR  
Sofia Meira

DIREÇÃO DE  
FOTOGRAFIA/  
PHOTOGRAPHY  
COORDINATOR  
Inês d'Orey

REDES SOCIAIS/  
SOCIAL MEDIA  
Rita Carvalho

MONTAGEM/  
INSTALLATION  
Carlos Lopes  
Isidro Caldeira  
Rui Bourbon

COORDENAÇÃO  
MONTAGEM/  
INSTALLATION  
COORDINATION  
Sofia Meira  
Íris Rebelo

Fernando Rocha  
Guilherme Blanc  
Maria José Rodrigues  
Sílvia Fernandes

DIREÇÃO DE  
COMUNICAÇÃO/  
COMMUNICATIONS  
DIRECTOR  
Mafalda Martins

DESIGN GRÁFICO/  
GRAPHIC DESIGN  
Susana Martins  
Luís Cepa

ASSESSORIA  
DE IMPRENSA/  
PRESS OFFICE  
This is Ground Control  
Rota & Jorfida |  
Communication and PR

APOIO À  
PRODUÇÃO/  
PRODUCTION  
ASSISTANT  
Armando Amorim  
Joaquim Aguiar  
Maria dos Anjos Cerdeira

AGRADECIMENTOS/  
ACKNOWLEDGMENTS  
Sara Bozzini / Morsa  
MILL - Makers in Little  
Lisbon / mill.pt  
Fundação de Serralves

AS SINOPSES DOS PROJETOS SÃO  
DA AUTORIA DOS PARTICIPANTES/  
PROJECT DESCRIPTIONS AUTHORED  
BY THE PARTICIPANTS.

GALERIA MUNICIPAL DO PORTO  
RUA DE D. MANUEL II, 4050-239 PORTO  
[JARDINS DO PALÁCIO DE CRISTAL]

GALERIAMUNICIPALDOPORTO.PT  
GALERIAMUNICIPAL@CM-PORTO.PT  
+351226 081 063

TERÇA A SÁBADO/  
TUESDAY TO SATURDAY: 10H - 18H  
DOMINGO / SUNDAY: 14H - 18H  
ENCERRA / CLOSES:  
SEGUNDA-FEIRA E FERIADOS  
/ MONDAY AND HOLIDAYS

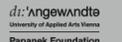
PROMOVIDO POR / PROMOTED BY

ORGANIZADO POR / ORGANIZED BY

PARCEIROS ESTRATÉGICOS / STRATEGIC PARTNERS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS / INSTITUTIONAL PARTNERS



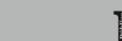
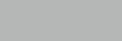
APOIOS / SUPPORTERS



MARCAS ASSOCIADAS / ASSOCIATED BRANDS



PARCEIROS EDITORIAIS / PUBLISHING PARTNERS



COM O ALTO PATROCÍNIO DE SUA EXCELÊNCIA O PRESIDENTE DA REPÚBLICA /  
WITH THE HIGHT PATRONAGE OF HIS EXCELLENCY THE PRESIDENT OF THE PORTUGUESE REPUBLIC

MARCELO REBELO DE SOUSA

PORTODESIGNBIENNALE.PT