



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202399101 - Design e Cultura Popular

Tipo

Optativa

Ano lectivo

2025/26

Curso

Lic Design
Lic Design de Moda

Ciclo de estudos

1º

Créditos

3.00 ECTS

Idiomas

Português

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
28.00

Horas totais de Trabalho
75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro 2.00 horas

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, *leitmotifs*, 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:

Tema 1 • Cenas da vida moderna

cidade, electricidade, velocidade

Tema 2 • Cenas da boa vida

design, desejo e consumo

Tema 3 • Cenas da vida cinzenta

muros concretos: Guerra-fria e brutalismo

Tema 4 • Cenas da vida futura

Space Age, progresso e paranóia

Tema 5 • Cenas da vida alternativa

contra-cultura, hedonismo e utopias

Tema 6 • Cenas da vida revoltada

Do it yourself : raiva e provocação

Tema 7 • Cenas da vida ameaçada

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

A optativa Design e Cultura Popular parte do Design, da história do(s) Design(s) — dos objectos mais do que de autores — e procura encontrar/propor ligações à arte, à arquitectura, ao cinema, à

música, etc. mas também à política, aos movimentos sociais, aos fenómenos de consumo, etc. O confronto com filmes marcantes da história do cinema e que devem fazer parte da formação de um designer (de *Modern Times* (1923) ou *Metropolis* (1927), a *Mon Oncle* (1958) ou *Clockwork Orange*, 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). Paralelamente às aulas, poderá ocorrer 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” que consistirá na contextualização de objectos icónicos da história do Design através da produção de um mini-objecto cenográfico.

O trabalho será realizado em grupo com componentes individuais 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 e nas sessões do ciclo de cinema.

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 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*. 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.
- 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.
- 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.
- Phaidon Press. (2006). *Phaidon design classics* (14610106; Vols. 1-3). Phaidon Press.
- Sudjic, D. (2009). *The language of things?; [design, luxury, fashion, art?; how we are seduced by*

the objects around us]. Penguin.

Terragni, E., Fitzpatrick, A., Roff, A., Thackara, D., & Phaidon Press (Eds.). (2012). *The Phaidon archive of graphic design*. Phaidon Press.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202399101 - Design and Popular Culture

Type

Elective

Academic year

2025/26

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)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro 2.00 horas

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:

Theme 1 · Scenes from modern life

City, electricity, speed

Theme 2 · Scenes from the good life

Design, desire, and consumption

Theme 3 · Scenes from the gray life

Concrete walls: Cold War and brutalism

Theme 4 · Scenes from the future life

Space Age, progress, and paranoia

Theme 5 · Scenes from the alternative life

Counterculture, hedonism, and utopias

Theme 6 · Scenes from the rebellious life

Do it yourself: anger and provocation

Theme 7 · Scenes from the threatened life

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 Design and Popular Culture elective starts with Design, the history of Design(s) - of objects rather than authors - and seeks to find/propose links to art, architecture, cinema, music, etc. but also to politics, social movements, consumer phenomena, etc. The confrontation with a set of

remarkable films in the history of cinema that should be part of a designer's education (from *Modern Times* (1923), and *Metropolis* (1927), to *Mon Oncle* or *Clockwork Orange* (1971), 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).

At the same time as the classes, there may be a film cycle which is compulsory for students enrolled in the course 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 in groups with individual components and its grade will correspond to 90% of the course grade. The remaining 10% weighting in the CA will be attendance, motivation and participation in classes and in the film cycle sessions.

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 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. (Eds.). (1996). *A critic writes: Essays by Reyner Banham*. University of California Press.
- Bayley, S. (2000). *General knowledge*. 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.
- Crowley, D., & Pavitt, J. (Eds.). (2008). *Cold War modern: Design 1945–1970*. V&A Publishing.
- Crowther, J. (Ed.). (2007). *Oxford guide to British and American culture: For learners of English* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Heller, S. (2010). *Pop: How graphic design shapes popular culture*. Allworth Press.
- Hornsby, R. (2023). *The Soviet Sixties*. Yale University Press.
- Massey, A., & Seago, A. (Eds.). (2018). *Pop art and design*. Bloomsbury Academic.
- Phaidon Press. (2006). *Phaidon design classics* (Vols. 1–3). Phaidon Press.
- Sudjic, D. (2009). *The language of things: Design, luxury, fashion, art; how we are seduced by the objects around us*. Penguin.
- Terragni, E., Fitzpatrick, A., Roff, A., Thackara, D., & Phaidon Press (Eds.). (2012). *The Phaidon archive of graphic design*. Phaidon Press.