



Construção de identidades profissionais e dimensão investigativa do saber e das práticas

INVESTIGAÇÃO EM ARTE E DESIGN, CONTEXTOS TRANSDISCIPLINARES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS.

MATOS PEREIRA¹, Teresa; ANTUNES², Sandra

¹ CIEBA (Faculdade de Belas Artes de Lisboa)

CIED (Escola Superior de Educação de Lisboa), tpereira@eselx.ipl.pt

² UNIDCOM/IADE. Escola Superior de Educação de Lisboa, santunes@eselx.ipl.pt

Resumo

A ligação indissociável entre conhecimento técnico, estético, artístico e prática profissional, assume-se como eixo central do desenho das UC de Estudos de Arte e Design e de Práticas Profissionais e Empreendedorismo, no 3º ano do plano de estudos da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias (AVT). Esta comunicação pretende refletir acerca dos processos de trabalhos desenvolvidos com vista a promover iniciação à investigação baseada na prática em arte e em design, contemplando contextos transdisciplinares, considerando as suas potencialidades, contingências e respetiva ligação com uma profissionalidade nestas áreas.

Palavras Chave: Investigação baseada na prática; cultura projectual; curadoria em arte e design; estudos interdisciplinares; práticas profissionais.

Introdução

O presente texto incide sobre as ligações entre a iniciação à investigação e às práticas profissionais no âmbito da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação de Lisboa, tendo como pontos de ancoragem duas Unidades Curriculares (UC) do 3º ano da licenciatura - Estudos de Arte e Design (no 1º semestre) e Práticas Profissionais e Empreendedorismo (no 2º semestre). Estas duas UC visam, respetivamente, a iniciação à investigação e a prática profissional, numa licenciatura cuja formação assume características de banda larga, encontrando-se estruturada em torno de três grandes eixos: As artes visuais (desenho, pintura, escultura, fotografia, etc..), o design (design de produto e design de comunicação) e as tecnologias multimédia. Através da construção de um plano de estudos que procura articular as áreas agregadas aos três eixos anteriormente mencionados, procura-se a formação de profissionais capazes de articular os



vários saberes de modo flexível, por forma a dar resposta a solicitações providas de contextos tão diversos como o do trabalho de enquadramento empresarial, do âmbito do associativismo cultural ou da educação não formal, entre outros.

Neste sentido, procurar-se-á desenvolver uma abordagem que clarifique as ligações entre a iniciação à investigação baseada na prática e a iniciação à prática profissional no âmbito da formação em Artes Visuais e Tecnologias, considerando a diversidade de contextos de atuação bem como a transversalidade das aprendizagens desenvolvidas e sua respetiva aplicação, no desenvolvimento de projetos de intervenção, como em contextos de estágio curricular.

1. Criatividade e formação académica em tempos de “economias criativas”

Nos tempos que correm, deparamo-nos com uma espécie de “imperativo criativo total” (Raunig; Ray & Wuggening, 2011) no qual a criatividade assume um significado social e semântico, que a coloca sob os holofotes dos campos da ciência, das artes, da academia e da economia, interligando-se de forma indelével às noções de ‘indústrias criativas’, ‘economia criativa’ ou ‘ecossistemas criativos’. As esferas da ‘economia criativa’ (termo que dá título a uma obra de 2001 da autoria de John Howkins), assumem-se enquanto espaços amplos de trocas de mercado, da emergência de uma classe criativa (e respetivos ‘líderes’) e de uma geopolítica da criatividade, tendo em Richard Florida um dos grandes promotores das vantagens das indústrias criativas e do empreendedorismo. Este discurso alargou-se ao longo das últimas duas décadas e o reconhecimento da importância económica do trabalho criativo por parte de instâncias como a própria Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE), esteve na origem da inserção das artes no leque fundamental de aprendizagens que culminou no modelo STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Incrementando áreas como as da produção artística, audiovisual, musical ou o turismo cultural e considerando-as enquanto factores de desenvolvimento económico, é significativo o facto de as artes e a cultura terem sido constituídas tópicos de debate no fórum económico anual de Davos de 2018, subordinado ao tema “Creating a Shared Future in a Fractured World”. Esta captura da criatividade como componente estratégica de um sistema capitalista, neoliberal, sustentado por formas de comunicação cada vez mais sofisticadas e ubíquas, veio traduzir-se naquilo que autores como Toni Negri designam por “capitalismo cognitivo” ou “capitalismo cultural”.

A forma como a prática artística tem sido associada a uma dependência do consumo cultural, vem ditando uma instrumentalização e mercantilização da criação e da fruição artísticas. Estas premissas e circunstâncias ao associar-se à arte, à educação estética e à comunicação, depressa foram transpostas para os domínios da formação. Na verdade, uma tal perspetiva das indústrias criativas, reflexo direto das dinâmicas de um capitalismo globalizado, não apenas compromete as áreas da arte e do design com a criação de uma cadeia valor, como ainda empreende e dissemina a



ideia do ascendente daqueles que define e legitima como líderes culturais. Em segundo lugar, esta perspectiva instrumental da prática das artes visuais e do design, tende a influenciar de forma inequívoca os próprios *curricula* académicos, na medida em que impõe uma agenda na formação, fundada no princípio do consumo, da competição e da produção de bens consumíveis de aparência sempre nova, estreitando e pervertendo, precisamente, o recurso primordial do qual se alimenta: o processo criativo e a suposta liberdade de pensamento e ação que lhe está subjacente. Ironicamente, se estudos recentes (Zwir, I., Del-Val, C., Hintsanen, M. *et al*, 2021) revelam que a criatividade constituiu uma poderosa arma de sobrevivência e adaptação dos homens modernos (*sapiens*), já o modo como ultimamente ela tem sido instrumentalizada coloca-a, por vezes, cativa de uma narcisista demanda por reconhecimento institucional e prestígio mediático (Rolnik, 2011), afastando-a de um fundamento da operacionalização dos seus princípios como modo de produção de conhecimento e móbil de transformação.

Tendo em atenção estes fatores, que não deixam de projetar uma sombra sobre os processos formativos, pela pressão que impõem face ao futuro profissional, procurámos optar por um modelo de abordagem capaz de articular o pensar e o fazer enquanto pilares de processos investigativos, conducentes a uma ação culturalmente integrada e reflexiva quando voltada para um contexto laboral. Por conseguinte, e considerando o conhecimento efetivo das práticas das artes visuais e do design, procurámos, numa primeira fase, desenvolver propostas de trabalho que permitissem práticas experimentais e especulativas, se quisermos, “desinteressadas”, capazes de contribuir, verdadeiramente, para a chamada inovação.

2. A Prática como Pesquisa e a Pesquisa em Arte e Design Baseada na Prática

Em arte e design, muitos praticantes reclamam a investigação como uma parte necessária à sua atividade individual, já que esta se baseia num conjunto de pesquisas de ordem teórico-prática que incluem experimentação conceptual, material e técnica, estudo de documentação visual, literária, histórica ou trabalho de campo, entre outras modalidades investigativas. Contudo, há que distinguir entre a pesquisa realizada com uma finalidade individual (subjativa) e a pesquisa que envolve uma dimensão pública com aquilo que se constitui enquanto produção de conhecimento. No primeiro caso, da realização de um processo de investigação que se desenvolve em simultâneo com os processos criativos, envolvendo, na maioria das vezes, uma dimensão documental e uma dimensão experimental resulta a criação do objeto artístico ou de design. No segundo caso, verifica-se uma efetiva procura de conhecimento onde ele não existe, consistindo, por vezes, o produto final no conhecimento em si mesmo (traduzido sob a forma de artefacto, sistema, projeto, discurso teórico ou *res múltiplice*). Nesta situação, para que algo seja entendido, aceite e validado como pesquisa pública, diferindo da recolha de informação de valor subjetivo, é esperado que produza algo



revelador, útil e inovador, vigente que, tanto os resultados como a metodologia de trabalho e as evidências devem neste caso estar disponíveis para exame e escrutínio.

Neste sentido, no âmbito da UC de Estudos de Arte e Design (UC que ao estratégica e preliminarmente integrar o plano de estudos em momento prévio à UC de Práticas Profissionais e Empreendedorismo, procurámos propiciasse práticas experimentais e especulativas sem subjugação ao mercado), foi proposta uma iniciação à investigação em arte e/ou design. Assumiram-se como suportes teórico-metodológicos a Prática enquanto Pesquisa (*PaR*, na aceção anglo-saxónica) e a pesquisa em arte e design baseadas na prática e conduzidas pela prática (*practice-based* e *practice-led*) nos moldes em que a definem, respetivamente, Nelson (2013), Smith & Dean (2009) ou Margolin (2002), este último por via dos “design studies”. No último caso considera-se o design como uma prática que não se restringe a limites disciplinares estritos, socialmente construída, proposta a partir do reconhecimento da não estanqueidade das fronteiras das disciplinas do design, considerando que para a produção de conhecimento não podem as teorias e os argumentos conceber-se isoladamente e desafiando, em última instância, o estabelecer de comunidades plurais e de interconexões entre grupos de investigadores diversos. Smith e Dean (2009), propõem um modelo iterativo de pesquisa conduzida pela prática e de prática conduzida por pesquisa, segundo o qual as etapas dentro de cada grande ciclo de atividades (geração de ideias, investigação, etc.) envolvem iterações múltiplas e de sentido recíproco. Este modelo permite uma análise crítica e uma avaliação sistemática dos resultados de cada tarefa realizada, por forma a informar cada decisão acerca da sua validade para o prosseguimento da investigação. Considerando a proposta destes autores, podemos assim distinguir a ‘pesquisa baseada na prática’ e a ‘pesquisa conduzida pela prática’, atendendo a que: i) se um artefato criativo é a base da contribuição para o conhecimento, a pesquisa é baseada na prática (*practice-based research*); ii) se a pesquisa leva principalmente a novos entendimentos sobre a prática, ela é conduzida pela prática (*practice-led research*).

Assim enquadrada a dimensão investigativa, do saber e das práticas, convocam-se as relações entre pensamento criativo, reflexão crítica e estética. Considerando que a produção de conhecimento não atua de forma isolada, foi proposto o desenvolvimento do trabalho em equipa, ensaiando-se interconexões entre grupos. A pesquisa desenvolvida, alicerçada em contextos reais de atuação, promoveu a apreciação não só de processos fechados nas áreas das artes visuais ou do design, mas o encarar destes enquanto espaços de atuação socialmente construídos, situando-os na convergência entre prática projetual e prática investigativa. Procurou assim associar-se a produção de conhecimento a uma ação culturalmente envolvida e comprometida, e com estas promover a desmontagem de uma visão acrítica e formalista das práticas e da reprodução de saberes (teóricos, técnicos, estéticos, ...). A teoria e a prática concorrem assim na construção e operacionalização de conhecimento que, em última análise, acreditamos poder (re)fundamentar as práticas de futuros



profissionais, no âmbito das artes visuais, multimédia e design. Enunciar finalmente que todo este processo culminou na integração dos estudantes em práticas profissionais, cuja multiplicidade de áreas e contextos abrangidos, como de soluções encontradas, demonstra a vantagem da transversalidade das competências adquiridas num percurso formativo de base e método multidisciplinares, permitindo: i) abordagem flexível das problemáticas emergentes dos contextos; ii) fluidez na planificação de etapas de trabalho/ integração em equipas; iii) coerência e pertinência na análise e comunicação de processos, considerando os contextos envolvidos; iv) capacidade de gerar soluções exequíveis, considerando recursos, tempo e áreas de especialização em diálogo; v) qualidade na concretização de projetos prevendo formas de receção e ultrapassando constrangimentos processuais.

Deste modo, foram encetados processos que procuraram articular os saberes artísticos, funcionais e comunicacionais, como forma de gerar conhecimento não subjetivo e ação disruptiva na resposta a situações reais de atuação. Não se tratou assim de centrar o projeto no gerar de mais uma “coisa”, de sentido artístico ou funcional, mas de conceber um exercício de base projetual capaz de induzir o delinear de relações e entendimentos diversos acerca do objeto de arte e/ou de design. De forma complementar e porque entendemos que nada é sem produção de sentido, concorrendo na intenção enunciada de dismantelar ainda uma visão acrítica e formalista das práticas e da reprodução de saberes, explorou-se também como forma de gerar conhecimento não subjetivo um conceito ampliado de curadoria e pensamento interdisciplinar, capaz de sustentar estratégias de comunicação de conhecimento.

3. Entre contextos: projetos de investigação e práticas profissionais

O desenvolvimento das práticas profissionais no contexto da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias assume uma dimensão ampla, contemplando diferentes linhas de atuação nas áreas das artes visuais, design de produto, design de comunicação, tecnologias multimédia e tecnologias artísticas. Prevê e concretizou-se segundo um conjunto de modalidades que vão desde a realização de estágio curricular em entidades de natureza empresarial, cultural, educativa, associativa, autárquica, entre outras, até à concretização de projetos autorais e residências artísticas. Neste sentido, a prática profissional pressupõe as possibilidades de uma integração em equipas de trabalho em contexto institucional, associativo ou empresarial, bem como a implementação de um projeto de natureza autoral.

Em qualquer dos casos há um conjunto de competências de natureza projetual, técnica, criativa, instrumental, comunicacional e ética que estão implicadas no desenvolvimento de uma prática profissional que supõe, em simultâneo, um desenvolvimento pessoal contemplando por exemplo a capacidade de auto reflexão e diagnóstico da atuação.



No ano letivo de 2020/21 os 33 contextos de estágio operantes dividiram-se entre as áreas das artes visuais, design de interação, cerâmica, curadoria, desenho, design de comunicação, design de produto, fotografia, ilustração, multimédia, vídeo, videojogos, design de interiores (Gráfico 1) e incluíram a realização de nove projetos de natureza autoral, decorrendo os restantes em contexto institucional. Dentro destas áreas disciplinares, a diversidade de problemáticas e de enquadramentos contextuais abrangeram, entre outras, questões relacionadas com o património cultural (material e imaterial), dispositivos museológicos, promoção turística e do território, comunicação institucional, prototipagem, criação de ambientes de trabalho e exposição, interação com clientes particulares no âmbito do design e das artes visuais ou associativismo cultural. Dada a diversidade de contextos de atuação ao nível das práticas profissionais, há um conjunto de exigências de ordem académica e científica que é necessário ter em conta. Por este motivo a UC de Estudos de Arte e Design foi lecionada por duas docentes com formação complementar nas áreas das artes visuais e do design, ambas com experiência em diferentes níveis de ensino (básico, secundário e superior) e em contexto de estágio cada estudante acompanhado por um orientador cooperante e um docente com formação na área disciplinar em questão.

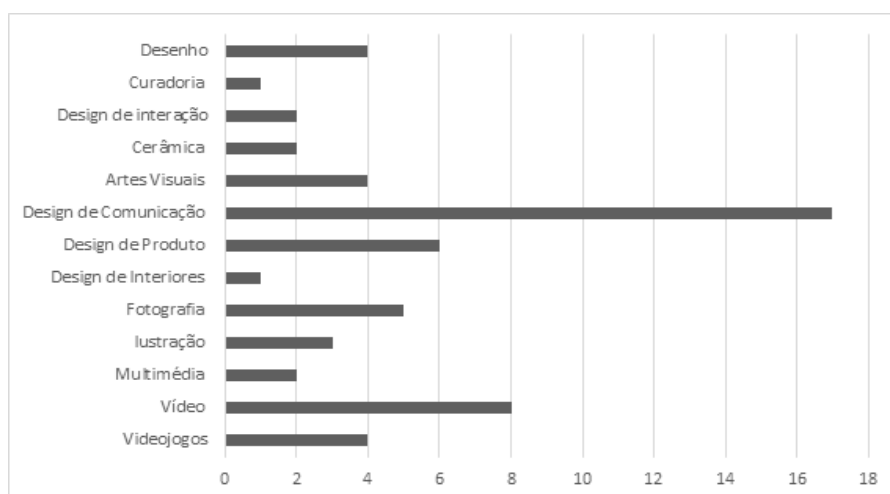


Gráfico 1- Integração dos estudantes em contextos de estágio (dados do ano letivo de 2020/21).

Considerando a multiplicidade de desafios que antevíamos vir a ser colocados aos estudantes no 2º semestre a nível da prática profissional, logo no 1º semestre, na UC de Estudos de Arte e Design, foi lançada uma proposta de trabalho desenhada como forma de consolidar algumas das competências exigidas e pressupondo uma forma integrada de atuação. Ou seja, incitando os



estudantes ao desenvolvimento de um projeto de investigação baseada na prática, foi possível abarcar um conjunto de aspetos que no semestre seguinte seriam inevitavelmente mobilizados nos diferentes contextos de prática profissional.

3.1. Metodologias de trabalho

Com foco nos pressupostos que vimos enunciando, desenhou-se uma proposta de trabalho com o título “*Se Esta Rua fosse Minha ...*”, que foi mote para a realização de um projeto, assumindo como pressuposto de base a apropriação/intervenção num espaço urbano, colocando-o ao serviço da comunidade. O processo foi realizado por etapas, numa convergência entre teoria e prática, envolvendo modalidades de diagnóstico, recolha, sistematização, análise de dados, apresentação e disseminação de respostas para problemáticas emergentes. Realizado em equipa, o projecto culminou na apresentação de um poster científico em formato digital, documento que ficou para os estudantes como objecto síntese cientificamente sustentado. Acompanharam e objetivamente validaram/sustentaram os momentos decisivos das doze etapas do trabalho (Quadro 1) a criação de instrumentos de recolha, sistematização de dados e avaliação, como forma de promover uma partilha entre pares e a avaliação sistemáticas de cada momento fundamental da investigação.

Escolha de um espaço urbano;	Criação de instrumentos de recolha e cartografia do espaço;	Criação de instrumentos de análise e avaliação dos processos e dos resultados;	Operacionalização do instrumento de sistematização da recolha e Identificação de questões em presença;
Hierarquização da informação analisada, considerando perspetivas múltiplas;	Realização de um diagnóstico e definição de uma problemática estruturante;	Momento de partilha e discussão;	Exploração de hipóteses;
Momento de partilha e discussão;	Seleção e desenvolvimento de uma das hipóteses, sob a forma de projeto de intervenção;	A curadoria como conceito ampliado e pensamento interdisciplinar;	Discussão e avaliação de resultados;

Quadro 1- “*Se Esta Rua fosse Minha...*”, etapas do processo de trabalho (Estudos de Arte e Design, ano letivo de 2020/21).



3.2. Resultados

Apresentam-se três exemplos de projetos de intervenção desenvolvidos na UC de Estudos de Artes e Design pelos estudantes de AVT, no âmbito da proposta “*Se Esta Rua fosse Minha ...*”, para o estudo de um espaço urbano, colocando-o ao serviço da comunidade.



Figura 1- Rua da Rosa, Bairro Alto, Lisboa (AVT - Estudos de Arte e Design, 2020/21. Autoria e Fotografia: Ricardo Almeida & Marco Alpoim).

Tomando como objeto de Estudo a Rua da Rosa, no Bairro Alto, assumiram os estudantes a problemática – Camilo Castelo Branco/ o cidadão natural da rua e o pensador. Como intervenção geradora de conhecimento propuseram uma ação de rua (Figura 1), focando um conjunto de relações entre a obra de Camilo e os paradoxos encontrados neste *Lugar*. Por via de uma abordagem curatorial operacionalizada na área do design gráfico e de comunicação, confrontam-se, sob a forma de paradoxos, a análise Camiliana com/e no Espaço Urbano.

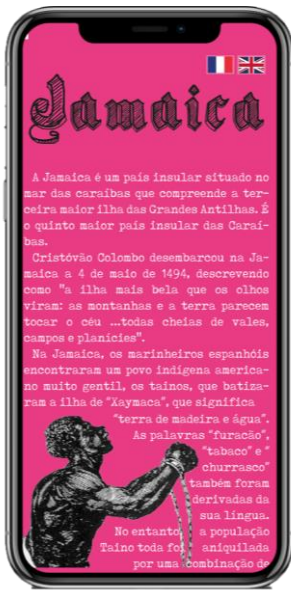


Figura 2- Rua Nova do Carvalho, Cais do Sodré, Lisboa (AVT - Estudos de Arte e Design, 2020/21. Autoria e Fotografia: Ana Cordeiro & Leonor Nunes).

Outros cais/ Cidades Portuárias – foi a problemática identificada pelas estudantes que entenderam assumir como objeto de estudo a Rua Nova do Carvalho, no Cais do Sodré. A partir de uma cartografia do espaço imediato, que cedo as impeliu a cartografias geográficas e humanas mais amplas, propuseram as estudantes uma intervenção de rua à volta do conceito de viagem, construída a partir do levantamento e da representação de mapas das cidades portuárias aludidas pelos nomes dos estabelecimentos públicos que compõem o ambiente urbano (Figura 2). A esta intervenção projetaram as estudantes associar também a construção de um Arquivo de Memória, material e imaterial, alimentado por via de plataforma *online* e disponibilizado ao cidadão e à comunidade científica, para o desenvolvimento de investigações futuras em áreas que vão da sociologia à história nas suas várias vertentes.



Figura 3- Rua do Salinas, Angra do Heroísmo, Ilha Terceira, Açores (AVT - Estudos de Arte e Design, 2020/21. Autoria e Fotografia: Vera Almeida).

Assumindo como objeto de estudo a Rua do Salinas, em Angra do Heroísmo, nos Açores, entendeu esta estudante reclamar como problemática de investigação – A Recuperação da história material e imaterial à volta das mantas de retalhos tradicionais da ilha (Figura 3). Proposto pela estudante, observou-se um projeto para a recuperação de espólios e para o estudo das dinâmicas familiares e comunitárias das gentes, dos ofícios e das indústrias domésticas associadas a esta prática fundamentalmente feminina, materializando-se finalmente a investigação no estudo e no projeto curatorial para uma exposição sobre esta temática e as suas diversas ramificações, quer de cariz material, quer imaterial.

Nota Final

A diversidade, o princípio investigativo, a capacidade e a flexibilidade de articulação de saberes observável nos projectos realizados na UC de Estudos de Arte e Design, de entre os quais extraímos os três exemplos acima, dão mostra da pluralidade e transversalidade das competências adquiridas ao longo de um percurso formativo nas artes plásticas e no design. Verificou-se ainda a vantagem de propostas de projeto de cariz experimental e especulativo, que sem subjugação aos constrangimentos do mercado se manifestaram capazes de fazer articular o pensar e o fazer enquanto pilares de processos investigativos, conduzindo a um não seguidismo, a uma não instrumentalização e mercantilização das artes e do design, antes a uma ação culturalmente integrada e reflexiva quanto voltada para um contexto laboral.

Com a apresentação da metodologia, dos resultados obtidos na UC de Estudos de Arte e Design (1º semestre) e da multiplicidade de desafios colocados aos estudantes em contexto de prática



profissional (no 2º semestre), verificou-se não apenas a vantagem da diversidade e transversalidade das competências adquiridas ao longo de um percurso formativo plural nas artes visuais e no design, como ainda a vantagem, quando em contexto de estágio profissional, de experiências como as propostas. Factos comprovados, sobretudo, na efetiva capacidade de abordar as problemáticas emergentes dos contextos profissionais sob múltiplas perspetivas (de forma aberta e flexível), como ainda na procura de soluções exequíveis, pela consideração e análise dos contextos envolvidos, apelando ao diálogo entre áreas de especialização, além da aplicação de fórmulas ou de formalismos – considerando pontos de vista e modos de recepção diversos e a ação profissional não necessariamente como produção de carácter incremental, mas em muitos casos como criação e comunicação de saber objetivo e útil, capaz de desembocar na produção não necessariamente de coisas mas, quando necessário, de conhecimento e de sistemas dele decorrentes – inovação radical ou disruptiva.

Referências

- Candy, I. & Edmonds, E. (2018, February). Practice-based research in the creative arts Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo*, 51(1). [online]: MIT Press, p.63–69.
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class*. Achette: New York.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin.
- Leavy, P. (2017). *Design research*. New York, London: The Guilford Press.
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press.
- Negri, T. (2009). *Cognitive Capitalism, Welfare and Labour: The Commonfare Hypothesis*. Routledge: New York.
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts*. New York: Palgrave Mcmilan
- OECD (2018). *The Value of Culture and the Creative Industries in Local Development*. OECD: Bolzano e Trento.
- Raunig, G.; Ray, G. & Wuggenig, U. (2011). Introduction: On the Strange Case of 'Creativity' and its Trouble Resurrection. In Raunig, G.; Ray, G. & Wuggenig, U. (Eds.) *Critique of Creativity. Precarity, Subjectivity and the Resistance on the 'Creative Industries'*. London: MyFlyBooks, p.1-5
- Rolnik, S. (2011) The Geopolitics of Pimping. In Raunig, G.; Ray, G. & Wuggenig, U. (Eds.) *Critique of Creativity. Precarity, Subjectivity and the Resistance on the 'Creative Industries'*. London: MyFlyBooks, p.23-39
- Smith, H. & Dean R. (2009). *Practice Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburg: Edinburg University Press
- Zwir, I., Del-Val, C., Hintsanen, M. *et al*. Evolution of genetic networks for human creativity. *Mol Psychiatry* (2021). <https://doi.org/10.1038/s41380-021-01097-y>