

“Se esta rua fosse minha”. Propostas de intervenção em espaço urbano, no cruzamento das artes plásticas e do *design*

“Se esta rua fosse minha”. Urban space intervention proposals, at the interception of plastic arts and design

“Se esta rua fosse minha”. Propuestas de intervención en el espacio urbano, en la interceptación de las artes plásticas y el diseño

“Se esta rua fosse minha”. Propositions d'intervention dans l'espace urbain, à l'interception des arts plastiques et du design.

Sandra Pereira Antunes (1)

Teresa Matos Pereira (2)

(^{1,2}) Escola Superior de Educação do Politécnico de Lisboa.

Resumo

“Se esta rua fosse minha” foi o mote para o desenvolvimento de um processo de trabalho com estudantes de artes visuais e tecnologias, como forma de introduzir a investigação em arte e *design* baseada na prática e guiada pela prática (*practice-based e practice-led research*). Como ponto de partida, assumiu-se uma intervenção em espaço urbano. A realização de uma cartografia do território, que incluiu formas participadas de diagnóstico, propostas de atuação e intervenção, constituíram etapas definidas para a ideação deste projeto. Por esta via, os estudantes propuseram formas de atuação baseadas na prática artística, na prática do *design* ou na interligação entre ambas as áreas. O presente artigo dá conta dos processos de trabalho e dos resultados deste projeto, considerando as suas vantagens, contingências e limites. Procura, finalmente, servir como ponto de reflexão acerca das ligações

entre escola, comunidade e participação cívica na formação de futuros profissionais, nas áreas das artes visuais, do *design* ou da educação artística.

Palavras-chave: Investigação em arte e *design* baseada na prática, pesquisa baseada na comunidade, artes visuais, *design*.

Abstract

“Se esta rua fosse minha” was the inductor for the development of a work process with students of visual arts and technologies. Our aim was to introduce the students to practice-based and practice-led research, in art and design, assuming as an anchoring point an intervention in urban space. The edification of an urban cartography, considering participative forms of diagnosis, action and intervention proposals, has given form to the defined stages for the project's ideation. A project designed in order to allow students to make a proposal of action based on the artistic practice, the design practice or the interconnection between both areas. The text we present aims to reflect on the work processes and results of this project, considering its advantages, contingencies and limits. Finally, it seeks to be a reason for reflection on the links between school, community and civic participation in the training of future professionals, whether in the areas of visual arts, design or art education.

Keywords: Practice-based art and design research, community-based research, visual arts, design.

Resumen

“Se esta rua fosse minha” fue el inductor para el desarrollo de un proceso de trabajo con estudiantes de artes visuales y tecnologías. Nuestro objetivo fue introducir a los estudiantes a la investigación basada en la práctica y guiada por la práctica (*practice-based* y *practice-led research*, en arte y diseño, asumiendo como punto de anclaje una intervención en el espacio urbano. La edificación de una cartografía urbana, considerando formas participativas de diagnóstico, propuestas de acción e intervención, ha dado forma a las etapas definidas para la ideación del proyecto. Un proyecto diseñado para que el alumno pueda realizar una propuesta de acción basada en la práctica artística, la práctica del

diseño o la interconexión entre ambos ámbitos. El texto que presentamos tiene como objetivo reflexionar sobre los procesos de trabajo y los resultados de este proyecto, considerando sus ventajas, contingencias y límites. Finalmente, busca ser un motivo de reflexión sobre los vínculos entre la escuela, la comunidad y la participación ciudadana en la formación de los futuros profesionales, ya sea en las áreas de las artes visuales, el diseño o la educación artística.

Palabras clave: Investigación de arte y diseño basada na práctica, pesquisa baseada na comunidade, artes visuales, diseño.

Résumé

“Se esta rua fosse minha” a été l'inducteur pour le développement d'un processus de travail avec des étudiants en arts visuels et technologies. Notre objectif était d'initier les étudiants à la recherche basée sur la pratique et dirigée par la pratique (*practice-based* et *practice-led research*), en art et en design, en prenant comme point d'ancrage une intervention dans l'espace urbain. L'édification d'une cartographie urbaine, considérant des formes participatives de diagnostic, des propositions d'action et d'intervention, a donné corps aux étapes définies pour l'idéation du projet. Un projet conçu afin de permettre aux étudiants de faire une proposition d'action basée sur la pratique artistique, la pratique du design ou l'interconnexion entre les deux domaines. Le texte que nous présentons vise à réfléchir sur les processus de travail et les résultats de ce projet, en considérant ses avantages, ses contingences et ses limites. Enfin, il se veut être un motif de réflexion sur les liens entre l'école, la communauté et la participation citoyenne dans la formation des futurs professionnels, que ce soit dans les domaines des arts visuels, du design ou de l'éducation artistique.

Mots-clés: Recherche en art et design basée sur la pratique, recherche communautaire, arts visuels, design.

Introdução

O presente artigo sintetiza um processo de trabalho desenvolvido no contexto da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias, o qual assume como eixo central os possíveis cruzamentos entre a prática nas artes visuais e no *design*. Este

processo de trabalho desenvolveu-se no âmbito da Unidade Curricular (UC) de Estudos de Arte e *Design*, que integra o último ano do ciclo de estudos e procura constituir-se como um espaço de iniciação à investigação nestas áreas. Considerando que a licenciatura assume características de banda larga, estrutura-se em torno de três grandes eixos: as artes visuais (desenho, pintura, escultura, fotografia, ...), 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 provindas de contextos tão diversos como o do trabalho de enquadramento empresarial, do âmbito do associativismo cultural ou da educação não formal, entre outros. Atendendo a estas características, desenvolveram-se metodologias de iniciação à investigação baseadas na prática, que observaram a diversidade de contextos de atuação possíveis, bem como a transversalidade das aprendizagens desenvolvidas e respetiva aplicação.

Investigação em arte e *design* baseada na prática

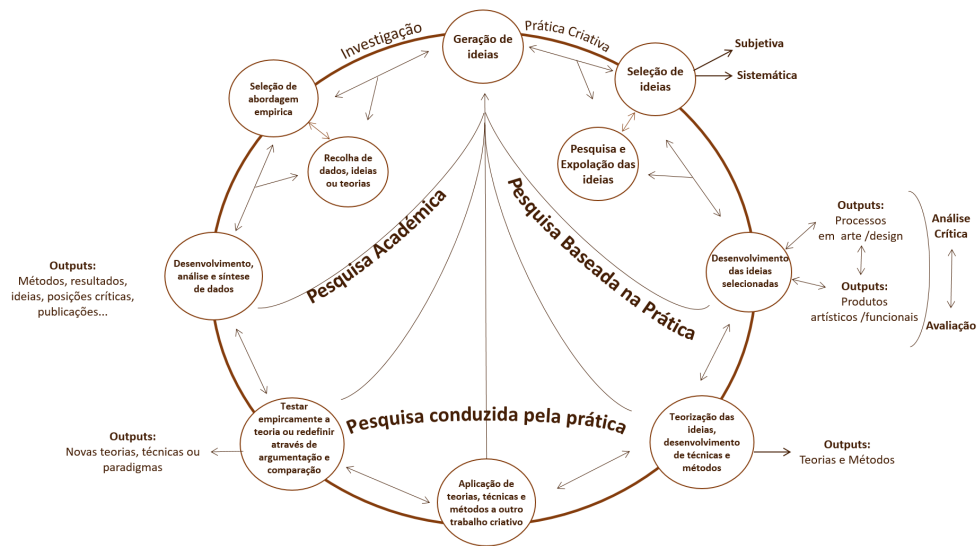
A prática em arte e *design* pressupõe, desde logo, o desenvolvimento de pesquisa que se configura enquanto parte integrante de um processo criativo mais amplo e que conjuga conhecimentos de natureza técnica e teórica, experimentação (material e técnica), estudo de documentação visual, literária, histórica, trabalho de campo, bem como opções de natureza metodológica e conceptual. Na verdade, a demanda do conhecimento inerente à prática artística em artes visuais tem assumido, ao longo das últimas décadas, uma crescente afirmação, ainda que, não raras vezes, tenha colidido com a legitimação e os protocolos da investigação académica (Nelson, 2013). A investigação pela prática ou a prática como investigação (Sullivan, 2009) revelaram-se núcleos centrais de atuação, capazes de cruzar as áreas da educação, da investigação em arte e *design* e as respetivas práticas, consideradas num espetro mais alargado e transdisciplinar. Esta modalidade de investigação requer uma redefinição dos papéis atribuídos não só ao estudante, mas igualmente ao professor, na medida em que os processos criativos e educativos integram, em si próprios, uma dimensão reflexiva e discursiva, ao mesmo tempo que observam realidades mais alargadas do conhecimento, da sociedade e da cultura. Todavia, há que salvaguardar a distinção entre a pesquisa desenvolvida no âmbito de um processo criativo de

natureza puramente individual, por conseguinte subjetiva, e a produção de conhecimento com valor social e com uma finalidade pública. Na primeira situação, a criação de um objeto de arte ou de *design*, embora envolva pesquisa e experimentação, poderá acrescentar conhecimento apenas ao seu autor. Já na segunda, verifica-se uma efetiva procura de saber onde ele não existe. Neste segundo caso, o resultado poderá consistir no conhecimento em si mesmo (traduzido sob a forma de artefacto, sistema, projeto, discurso teórico, ...), validado enquanto resultado de uma ação com finalidade pública. Espera-se que produza algo considerado como relevante, útil e inovador, e que, tanto ao nível dos resultados como da metodologia de trabalho, possam ser apresentadas evidências, disponíveis para exame e escrutínio.

Assumindo como cenário de fundo estes pressupostos, procurámos delinear uma abordagem à UC de Estudos de Arte e *Design* capaz de conciliar de forma coerente a teoria e prática investigativa, numa perspetiva experimental e especulativa. Assumimos 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-lead*) nos moldes em que a definem, respetivamente, Nelson (2013), Smith e Dean (2009), ou Margolin (2002), este último por via dos “design studies”. Neste caso, considera-se o *design* como uma prática transversal, socialmente construída e capaz de atravessar as fronteiras disciplinares impostas por uma certa especialização e atomização. Ou seja, para a produção de conhecimento não podem as teorias e os argumentos ser considerados de forma isolada. Desafia-se, em última instância, a criação 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 (produção de ideias, seleção desenvolvimento, teorização, aplicação, síntese...) envolvem iterações múltiplas e de sentido recíproco. Este modelo, atendendo à sua validade para o prosseguimento da investigação, permite uma análise crítica e uma avaliação sistemática dos resultados de cada tarefa realizada, regulando a tomada de decisões (figura 1).

Figura 1

Modelo Iterativo proposto por Smith e Dean (adaptado)



Atendendo à perspectiva destes autores, há que distinguir entre a ‘pesquisa baseada na prática’ e a ‘pesquisa conduzida pela prática’, considerando que: i) se um artefacto criativo é o suporte que garante a contribuição para o conhecimento, a pesquisa é baseada na prática (*practice-based research*); ii) se a pesquisa leva essencialmente a novos entendimentos sobre a prática, ela é conduzida pela prática (*practice-led research*). Deste modo, através de um enquadramento que possibilita múltiplas ligações entre o saber e as práticas, são convocadas relações entre pensamento criativo, reflexão crítica e estética. Aos estudantes foi proposto o desenvolvimento de um trabalho em equipa alicerçado em contextos reais de atuação e que, *grosso modo*, compreendeu a proposta de intervenção em espaço público. Considerou-se a fluidez possível entre as áreas das artes visuais e do *design*, encarando as suas práticas no contexto de espaços de atuação socialmente construídos, numa convergência entre prática projetual e prática investigativa. Através da articulação entre a produção de conhecimento, aliada a uma ação culturalmente envolvida e socialmente contextualizada, promoveu-se a desconstrução de uma perspectiva acrítica e formalista das práticas e da reprodução de saberes (teóricos, técnicos, estéticos, ...).

Este encadeamento coerente entre teoria e prática permite, em nosso entender, dar resposta a múltiplos desafios de modo fundamentado, flexível, crítico, aberto a contributos e *insights* vindos da comunidade envolvente (contributos culturais, sociais, tecnológicos, académicos, entre outros). Mostra-se igualmente capaz de consolidar as práticas de futuros profissionais no âmbito das artes visuais, *design*, multimédia ou educação artística. Os processos de trabalho levados a cabo procuraram articular um conjunto de saberes de natureza artística, funcional e comunicacional, com vista à construção de um potencial de conhecimento social e culturalmente relevante, em resposta a situações reais de atuação. Neste sentido, foi nossa intenção incorporar nos processos de ensino-aprendizagem uma perspetiva cultural, social e ambiental que, em simultâneo, pudesse contribuir para a compreensão de problemáticas atuais, considerando as múltiplas ligações entre dinâmicas locais e globais. Por conseguinte, facultou-se a introdução de metodologias de pesquisa e comunicação de conhecimento, inerentes a processos de investigação próprios e válidos, porquanto não subjetivamente condicionados. O projeto que aqui divulgamos consistiu finalmente no desenvolvimento de um exercício de base projetual, com vista a um entendimento alargado acerca do objeto de arte e/ou de *design*, centrado na dimensão relacional da prática criativa. Deste processo, enfatizamos as possibilidades de gerar conhecimento não subjetivo, considerando formas de trabalho participativo ou colaborativo, na produção de sentido(s), bem como nas estratégias de comunicar conhecimento, designadamente através da curadoria, entendida esta enquanto campo transdisciplinar.

Se esta rua fosse minha...

A intervenção em espaço público, preconizada a partir das áreas das artes visuais e/ou do *design* supõe, desde logo, que este se configure como um lugar *de/para* as imagens (Campos, 2001) como um cenário de vivências quotidianas, que integram um espetro [*sic*] mais amplo daquilo que Campos designa como “ecologia visual urbana” (Campos, 2001, p. 4). Num mesmo sentido, a ação social e culturalmente estruturada (Appadurai, 2004) não está isenta de uma dimensão imagética. A imaginação, enquanto “campo organizado de práticas sociais” (Appadurai, 2004, p. 48) comporta um consumo visual que molda a forma como projetamos o mundo e que funde memória, experiência, realidade, ficção, identidade, conflito, negociação. A imaginação compreende, assim, a incorporação sensorial, simbólica e afetiva de imagens que, ao transpor a esfera da mediação, assumem uma dimensão atuante,

transformando-se em agentes operantes. Brighenti (2011) utiliza o termo *imaginacção* para definir um plano de convergência entre imaginação, imagem e ação, considerando que “as *imaginacções* correspondem à imaginação social e ao próprio processo de formação dos territórios urbanos” (Brighenti, 2011, p. 31).

Atendendo às complexas ligações entre as práticas da imagem (as quais compreendem, entre outras, as dimensões material, imaterial, estética, simbólica, tecnológica e funcional) e as da intervenção em espaço urbano, foi desenhada uma proposta de trabalho sob o mote “Se esta rua fosse minha...”. Assumindo como pressuposto base a apropriação/intervenção em espaço urbano, por forma a colocá-lo ao serviço da comunidade, constatou-se o desenvolvimento de projetos que, de forma plural, ensaiam de facto as múltiplas possibilidades de uma *imaginacção* colocada ao serviço da investigação em arte e *design* baseadas na prática e socialmente implicadas.

O processo de trabalho proposto comportou um conjunto sequencial de etapas e foi alicerçado em pontos de convergência entre teoria e prática, considerando modalidades de diagnóstico, recolha, sistematização, análise e interpretação de dados e comunicação. Esta última etapa contou com o desenvolvimento do projeto curatorial (multidisciplinar), com vista à fruição e à pluralidade de respostas para problemáticas emergentes. O projeto, realizado em equipa, culminou na apresentação de um *poster* científico em formato digital, documento que ficou na posse dos estudantes como objeto síntese, cientificamente sustentado.

Metodologia proposta para a dinamização do projeto

Considerando a reciprocidade entre as diferentes etapas do processo investigativo, nos moldes propostos pelo modelo de Smith e Dean acima referido (figura 1), foram definidas treze etapas para o desenvolvimento do projeto de intervenção em espaço público (tabela 1).

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

Etapa	Atividades
Etapa 1	Escolha de um espaço urbano.
Etapa 2	Cartografia do espaço; Criação de instrumentos de recolha de informação; Levantamento fotográfico, videográfico, sonoro (paisagens sonoras), testemunhos, observação e registo de elementos urbanísticos, humanos, fauna, flora, vestígios da utilização funcional, recreativa, da passagem do tempo, ...
Etapa 3	Criação de instrumento de sistematização da recolha efetuada (integrado em plataforma colaborativa digital).
Etapa 4	Análise da informação recolhida tendo em consideração as ligações (diretas e indiretas); Hierarquização da informação analisada, considerando diferentes perspetivas (do investigador, da comunidade...).
Etapa 5	Identificação de questões em presença (particularidades, paradoxos, identidades, ...)
Etapa 6	Diagnóstico de problemáticas emergentes.
Etapa 7	Análise SWOT para a observação e consequente definição de uma problemática principal – Determinação de uma questão de investigação.
Etapa 8	Primeiro momento de partilha e discussão.
Etapa 9	Exploração de hipóteses de abordagem à problemática diagnosticada, considerando a perspetiva do <i>design</i> , das artes visuais ou a confluência entre ambas.
Etapa 10	Segundo momento de partilha e discussão.

Etapa 11 Seleção e desenvolvimento de uma das hipóteses, sob a forma de projeto de intervenção.

Etapa 12 Comunicação de conhecimento e geração de sentido: a curadoria como conceito ampliado e pensamento interdisciplinar.

Etapa 13 Apresentação, discussão e avaliação de resultados..

As etapas acima descritas foram acompanhadas de uma avaliação sistemática, com base na matriz de análise SWOT. Tal avaliação permitiu que, a cada momento do processo, fosse realizada uma apreciação fundamentada dos aspetos positivos e negativos das ações desenvolvidas, bem como das oportunidades e constrangimentos. Deste modo, foi estimulada a visão crítica e a autorreflexão acerca do trabalho realizado, mas igualmente o pensamento divergente, a flexibilidade das respostas e a capacidade de elaborar, comunicar e discutir ideias entre pares.

Análise dos processos e dos resultados

Para a observação e análise qualitativa dos resultados obtidos pela via que vimos enunciando, assumimos como fonte primária os *posters* científicos elaborados pelos diversos grupos de trabalho como documento síntese do processo, do projeto desenvolvido e do plano para a sua comunicação. Procede-se agora à análise do conteúdo dos mesmos, para a identificação e categorização de: i) problemáticas emergentes dos contextos de atuação escolhidos pelos estudantes; ii) metodologias e instrumentos de recolha de informação; iii) estratégias e modalidades de atuação.

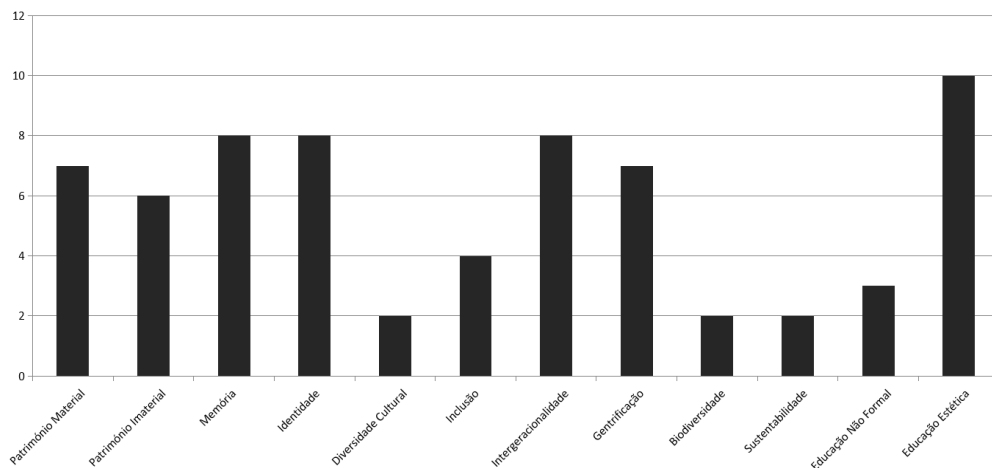
Problemáticas emergentes dos contextos de atuação escolhidos pelos estudantes

Assinaláveis dentro deste campo, observam-se problemáticas relacionadas com: o património (histórico, artístico e cultural), nas suas dimensões material e imaterial; a memória; a identidade pessoal, social e do lugar; a diversidade cultural; a inclusão; a intergeracionalidade; a gentrificação; a biodiversidade; a sustentabilidade; a educação não formal, considerando-se neste âmbito a educação estética (figura 2). Esta última, fazendo jus ao potencial

transformador de uma perceção crítica da(s) realidade(s), operada a partir da experiência estética (naquilo que ela comporta de redefinição do sujeito), é transversal a praticamente todos os trabalhos desenvolvidos, um sinal ainda da mobilização de metodologias e conhecimentos transversais e inerentes a processos de investigação próprios, quer das artes visuais quer do *design*.

Figura 2

Âmbitos das problemáticas emergentes, dos contextos de atuação escolhidos pelos estudantes (Estudos de Arte e Design, 2020/21)



Metodologias e Instrumentos de recolha de informação

No campo das metodologias e dos instrumentos de investigação, identificou-se o recurso a: entrevista; pesquisa documental; questionário; contatos informais com a comunidade e processos colaborativos/participativos diversos. De entre estes, ressalva-se que uma parte significativa do processo de trabalho decorreu em regime de confinamento ditado pela conjuntura pandémica. Deste modo, assumiram maior relevo a entrevista e a pesquisa documental de fonte bibliográfica e arquivística, fosse ela de cariz escrito, iconográfico ou objetual. A informação decorrente desta recolha foi interrogada e hermenêuticamente tratada por ação de processos criativos, metodologias baseadas na prática e conduzidas pela prática, nos moldes definidos no primeiro ponto deste artigo.

Estratégias e modalidades de atuação

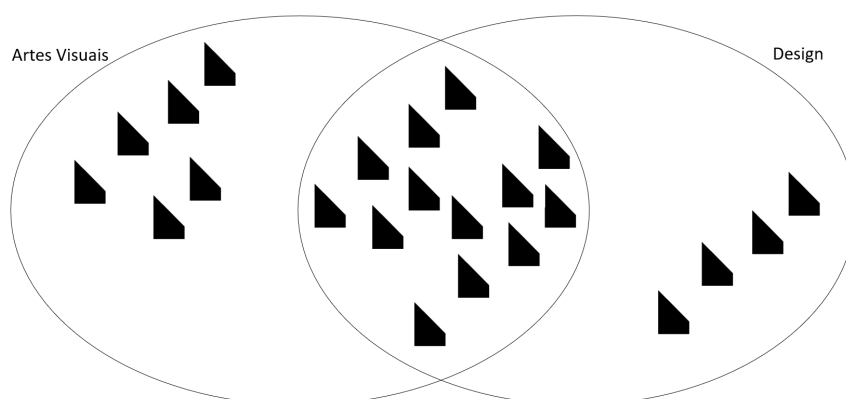
Foram elencadas como modalidades e estratégias de atuação dos estudantes, tendo em conta as problemáticas e as questões de investigação emergentes do respetivo contexto de atuação: a intervenção *in loco* para a criação de objetos ou ações de natureza física; o desenvolvimento de estratégias de intervenção por via de plataformas digitais; o recurso a modos de intervenção multimeios e o desenvolvimento de ações de natureza física, completadas por recurso a suportes digitais.

Em todas as situações avançadas, e tal como referido anteriormente, a utilização de instrumentos de monitorização dos processos e das estratégias, elaborados com uma matriz SWOT, permitiu a avaliação sistemática das diferentes etapas.

Dos vinte e três projetos propostos e desenvolvidos pelos estudantes, verificou-se que 56,5% estudantes fizeram uso de estratégias de atuação mobilizadoras de conhecimentos, princípios metodológicos ou instrumentos de atuação multidisciplinares, interrelacionando, metodologicamente, os campos científicos das artes visuais e os do *design*; 26,1% optaram por mobilizar ação e conhecimento da esfera das artes visuais e 17,4% do âmbito do *design* (figura 3).

Figura 3

Estratégias e modalidades de atuação (Estudos de Arte e Design, 2020/21)



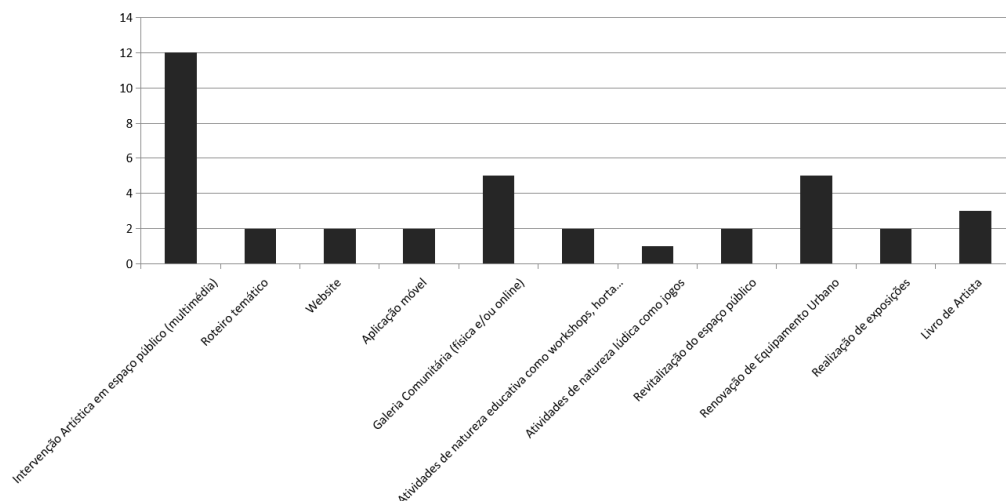
Da análise destes resultados, observa-se e destaca-se a flexibilidade na articulação de saberes, mediante a mobilização em modo transversal de processos criativos e de conhecimento das artes visuais e do *design*, na busca de questões emergentes e hipóteses de resposta a problemáticas diversas. Verifica-se ainda a observação de princípios metodológicos, quer das artes visuais quer do *design*, não como meios de produção, antes como vias possíveis para a produção de conhecimento crítico – expandindo os limites de outras formas de pensamento e de investigação.

Análise da ação desenvolvida e dos seus efeitos ou dinâmicas de atuação

De entre as ações desenvolvidas pelos estudantes, uma larga maioria centrou-se na criação de um projeto de intervenção artística em espaço público, com recurso a instrumentos multimédia como modo de aumentar e tornar mais participativa a sua ação, um facto a que uma vez mais não será alheia a conjuntura de confinamento na qual nos encontrávamos. Além destes, observam-se ainda: projetos para a criação de roteiros temáticos; *websites*; aplicações móveis; criação de galerias comunitárias (físicas ou online); o desenvolvimento de atividades de natureza educativa como *workshops* ou hortas pedagógicas; atividades de natureza lúdica como jogos; projetos para a revitalização do espaço público, através da renovação do equipamento urbano e a realização de exposições, ou ainda a criação de livros de artista (figura 4).

Figura 4

Ações desenvolvidas (Estudos de Arte e Design, 2020/21)



Apresentam-se de seguida quatro 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, colocado ao serviço da comunidade.

Do território urbano, humano e cultural da Travessa da Queimada, no Bairro Alto em Lisboa, as estudantes responsáveis pelo projeto diagnosticaram a problemática das ‘Memórias Invisíveis da Rua’ (figura 5). Como proposta, apresentaram a criação de um roteiro da imprensa, baseado na recolha de informação textual e iconográfica de arquivo, bem como nos testemunhos e nas memórias de alguns cidadãos locais. Este projeto, que acabou por estender-se ao bairro como um todo, previu ainda a criação de um arquivo de memória acessível *online*, aberto à reunião de testemunhos e documentação diversa disponibilizada pelo cidadão comum e acessível em formato digital.

Figura 5

Travessa da Queimada, Bairro Alto, Lisboa (AVT - Estudos de Arte e Design, 2020/21)



Nota: Autoria e Fotografias - Ailéma Monteiro.

Ainda no território correspondente ao Bairro Alto em Lisboa, a figura de Camilo Castelo Branco, nascido na Rua da Rosa, assume-se como protagonista da

pesquisa desenvolvida por Marco Alpoim e Ricardo Almeida (figura 6). Da indagação acerca do *lugar* emergiu um conjunto de paradoxos (“quanto mais luz existe mais sombras se formam”, “movimentada de noite e calma de dia”) que foram associados à própria obra de Camilo. Através de uma estratégia curatorial que associa a *street art* ao *design* de comunicação, o grupo desenvolveu uma abordagem que intentou confrontar a experiência sensorial do transeunte com a integração do discurso literário no espaço urbano.

Figura 6

Rua da Rosa, Bairro Alto, Lisboa (AVT - Estudos de Arte e Design, 2020/21)



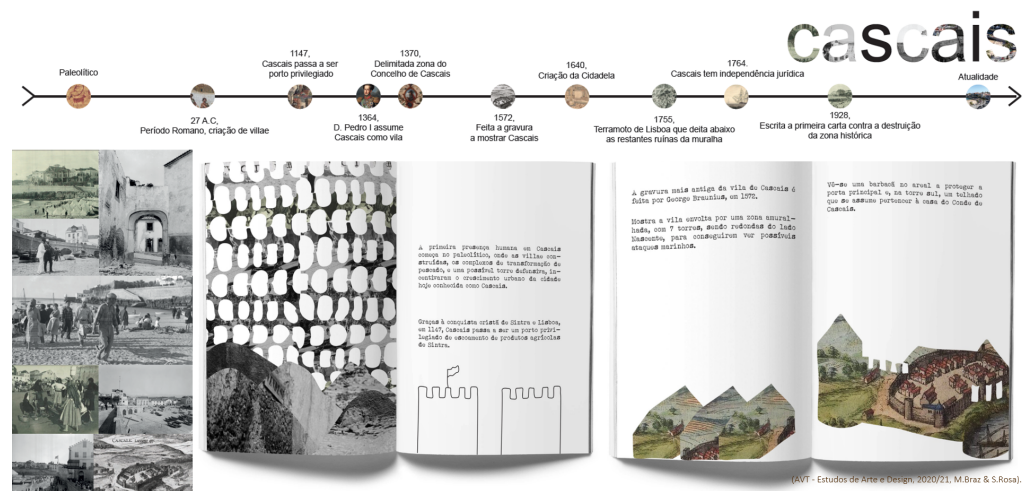
Nota: Autoria e Fotografias - Ricardo Almeida & Marco Alpoim.

Um outro exemplo é o do projeto que assumiu como objeto de estudo a Rua Major Augusto Escrivanis, em Cascais (figura 7). Também neste caso, a memória histórica do lugar foi o ponto de partida assumido pelas estudantes responsáveis pelo projeto. A problemática emergente do diagnóstico centrou-se na invisibilidade atual dos vestígios da malha urbana antiga no território ao qual pertence hoje a rua. Deste modo, o projeto procurou evidenciar essa memória, agora invisível, através de um livro de artista. Este suporte comunicacional/estético interpela o observador por via de uma abordagem exploratória, baseada no estudo do documento histórico. A dimensão iconográfica e a recriação, operada por meio da fotografia, da ilustração e da

colagem, surge aqui como estratégia simultaneamente plástica/ visual, investigativa e comunicacional.

Figura 7

Rua Major Augusto Escrivanis, Cascais. (AVT - Estudos de Arte e Design, 2020/21)



Nota: Autoria e Fotografias - Matilde Braz e Sara Rodrigues.

Figura 8

Bairro Almeida Araújo, o 'Bairro do Chinelo', Queluz, Lisboa (AVT - Estudos de Arte e Design, 2020/21)



Nota: Autoria e Fotografias - Madalena Francisco e Tiago Aires.

O projeto cuja parte do documento síntese se observa na figura 8 assumiu como objeto de estudo o Bairro Almeida Araújo, em Queluz, um lugar popularmente conhecido pelo nome de “Bairro do Chinelo”. Da investigação levada a cabo nos arquivos camarários pelos estudantes, estes apuraram que se tratava de um bairro criado para albergar os trabalhadores das obras de restauro do Palácio de Queluz, ditadas então pelo Estado Novo. Dos factos investigados, emerge como problemática a identidade de um bairro criado, por princípio, para ser invisível. Centrou-se por esta razão a problemática identificada pelos estudantes nesta questão da Visibilidade *versus* Invisibilidade. Como proposta, definiram um projeto de investigação baseado em fontes de arquivo e no testemunho das gentes do bairro, operacionalizando-a por via do desenho. A abordagem seguida pelos estudantes assumiu um cariz poético/artístico, materializada num Livro de Artista. Este objeto configurou-se em registo da imaginação, da observação, da ação política e da vivência social, na confluência entre o processo criativo, a materialidade do território urbano, a imaterialidade das memórias locais, dos tempos, das identidades e do processo investigativo/criativo.

Nota final

O trabalho desenvolvido na UC de Estudos de Arte e *Design* permitiu um cruzamento entre o processo de ensino-aprendizagem com um processo investigativo nestas áreas, evidenciando, em primeiro lugar, a diversidade, a flexibilidade das respostas encontradas e, em segundo, o vasto campo de potencialidades que uma abordagem transdisciplinar e/ou interdisciplinar pode oferecer na formação de uma profissionalidade ligada às artes visuais e às tecnologias. Na verdade, todo o processo proposto aos estudantes, o qual vimos descrevendo, pretende culminar, no último semestre do ciclo de estudos, com a integração dos estudantes em práticas profissionais. Estas são caracterizadas pela multiplicidade de áreas de atuação e contextos, incluindo, entre outras, as áreas do *design* de comunicação, multimédia, *design* de produto, *webdesign*, educação não formal, curadoria, artes visuais, sendo desenvolvidas em entidades como associações culturais, desportivas, instituições museológicas ou empresas. No final, ficou patente a vantagem da transversalidade de competências adquiridas ao longo do ciclo de estudos, baseadas em dinâmicas multidisciplinares que permitiram entre outras: i) a possibilidade de mobilizar metodologias e instrumentos que entrecruzam

informação diversa; ii) a diversidade de estratégias de atuação e a flexibilidade na articulação entre as áreas científicas e de intervenção; iii) a capacidade de desenvolver formas de comunicação variadas e adequadas a diferentes contextos socioculturais; iv) a fluidez na planificação de etapas de trabalho/integração em equipas; v) a monitorização sistemática, autorreflexibilidade nos processos.

Com base nos inquéritos realizados aos estudantes (32 respostas), cuja síntese integra o Relatório de Unidade Curricular (RUC), constatou-se: i) que cerca de 70% consideraram como muito adequada a coordenação entre as componentes teórica e prática; ii) que 90% consideraram adequada a articulação entre as atividades propostas e os objetivos da unidade curricular; iii) 78% consideraram adequado o contributo do trabalho desenvolvido na UC para a aquisição de competências associadas ao curso e finalmente iv) 74 % consideraram adequada a dimensão interdisciplinar da UC na ligação com outras unidades curriculares do curso.

Verificaram-se finalmente as vantagens de encetar processos investigativos abertos a uma dimensão experimental e especulativa que, sem a subordinação aos constrangimentos do mercado, são capazes de articular o pensar e o fazer enquanto pilares de uma profissionalidade cada vez mais exigente nas respostas a dar, considerando os desafios da comunicação, do conhecimento, da participação cívica, da inclusão, da inovação e da sustentabilidade.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer aos estudantes da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias que conosco encetaram este percurso, pelos contributos que nos trouxeram e que, de forma indelével, nos levam a melhorar a nossa investigação e as nossas práticas docentes.

Referências bibliográficas

- Appadurai, A. (2004). *Dimensões Culturais da Globalização*. Teorema.
- Brighenti A. M. (2011). “Imaginacões”. *Imagens Actuantes e a Imaginação dos Territórios Urbanos*. In R. Campos, A. M. Brighenti, & L. Spinelli (Eds.), *Uma Cidade de Imagens. Produções e Consumos Visuais em meio Urbano*. Mundos Sociais.

- Campos, R., (2011). Identidade, Imagem e Representações da Metrópole. In A. M. Brighenti, & L. Spinelli (Eds.), *Uma Cidade de Imagens. Produções e Consumos Visuais em meio Urbano*. Mundos Sociais.
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. The University of Chicago Press.
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts*. Palgrave Mcmilan.
- Smith, H. & Dean R. (2009). *Practice Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburg University Press.
- Sullivan, G. (2009). *Art Practice as Research*. SAGE.

Notas Biográficas

Sandra Pereira Antunes é licenciada em Artes Plásticas - Pintura, mestre em Teorias da Arte, pós-graduada em Ciências da Educação e em *Design* de Produção Industrial e doutorada em *Design*. Professora do grupo de Artes Visuais desde 1998, leciona atualmente no domínio de Artes Visuais Tecnologias e Multimédia, na Escola Superior de Educação do Politécnico de Lisboa (ESELx). Tem investigação publicada a respeito do Desenho e da concepção de Corpo no âmbito do pensamento ontológico da Contra-Reforma na Península Ibérica; no campo da História do *Design* em Portugal; na ESELx desenvolve pesquisa, com colegas de trabalho, sobre metodologias de ensino e de investigação na Educação Artística, nas Artes Visuais e no *Design*.

 <https://orcid.org/0000-0003-0579-0665>

Escola Superior de Educação de Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa,
Campus de Benfica do Instituto Politécnico de Lisboa, 1549-003 Lisboa,
Portugal / santunes@eselx.ipl.pt

Teresa Matos Pereira é licenciada em Artes Plásticas - Pintura, mestre em Teorias da Arte, doutorada em Belas Artes (especialidade de Pintura) e pós doutorada em Educação Artística pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Exerce prática docente deste 1998 abrangendo os níveis de Ensino Básico, Secundário e Superior, sendo atualmente professora adjunta na Escola Superior de Educação de Lisboa, lecionando na área das artes

visuais. Possui investigação publicada nas áreas da teoria da arte, da educação artística e das artes visuais bem como tem participado, enquanto artista visual, em varias exposições desde 1993.

 <https://orcid.org/0000-0002-4028-4891>

Escola Superior de Educação de Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa,
Campus de Benfica do Instituto Politécnico de Lisboa, 1549-003 Lisboa,
Portugal / tpereira@eselx.ipl.pt

Recebido em janeiro de 2022, aceite para publicação em março de 2022