



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

202399101 - Design e Cultura Popular

### Tipo

Optativa

<b>Ano lectivo</b>	<b>Curso</b>	<b>Ciclo de estudos</b>	<b>Créditos</b>
2024/25	Lic Design Lic Design de Moda	1º	3.00 ECTS
<b>Idiomas</b>	<b>Periodicidade</b>	<b>Pré requisitos</b>	<b>Ano Curricular / Semestre</b>
Português	semestral		

### Área Disciplinar

Design

### Horas de contacto (semanais)

<b>Teóricas</b>	<b>Práticas</b>	<b>Teórico práticas</b>	<b>Laboratoriais</b>	<b>Seminários</b>	<b>Tutoriais</b>	<b>Outras</b>	<b>Total</b>
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

### Total Horas da UC (Semestrais)

<b>Total Horas de Contacto</b>	<b>Horas totais de Trabalho</b>
28.00	75.00

### Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

### Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

A UC visa enriquecer o percurso de aprendizagem dos alunos (dando, aliás, resposta a solicitações recorrentes dos próprios), colmatando algumas lacunas de *cultura geral* que, ao longo dos anos, e no âmbito de outras UCs, se tem verificado existirem. Assim, são objectivos:

- Compreender os contextos (cultural, político, social, económico) em que os objectos surgem, prosperam, e (eventualmente) desaparecem

- Compreender o papel do Design (nas suas múltiplas dimensões) nas diferentes expressões da cultura popular (ocidental)
- Colmatar lacunas importantes sobre movimentos e objetos artísticos contemporâneos da história do Design e com ela relacionáveis
- Fomentar o estabelecimento de relações entre diversos objetos artísticos
- Estimular o pensamento crítico em Design através do estabelecimento de relações com objectos diversos bem como com textos e outros media os enquadram ou interpelam

### Conteúdos Programáticos / Programa

As aulas da UC organizar-se-ão em função de um conjunto de temas, em sequência não estritamente cronológica, que, por sua vez, se organizam em torno de conceitos, *leitmotivs*, e de um conjunto de objectos artísticos que os interpretam e lhes dão expressão. Este cruzamento de conceitos, objectos e formas de expressão artística, constituirão um conjunto de cenários / contextos onde o Design - nas suas múltiplas dimensões - ocorre, mas também que o Design informa e condiciona. Trata-se, assim, de observar *Design e(m) contexto*.

Cada tema será informado e ilustrado por um objeto central - por princípio um filme (complementado por outros objetos - excertos de outros filmes, pinturas, esculturas, arquitectura, videos, músicas, banda desenhada, peças de vestuário, publicidade, etc) que se relaciona com objectos notáveis da história do Design: de veículos a capas de discos, de electrodomésticos a cartazes, de peças de mobiliário a identidades corporativas, etc.

O percurso proposto, organizar-se-á, então, segundo os seguintes temas:

- Cenas da Vida Moderna
- The Good Life
- American Dream e outros optimismos
- Space Age: fascínio e ameaças
- Contra-cultura e novas liberdades
- Hedonismo e Utopias
- Road movie(s) e veículos do povo
- Do outro lado do Muro
- Punk e a cultura faça-você-mesmo
- Tecnologias e distopias
- Natural vs Artificial

(A (in)disponibilidade de algum material — nomeadamente cópias de filmes — pode condicionar e obrigar a alterar a ordem dos temas, bem como os próprios conteúdos.)

### Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

O confronto com um conjunto de filmes marcantes da história do cinema e que devem fazer parte da formação de um designer (casos de *Modern Times* (1923), *Metropolis* (1927), *Mon Oncle* (1958), *La Dolce Vita* (1960), *Fahrenheit 451* (1966), *Blow Up* (1966), *Barbarella* (1968), *2001 Space Odyssey* (1969), *Clockwork Orange* (1971), *American Graffiti* (1973), *Tron* (1982), *Blade Runner* (1982), etc.); bem como a convocação de autores tão diversos como Moebius, Bob Dylan

ou J.P. Gaultier, ou de objetos tão díspares como um anúncio da Apple, os Jetsons ou o View-Master, etc, e de todos estes com objetos icónicos da história do Design, deverá permitir um entendimento enriquecido, multifacetado, do lugar destes na história da cultura popular e do seu papel na sociedade.

Simultaneamente, o exercício prático de, através de cruzamentos nem sempre óbvios, interpretar o espírito do tempo, apetrechará os alunos para, perante novas situações e objetos, procurarem motivações e estabelecerem relações que lhes permitam construir narrativas pessoais e um entendimento mais completo do Design.

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

As aulas assentarão na exposição participada e no visionamento e escuta de material audiovisual relevante. Será fomentada a discussão livre e a contribuição de leituras alternativas, bem como a proposta de conteúdos complementares.

Dependendo o percurso proposto do visionamento integral de alguns filmes fundamentais, e dado o tempo limitado para o fazer em conjunto no espaço de aula, será solicitado que os alunos procedam ao seu visionamento no tempo que medeia entre as aulas (de periodicidade semanal). Admite-se a possibilidade de, paralelamente às aulas, organizar um ciclo de cinema de frequência obrigatória para os alunos inscritos na UC e aberto à comunidade escolar.

Da avaliação contínua assentará numa realização trabalho teórico-prático intitulado “Zeitgeist” o espírito de um determinado tempo e que consistirá na contextualização de objectos icónicos da história do Design através da produção de um mini-objecto cenográfico.

O trabalho será realizado individualmente e a sua classificação corresponderá a 90% da classificação da UC. Os restantes 10% de ponderação na AC serão a assiduidade, a motivação e a participação nas aulas.

Os exames são escritos e/ou orais.

Os alunos sem avaliação contínua fazem, obrigatoriamente, exame escrito e oral.

As dúvidas sobre as provas escritas, de frequência ou de exame, suscitadas pelo professor ou pelos alunos, esclarecem-se em prova oral com o júri de exame.

Recomenda-se a consulta do Regulamento de Avaliação do Aproveitamento dos Estudantes.

### **Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular**

Um ensino assente no visionamento e confronto de diversos objetos artísticos, a sua leitura à luz de contextos mais vastos, na co-relação com outras expressões artísticas, a promoção do debate em torno de múltiplas interpretações e integrando conhecimentos adquiridos em UCs de História e Teoria do Design, permitirá a construção duma leitura mais rica da história do Design e preenchimento de algumas lacunas de *cultura geral* na formação de futuros designers. O exercício teórico-prático permitirá exercitar competências de pensamento crítico em Design através da produção de um objeto que convoca competências de comunicação através dum objeto de carácter (ceno)gráfico.

## Bibliografia Principal

- Banham, R. (1981). *Design by choice* (P. Sparke, Ed.). Academy Editions.
- Becker, T., & Platt, L. (2023). *Popular culture in Europe since 1800: A student's guide*. Routledge.
- Noblet, J. de. (1993). *Design, miroir du siècle* (2080117505). Flammarion.
- Rawsthorn, A. (2013). *Hello world: Where design meets life* (525567).
- Sparke, P. (2002). *An introduction to design and culture in the twentieth century* (Repr). Routledge.
- Sparke, P. (2009). *The genius of design*. Quadrille.

## Bibliografia Complementar

- Banham, R., & Banham, M. (ed. ). (1996). *A critic writes: Essays by Reyner Banham* (127391). University of California Press.
- Bayley, S. (2000). *General knowledge* (152159). Booth-Clibborn.
- Bayley, S., & Hunter, T. (2009). *Cars: Freedom, style, sex, power, motion, colour, everything*. Conran Octopus.
- Bestle, R., Ogg, A., & Goldman, V. (2022). *The Art of Punk: Posters + flyers + fanzines + record sleeves*. Schiffer Publishing.
- Cousins, M. (2020). *The story of film*. Pavilion. (ed. Portuguesa: Bibliografia do Filme (ed. Portuguesa) Bibliografia do Filme. Lisboa: Plátano Editora, 2005
- Crowley, D., & Pavitt, J. (Eds.). (2008). *Cold War modern: Design 1945-1970*. V&A Pub.
- Crowther, J. (Ed.). (2007). *Oxford Guide to British and American Culture: For learners of English* (New ed., 2. ed., [Nachdr.]). Oxford Univ. Press.
- Heller, S. (2010). *Pop: How graphic design shapes popular culture*. Allworth Press, an imprint of Allworth Communications.
- Hornsby, R. (2023). *The Soviet Sixties*. Yale University Press.
- Massey, A., & Seago, A. (Eds.). (2018). *Pop art and design*. Bloomsbury Academic.
- Sudjic, D. (2009). *The language of things?; [design, luxury, fashion, art?; how we are seduced by the objects around us]*. Penguin.



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

202399101 - Design and Popular Culture

### Type

Elective

#### Academic year

2024/25

#### Degree

B. Design  
B. Fashion Design

#### Cycle of studies

1

#### Unit credits

3.00 ECTS

#### Lecture language

Portuguese

#### Periodicity

semester

#### Prerequisites

#### Year of study/ Semester

### Scientific area

Design

### Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

### Total CU hours (semester)

Total Contact Hours  
28.00

Total workload  
75.00

### Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

### Other teaching staff (name /weekly teaching load)

### Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

The UC aims to enrich the students' learning path (in fact, responding to recurrent requests from the students themselves), filling some gaps in general culture that, over the years, and within the scope of other UCs, have been found to exist. The objectives are therefore:

- Understand the contexts (cultural, political, social, economic) in which objects emerge, thrive, and (eventually) disappear.
- To understand the role of Design (in its multiple dimensions) in the different expressions of (Western) popular culture.

- To fill important gaps about artistic movements and objects contemporary to the history of Design and relatable to it.
- Foster the establishment of relationships between various artistic objects
- Stimulate critical thinking in Design through the identification of relationships with diverse objects as well as with texts and other media that contextualise or interpellate them.

## Syllabus

The classes will be organised around a set of themes, in a not strictly chronological sequence, which, in turn, are organised around concepts, *leitmotifs*, and a set of artistic objects that interpret and give them expression. This intersection of concepts, objects and forms of artistic expression will constitute a set of scenarios / contexts where Design - in its multiple dimensions - occurs, but also that Design informs and conditions. It is thus a question of observing *Design in context*.

Each theme will be informed and illustrated by a central object - in principle a film (complemented by other objects - excerpts from other films, paintings, sculptures, architecture, videos, music, comics, clothing, advertising, etc.) that relates to notable objects in the history of Design: from vehicles to record covers, from household appliances to posters, from pieces of furniture to corporate identities, etc.

The proposed course will therefore be organised according to the following themes:

- Scenes of Modern Life
- The Good Life
- American Dream and other optimisms
- Space Age: fascination and threats
- Counter-culture and new freedoms
- Hedonism and Utopias
- Road movie(s) and the people's vehicles
- On the other side of the Wall
- Punk and DIY culture
- Technologies and dystopias
- Natural vs Artificial

(The (un)availability of some material - namely copies of films - may condition and oblige to change the order of the themes, as well as the contents themselves).

## Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The confrontation with a set of remarkable films in the history of cinema that should be part of a designer's training (such as *Modern Times* (1923), *Metropolis* (1927), *Mon Oncle* (1958), *La Dolce Vita* (1960), *Fahrenheit 451* (1966), *Barbarella* (1968), *2001 Space Odyssey* (1969), *Clockwork Orange* (1971), *American Grafitti* (1973), *Tron* (1982), *Blade Runner* (1982), etc. ); as well as the summoning of authors as diverse as Moebius, Bob Dylan or J.P. Gaultier, or of objects as disparate as an Apple advert, the Jetsons or the View-Master, etc., and of all these with iconic objects from the history of Design, should allow an enriched, multifaceted understanding of their place in the history of popular culture and their role in society.

At the same time, the practical exercise of interpreting the spirit of the time through not always obvious crossings will equip students, when faced with new situations and objects, to seek motivations and establish relationships thus allowing them to build personal narratives and a more complete understanding of Design.

### **Teaching methodologies (including evaluation)**

Classes will be based on participatory exposition and the viewing and listening of relevant audiovisual material. Free discussion and the contribution of alternative readings will be encouraged, as well as the proposal of complementary content.

Given that the proposed path depends on the full viewing of some fundamental films, and given the limited time to do so together in the classroom, students will be asked to watch by themselves in the time between classes (weekly).

[Under consideration is the possibility of organising, in parallel to the classes, a film cycle of compulsory attendance for students enrolled in the UC and open to the school community.]

Continuous assessment will be based on a theoretical-practical work entitled "Zeitgeist", which will consist of the contextualisation of iconic objects from the history of Design through the production of a mini-scenographic object.

The work will be carried out individually and its classification will correspond to 90% of the UC classification. The remaining 10% weighting in the CA will be attendance, motivation and participation in classes.

Exams are written and/or oral.

Students without continuous assessment are required to take a written and oral exam.

Any doubts raised by the teacher or the students about the written, frequency or examination tests are clarified in an oral examination with the examination board.

It is recommended to consult the Regulations for the Assessment of Student Achievement.

### **Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes**

The teaching based on the viewing and confrontation of various artistic objects, their reading in the light of broader contexts, in co-relation with other artistic expressions, the promotion of debate around multiple interpretations and integrating knowledge acquired in UCs of History and Theory of Design, will allow the construction of a richer reading of the history of Design and filling some gaps in general culture in the training of future designers. The theoretical-practical exercise will allow to exercise critical thinking skills in Design through the production of an object that summons communication skills through an object of (ceno)graphic character.

### **Main Bibliography**

- Banham, R. (1981). *Design by choice* (P. Sparke, Ed.). Academy Editions.
- Becker, T., & Platt, L. (2023). *Popular culture in Europe since 1800: A student's guide*. Routledge.
- Noblet, J. de. (1993). *Design, miroir du siècle* (2080117505). Flammarion.
- Rawsthorn, A. (2013). *Hello world: Where design meets life* (525567).

Sparke, P. (2002). *An introduction to design and culture in the twentieth century* (Repr). Routledge.  
Sparke, P. (2009). *The genius of design*. Quadrille.

### **Additional Bibliography**

Banham, R., & Banham, M. (ed. ). (1996). *A critic writes: Essays by Reyner Banham* (127391). University of California Press.  
Bayley, S. (2000). *General knowledge* (152159). Booth-Clibborn.  
Bayley, S., & Hunter, T. (2009). *Cars: Freedom, style, sex, power, motion, colour, everything*. Conran Octopus.  
Bestle, R., Ogg, A., & Goldman, V. (2022). *The Art of Punk: Posters + flyers + fanzines + record sleeves*. Schiffer Publishing.  
Cousins, M. (2020). *The story of film*. Pavilion. (ed. Portuguesa: *Bibliografia do Filme*  
Crowley, D., & Pavitt, J. (Eds.). (2008). *Cold War modern: Design 1945-1970*. V&A Pub.  
Crowther, J. (Ed.). (2007). *Oxford Guide to British and American Culture: For learners of English* (New ed., 2. ed., [Nachdr.]). Oxford Univ. Press.  
Heller, S. (2010). *Pop: How graphic design shapes popular culture*. Allworth Press, an imprint of Allworth Communications.  
Hornsby, R. (2023). *The Soviet Sixties*. Yale University Press.  
Massey, A., & Seago, A. (Eds.). (2018). *Pop art and design*. Bloomsbury Academic.  
Sudjic, D. (2009). *The language of things?; [design, luxury, fashion, art?; how we are seduced by the objects around us]*. Penguin.