

Museu como dispositivo de investigação em arte e design baseada na prática

Teresa Matos Pereira¹

Sandra Pereira Antunes²

Escola Superior de Educação de Lisboa

RESUMO

O presente texto dá conta dos princípios, do processo investigativo e de alguns entre os resultados apurados no âmbito da Unidade Curricular de Estudos de Arte e Design, do curso de Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação de Lisboa.

Assumiu-se como contexto de trabalho o Museu Nacional de Etnologia, tendo sido lançadas aos estudantes as seguintes questões iniciais: “Que significados os do Museu?” e “De que modo pode, ou não, o Museu fomentar ou condicionar investigação em Arte e em Design?”.

Da visita ao espaço museológico e das primeiras sessões coletivas de discussão em sala de aula, emergiram problemáticas que informaram o desenrolar, amadurecimento e conceção dos projetos desenvolvidos pelos estudantes. Destes optámos por trazer os que tomaram corpo no círculo do design, demonstrativos de abordagem onde o objeto é documento cultural material, constituído e constituindo-se ação cultural.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Pesquisa em arte e design baseada na prática; *Design studies*; Cultura material e imaterial; *Practice based research*.

ABSTRACT

This text gives an account of the principles, the investigative process and of some of the results, obtained within the scope of the Art and Design Studies curricular unit, from the Visual Arts and Technologies course, at Lisbon’s Escola Superior de Educação.

As a working context we assumed the National Museum of Ethnology, having started our half-yearly project by asking the students the following departure questions: “What meanings are attributed to the Museum?” and “How can, or cannot, the Museum encourage or condition research in Art and Design?”.

From our visit to the Museum space, and our following discussion sessions, in the classroom, as collective, issues emerged that informed the unfolding, maturing and conception of the projects developed by the students. Among all, we chose to bring those which took shape in the design circle, demonstratives of an approach where the object is a material cultural document, constituted and constituting cultural action.

Keywords: Interdisciplinarity; Practice-based research in art and design; Design studies; Material and immaterial culture; Practice based research.

1. Introdução

O Museu, entendido como espaço multifacetado de investigação, assumiu-se como eixo central no processo de trabalho desenvolvido com estudantes da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias no âmbito da Unidade Curricular (UC) de Estudos de Arte e Design. O presente texto apresenta uma síntese deste processo, considerando pressupostos de natureza teórica, metodológica e resultados obtidos. Esta UC integra o último ano do ciclo de estudos e constitui-se enquanto espaço de iniciação à pesquisa em arte e design, baseada na prática e guiada pela prática. A licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias caracteriza-se pela sua abrangência

¹Endereço de contacto: tpereira@eselx.ipl.pt

²Endereço de contacto: santunes@eselx.ipl.pt

e amplitude, tratando-se de um curso de banda larga, estruturado 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 multimídia. Neste sentido, o desenvolvimento de metodologias de pesquisa em arte e/ou design baseadas na prática, com vista à concretização de projetos em contextos transdisciplinares (considerando as suas potencialidades, vantagens, contingências e limites), bem como a comunicação do conhecimento sob a forma de objeto/intervenção artística ou de design (não descurando o projeto de curadoria), constituem-se como eixo central da UC que vimos qualificando, por forma a proporcionar aprendizagens transversais, flexíveis e impulsoras de ação futura. Assim, também a curadoria assume uma configuração ampliada como espaço complementar de comunicação de conhecimento, laboratório de ideação de experiências e pensamento interdisciplinar.

2. O Museu como espaço de pesquisa baseada na prática em arte e design

O museu enquanto espaço multifacetado, apela à preservação e reflexão acerca da memória histórica e cultural, congrega aprendizagens e experiência estética e reclama uma participação cidadã, inclusiva, aberta à diversidade e à sustentabilidade. Recentemente foi aprovada a nova definição de museu, pela Assembleia Geral Extraordinária do ICOM, reunida em Praga, a 24 de agosto de 2022:

A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing. (ICOM, 2022)

Os compromissos da comunicação, da diversidade, da inclusão, da participação, da reflexão, da fruição, da sustentabilidade e da partilha de conhecimento, constituem-se como vetores essenciais nesta definição e permitem, em larga medida, enquadrar uma ação educativa, investigativa e criativa. Às palavras de Inês Ferreira, considerando que o “espaço entre o visitante e o objeto exposto é potencialmente criativo” (Ferreira, 2016, p. 7), acrescentamos que esse espaço é complementado por outros espaços interligados como: a arquitetura e o ambiente do museu, o espaço/tempo do objeto anteriormente à musealização, o espaço/tempo além do próprio objeto, definidos pela fruição/experiência, leituras e releituras realizadas pelo visitante. A dimensão relacional do visitante com os múltiplos espaços comunicantes que integram o museu, enquanto espaço físico e simultaneamente (meta)narrativo, assume uma textura complexa e flutuante que não está isenta de representações do mundo e das comunidades, ancoradas em determinados regimes de verdade (Martins et al., 2020, p. 7). Todavia, essa dimensão relacional entre visitante e museu, ao ser incorporada no próprio discurso museológico, poderá ampliar o(s) seu(s) próprio(s) significado(s) e conferir-lhe uma valiosa polifonia, sinónima de diversidade. O Museu como espaço de participação, integração e interlocução da diversidade, derivado do movimento da nova museologia, incorpora dinâmicas sociais, culturais e políticas, aspirando, acima de tudo, a uma democratização no acesso à cultura e ao conhecimento. Nas palavras de Stella Maldonado Esteras “El pensamiento del museo sólo ganará en autenticidad en el pensar de los visitantes, mediatizados ambos por la realidad y por la intercomunicación de palabras, miradas, ideas y reflexiones” (Esteras, 2010, p. 154).

Considerando esta perspetiva crítica, é possível entender o museu enquanto dispositivo de ação que a partir dos pilares fundamentais da experiência/educação/investigação/criatividade, pode convocar a discussão, o questionamento, a possibilidade de incorporar múltiplos discursos/vozes, fomentar diálogos culturais e contribuir para o desenvolvimento pessoal de cada visitante, que, por sua vez atua como um agente transformador. No que respeita ainda à criação de sentido, o curador coloca a coleção num contexto do discurso (Camnitzer, 1969) a exposição como meta-criação. Neste sentido, a produção de conhecimento e a aprendizagem no contexto do museu é, de acordo com Inês Ferreira, um espaço de participação, sujeito a novos desafios:

A relação dos museus com o conhecimento e a aprendizagem vive também novos desafios. Os museus produzem conhecimento e os visitantes são convidados a participar na construção do conhecimento. Os museus são espaços de aprendizagem de livre escolha e proporcionam múltiplas formas de aprendizagem em que cada um tem opção de escolha. (Ferreira, 2016, p. 20)

Considerando estas perspetivas, aqui brevemente esboçadas, a escolha do Museu Nacional de Etnologia como contexto de atuação, para o desenvolvimento de um projeto no âmbito das artes visuais, do design ou da interceção entre ambos, com estudantes na UC de Estudos de Arte e Design, assumiu como principal motivação a possibilidade de questionamento de realidades sociais, culturais, estéticas, ... a partir dos objetos, dos dispositivos de comunicação, de fruição, inerentes à estrutura museológica.

Criado em 1965 com a designação de Museu de Etnologia do Ultramar, na sequência do trabalho levado a cabo por uma geração de antropólogos, de que se destacam as figuras de Jorge Dias, Margot Dias, Ernesto Veiga de Oliveira, Fernando Galhano ou Benjamim Pereira, o museu assumiu uma ambição universalista de representar culturas africanas, ameríndias e asiáticas, a par da cultura tradicional portuguesa. Os acervos são resultado de missões de investigação e recolha, de doações particulares ou reunidos por administradores nos territórios coloniais e possibilitam múltiplas perspetivas acerca da história, sociedade, cultura, tecnologia, cruzando tempos e lugares. Não dispondo, durante muito tempo, de uma exposição permanente, o Museu Nacional de Etnologia agregou o núcleo do Museu de Arte Popular em Belém e desde 2000 e 2006 abriu ao público as reservas visitáveis das *Galerias da Vida Rural* e das *Galerias da Amazônia*, respetivamente. Mais recentemente, em 2013, inaugurou a exposição permanente *O Museu, Muitas Coisas*, composta por sete núcleos, consagrados a uma área temática que abrange contextos culturais asiáticos, africanos e portugueses: Teatro de Sombras de Bali; Bonecas do Sudoeste Angolano; Tampas de Panelas com Provérbios de Cabinda; Instrumentos Musicais Populares Portugueses; Talas de Rio de Onor / Escultura de Franklim e Máscaras e Marionetas do Mali.

Considerando, esta rede complexa, fatores que envolvem a construção da memória sob as suas amplas dimensões, assumindo o espaço museológico como centro aglutinador, foi proposto aos estudantes da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias o desenvolvimento de um projeto de pesquisa em arte e/ou design, assumindo como princípios teórico-metodológicos, a investigação baseada na prática e conduzida pela prática (*practice-based* e *practice-lead*). Perspetivado num espaço de fluidez entre as áreas das artes visuais e do design, o projeto assumiu como eixo central o desenvolvimento das práticas criativas no contexto de um espaço de atuação social, cultural e historicamente construído. Formulada neste sentido, a abordagem ao projeto integra uma ligação indissociável entre teoria e prática, a qual permite, em nosso entender, dar resposta a vários desafios de modo documentado, informado, sem deixar de manifestar flexibilidade e abertura a contributos e *insights* vindos da comunidade envolvente (culturais, sociais, tecnológicos, académicos, ...) e capaz de consolidar as práticas de futuros profissionais no âmbito das artes visuais, design, multimédia ou educação artística. Deste modo, assumiu-se como eixo estruturante dos processos de trabalho uma mudança de foco, considerando: i) a passagem do domínio do designer/criador individual, do cânone formalístico e estilístico, para o universo da cultura material e imaterial - conceito antropológico consignando todos os artefactos de uma sociedade (Walker, 1989); ii) os contributos de disciplinas das ciências sociais e humanas; iii) a consideração da arte e do design numa perspetiva social e cultural, atendendo às ligações com a economia, a política o uso e o papel do consumidor, em detrimento da celebração do sujeito criador (Attfield, 2000), às questões ideológicas e a questões de poder; iv) o não reportar do objeto como neutro, inofensivo, “artístico” - uma confusão também devida ao dispositivo museológico (Forty, 1986).

Assim enquadrada a dimensão investigativa, do saber e das práticas, convocam-se as relações entre pensamento criativo, reflexão estética e crítica, criação artística e fruição/experiência, na análise e interpretação de objetos, sejam eles artísticos ou ditos de design e em diferentes contextos.

Visou-se por esta via dar contributo para a iniciação à investigação, construindo narrativas que não se cingem a explanações curriculares, considerando os estudantes como potenciais investigadores e os seus processos como formas de geração de conhecimento, induzindo a reflexão e o escrutínio informados, problematizadores, ampliando a conceção e a crítica do objeto conquanto documento histórico e cultural. Pela incorporação, nos processos de ensino-aprendizagem, de perspetivas culturais, sociais, históricas, tecnológicas e/ou ambientais, observadas a partir de contextos reais, possibilitou-se, finalmente, uma

compreensão mais abrangente de problemáticas atuais (considerando amplas e múltiplas ligações entre contextos e questões de âmbito local, global, entre o espaço e o tempo passado, presente e futuro).

3. Princípios metodológicos

As práticas criativas nas áreas das artes visuais e do design convocam, desde logo, um certo grau de pesquisa que, de modo mais ou menos imediato, associa conhecimento (tecnológico, cultural, estético, humanístico, ambiental, do foro prático e teórico), exploração de materiais e técnicas, análise de documentos (de natureza visual, material, literária, histórica) trabalho de campo, bem como a determinação de opções de natureza metodológica e conceptual. Nas últimas décadas, a afirmação das metodologias de pesquisa em arte assumiu tanto um protagonismo crescente, quanto um choque com os protocolos que legitimam a investigação académica (Nelson, 2013). A investigação pela prática ou a prática como investigação, nos moldes em que as define Graeme Sullivan (Sullivan, 2009), constituem-se como proposições centrais da nossa perspetiva de prática, quer criativa, quer educativa e como tal foram assumidas na elaboração da proposta de trabalho lançada aos estudantes, na UC de Estudos de Arte e Design, na medida em que permitem articular os domínios da educação, da pesquisa e da prática criativa nestas áreas. Esta modalidade de investigação demanda, em larga medida, uma redefinição dos papéis atribuídos não só ao estudante, mas também ao professor, assumindo a ambos como investigadores ativos e em diálogo, dado que aos processos criativo e educativo estão subjacentes formas de reflexão e discursividade próprias, as quais terão de dialogar com a observação de realidades mais alargadas do conhecimento, da sociedade e da cultura.

Contudo, não poderemos confundir aquilo que é a pesquisa levada a cabo no âmbito de um processo criativo individual, concebida esta em moldes poéticos e subjetivos, com a produção de conhecimento com objetivos de desenvolvimento e disseminação pública. Embora ambas as situações envolvam pesquisa, experimentação e conceptualização, dá-se no primeiro caso um acréscimo de conhecimento limitado ao autor do objeto artístico ou de design, enquanto no segundo se almeja a criação de conhecimento capaz de vir a integrar uma cultura coletiva mais ampla, proporcionando respostas onde elas não existam. Neste último caso, o resultado poderá configurar o conhecimento em si mesmo (materializado sob a forma de artefacto, sistema, projeto, discurso teórico, ...), validado no contexto de uma ação de investigação com finalidade pública, que dê origem a algo considerado como revelador, útil e inovador, requerendo-se sempre, que tanto ao nível do produto final, como da metodologia de trabalho, possam evidências ser apresentadas e disponibilizadas para exame e escrutínio.

Considerando estes princípios de natureza metodológica, foi delineada uma abordagem à UC de Estudos de Arte e Design, ancorada na Prática enquanto Pesquisa (*PaR*, na aceção anglo-saxónica) e na pesquisa em arte e design baseadas na prática e conduzidas pela prática (*practice-based* e *practice-led*) nos moldes em que as definem, respetivamente, Nelson (2013), Smith e Dean (2009), ou Margolin (2002), este último por via dos “design studies”.

A adoção do modelo iterativo proposto por Smith e Dean, segundo o qual as etapas definidas dentro de cada grande ciclo de atividades (geração de ideias, seleção, desenvolvimento, teorização, aplicação, síntese...) envolvem iterações múltiplas, de sentido recíproco, permitiu-nos mobilizar junto dos estudantes, formas de pesquisa conduzida pela prática e o desenvolvimento de práticas lideradas pela pesquisa. Este modelo permite ainda, a cada tarefa realizada, uma análise crítica e uma avaliação sistemática dos resultados, informando assim cada decisão tomada, atendendo à sua validação para efeitos de prosseguimento da investigação.

Finalmente, importa convocar uma diferenciação, proposta por estes autores, entre a ‘pesquisa baseada na prática’ e a ‘pesquisa conduzida pela prática’. Assim, se um artefacto criativo consiste em si próprio como forma de construção de conhecimento, estamos perante uma pesquisa baseada na prática (*practice-based research*). Se a pesquisa leva essencialmente a novos entendimentos sobre a prática, ela é conduzida pela prática (*practice-led research*). Através da mobilização de um quadro teórico metodológico como o descrito, foi possível estabelecer, de modo coerente e conducente à produção de conhecimento válido, múltiplas ligações entre o saber e as práticas, relacionando pensamento criativo, reflexão crítica e estética.

4. Processos de trabalho

O trabalho desenvolvido com os estudantes organizou-se em torno de uma proposta que envolveu a realização de um processo de pesquisa em arte e design, assumindo o dispositivo museológico como indutor e que culminou com a produção de um poster científico. As coleções, o espaço físico e o discurso expositivo do museu, surgiram como pontos de partida, para concretizar uma pesquisa que permitisse articular aspetos técnicos, comunicacionais, funcionais, culturais, históricos, simbólicos, estéticos, com problemáticas ligadas à vivência quotidiana.

Este processo foi desenvolvido em dez etapas (Quadro 1), numa convergência entre a teoria e a prática e envolvendo: i) um diagnóstico sobre o conhecimento prévio dos estudantes acerca do espaço do museu como potencial objeto de investigação em arte e design; ii) a realização de visitas de estudo e trabalho de campo; iii) sessões de natureza teórica, com vista à abordagem dos princípios metodológicos que estruturam formas de investigação em arte e design baseada na prática e guiada pela prática (*practice-based e practice-lead research*); iv) momentos de investigação tendo por base modalidades de diagnóstico, recolha, sistematização e análise de dados; v) apresentação e disseminação de respostas para problemáticas emergentes.

Quadro 1. “O museu como dispositivo de investigação em arte e design baseada na prática”, etapas do processo de trabalho (Estudos de Arte e Design, ano letivo de 2021/22).

ETAPAS	
[1] <i>World Café</i> ;	[2] 6. Definição de problemáticas específicas e organização de grupos mais reduzidos;
[3] Síntese acerca do conhecimento prévio dos estudantes sobre o espaço do museu como potencial objeto de investigação em arte e design;	[4] 7. Realização de um plano de ação;
[5] Visita ao Museu Nacional de Etnologia;	[6] 8. Primeiro momento de partilha e discussão do projeto em curso;
[7] Mapeamento das grandes questões em presença e organização de grupos em função destas;	[8] 9. Desenvolvimento e concretização do projeto;
[9] Pesquisa e discussão das problemáticas. Sistematização de conceitos/categorias e plataformas colaborativas;	[10] 10. Apresentação e discussão de resultados sob a forma de poster científico.

Numa sessão prévia ao lançamento da proposta de trabalho e sem mencionar ainda qual o contexto para a realização do projeto, levámos a cabo um diagnóstico, versando o conhecimento detido pelos estudantes acerca das potencialidades do museu enquanto espaço de investigação em arte e design. Para tal optou-se por uma metodologia baseada no sistema *world café* (Figura 1). O recurso à modalidade do *world café* (Brown & Isaacs, 2008), permitiu criar um espaço informal de diálogo sobre conhecimentos, experiências e perspetivas múltiplas face a um conjunto de 3 questões, inscritas em 3 superfícies de papel de grande formato, em torno das quais foram organizados 3 grupos, cada um deles dinamizado por um moderador. Os grupos foram rodando por todas as questões, registando sobre a superfície do papel as reflexões que cada uma delas lhes suscitasse. Fixo manteve-se apenas o moderador, que registou em síntese os contributos anonimamente deixados sobre cada folha de papel. No final, cada moderador apresentou, para todos, uma síntese das linhas gerais versadas pelas respostas dadas.

As questões lançadas nesta sessão de partida foram as seguintes:

- Que significado(s) atribuis ao Museu?
- De que forma pode o espaço do museu fomentar investigação em arte e em design?
- Que museus selecionarias para fazer investigação em arte e em design?

Figura 1. *World Café*, a primeira etapa do processo de trabalho (Estudos de Arte e Design, ano letivo de 2021/22). Fonte própria



O conjunto das respostas dadas pelos estudantes às questões que suscitámos, possibilitaram-nos aceder a julgamentos prévios assumidos pelo coletivo, perceber algumas conceções estereotipadas e, sobretudo, uma ausência: o facto de, como resposta à terceira pergunta, ninguém ter mencionado o museu de etnologia.

De um modo muito significativo, enquanto categorias privilegiadas para o desenvolvimento de uma investigação baseada na prática, em arte e design, as respostas do coletivo incidiram mormente na ideia do museu de arte, de história ou ligado às tecnologias, afetados estes a significados como os de: um espaço de fruição estética; educação/aprendizagem; contemplação; promoção artística; um filtro cultural/social, *i.e.* um espaço elitista; votado à preservação e investigação do património ou à dicotomia entre a possibilidade de gerar novas experiências e a estagnação no tempo (Figura 2).

Na sessão subsequente, debatemos e sistematizámos questões relacionadas, precisamente, com o papel desempenhado pelo museu enquanto dispositivo de investigação baseada na prática, em arte e design, desvendando finalmente o contexto de atuação planeado: o Museu Nacional de Etnologia.

Figura 2. Processo para a sistematização de Dimensões/Problemáticas/Ações emergentes (Estudos de Arte e Design, ano letivo de 2021/22). Fonte própria.



Avançámos então para uma visita de estudo ao Museu Nacional de Etnologia (figuras 3 e 4) a qual, por razões práticas, de gestão de tempo e do número de participantes (68 estudantes), incidiu em 3 núcleos fundamentais:

- Exposição permanente: *O Museu Muitas Coisas*;
- Exposição temporária: *Lugares Encantados*;
- Reservas visitáveis: *Galerias da Vida Rural*.

Figura 3. Museu Nacional de Etnologia: *Galerias da Vida Rural*. Visita de estudo (Estudos de Arte e Design, setembro de 2021). Fonte própria.



Figura 4. Museu Nacional de Etnologia: *O Museu Muitas Coisas*. Visita de Estudo (Estudos de Arte e Design, setembro de 2021). Fonte própria e imagem de Georgina Brito (à.d.)



Na sequência desta visita de estudo, que constituiu, para a quase totalidade dos estudantes, o primeiro contato com a realidade desconhecida do Museu Nacional de Etnologia, promovemos, em sala de aula, uma discussão acerca das principais questões suscitadas pela experiência do museu. Um debate alargado ao cômputo das três turmas que compunham o 3º ano da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias, o qual nos possibilitou fazer um mapeamento prévio das problemáticas em presença (Quadro 2). Problemáticas estas que verificámos estruturadas em três dimensões: o acervo material do museu (os objetos expostos); o dispositivo de comunicação (produção de conhecimento e respetivo acesso) e a construção da memória (nas suas múltiplas dimensões).

Quadro 2. – Mapeamento de problemáticas em presença, 4.^a etapa do processo de trabalho (Estudos de Arte e Design, ano letivo de 2021/22).

PROCESSOS CONSTRUTIVOS, TECNOLÓGICOS E DE PRODUÇÃO	DISSEMINAÇÃO E USABILIDADE	PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE SENTIDO (GERAR PENSAMENTO E AÇÃO)
. materiais; . forma(s) / processos / elaboração; . tempo/lugar; . estatuto do trabalho(ador); . quotidiano/ contextos de produção/ pessoas (comunidades); . indústrias domésticas; . originalidade/reprodutibilidade.	. acessibilidade [online]; . construção de geografias; . dinâmica(s) museográficas; . trabalho de campo; . memória/ coleções/ reservas; . biblioteca/ arquivo (seleção); . investigação /disseminação; . educação formal/ não formal; . interdisciplinaridade; . aculturação/ academismo; . colonização/ etnocentrismo.	. ausências; . património/ cultura material/imaterial; . arte/ artesanato/ erudita/ popular; . processos recolha/ documentação/divulgação; . ideologia/ poder/ herança/ História; . idealização/ esteticização; . discurso/ vis. cultural/ identidade; . cultura /tradição/ modernidade; . representação/idealização do povo e da vida rural; . campos disciplinares / Etnologia; . ética . colonialismo; . universalismo/ luso-tropicalismo - etnocentrismo ...

Da observação dos tópicos constituintes deste mapeamento alargado desenvolveram-se grupos de discussão. Aos grupos foi sugerida a utilização de plataformas colaborativas *online*, vocacionadas para a organização em árvore do pensamento e de dados investigados (sejam eles de cariz material, imagético, audiovisual ...). Deste estágio do desenvolvimento dos trabalhos decorreu a sistematização de problemáticas e com estas de questões de investigação plausíveis. Deste processo resultou a organização dos estudantes em grupos mais reduzidos (máximo de 4 elementos), reunidos à volta de temas de interesse comum, com vista ao desenvolvimento do projeto de investigação próprio.

Na sequência deste processo, tendo em vista o desenho da investigação, cada grupo realizou um plano de ação, contemplando as seguintes orientações:

- Circunscrição de questões orientadoras para o desenvolvimento do projeto;
- Definição de objetivos a atingir;
- Esboço de hipóteses de abordagem, considerando as práticas artísticas e/ou o design como campos de ação (e respetivas metodologias);
- Análise das SWOT para a seleção de uma via de abordagem a aprofundar;
- Definição dos intervenientes (instituições locais, público-alvo, etc.);
- Planificação das atividades que integram o projeto;
- Realização de um cronograma do trabalho a desenvolver até à apresentação final, tendo em consideração a calendarização das aulas da UC.

O desenvolvimento dos projetos, agora propostos por cada grupo, contemplou a realização de novas visitas (em pequeno grupo) aos espaços do museu; a recolha de documentação junto dos serviços; bem como todo um processo de pesquisa, envolvendo conceptualização/fundamentação, experimentação, discussão e validação de hipóteses. Neste intuito há a destacar, sensivelmente após as três primeiras semanas de desenvolvimento do projeto, um momento de partilha e discussão das primeiras perspetivas teóricas, ideias e hipóteses de trabalho. Neste âmbito os grupos apresentaram um esboço do seu projeto, contemplando aspetos como: i) a identificação da problemática em análise e respetiva fundamentação; ii) a identificação do núcleo, material ou imaterial, à

volta do qual desenvolveriam o projeto e respetiva caracterização, sob múltiplas perspetivas; iii) metodologia de análise utilizada; iv) perspetiva de abordagem a seguir: Artes Visuais, Design ou ambas.

Um momento especialmente importante, já que promotor de uma primeira sistematização de conceitos e ideias, bem como de uma avaliação alargada (quer pelo grupo de trabalho, quer pela turma e docentes) dos alicerces em que assenta a pesquisa em curso; da revisão, caso necessária, de procedimentos a adotar; bem como da recolha de contributos de elementos exteriores ao grupo. Um processo de trabalho que consideramos pertinente, já que permitiu adotar estratégias e hábitos de análise crítica, de processos de trabalho e de construção coletiva de conhecimento.

5. Resultados

Apresentam-se alguns dos resultados dos projetos desenvolvidos, procurando evidenciar a diversidade de abordagens temáticas (Quadro 3) às problemáticas mapeadas inicialmente.

Quadro 3. Temáticas abordadas pelos estudantes (Estudos de Arte e Design, ano letivo de 2021/22)

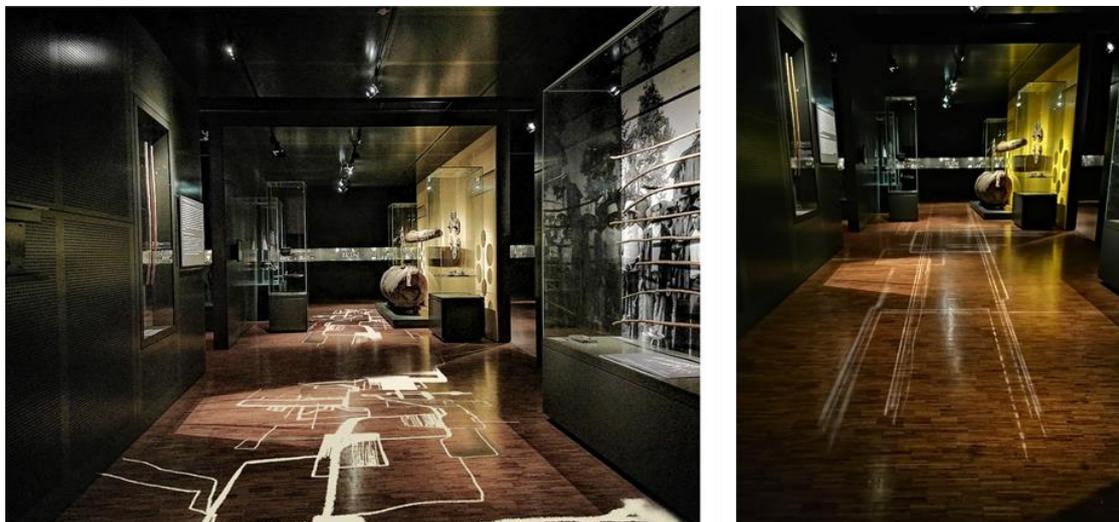
TEMÁTICAS ABORDADAS		
Linguagem	Comunicação	Curadoria
Relações sociais (individuais e coletivas)	Violência doméstica	Descolonização do saber
Estudos de Género	Design de Ambientes	Design de Interação
Design de equipamentos e museologia	Exotismo e misticismo Semiótica	Estudo de indústrias domésticas
Design de objetos didáticos	Design de moda	Cartografias /Fronteiras

5.1. Fronteiras

A Instalação *Fronteiras*, proposta para a secção da exposição *O Museu Muitas Coisas*, dedicada às tampas de panela de Cabinda (Angola) e às talas de Rio de Onor (Portugal), assume a exposição como um lugar de discursos cruzados. De facto, a curadoria da exposição, nas palavras de Luís Camnitzer coloca a coleção no contexto de um discurso (2020, p. 169). Esse discurso, inicialmente relacionado com a linguagem e com a comunicação, constituiu-se como ponto de partida para o desenvolvimento de uma pesquisa, por parte do grupo de estudantes, com vista a clarificar melhor a natureza, significado e contextos geográfico e cultural dos objetos expostos. Se inicialmente surgiram como elo de ligação entre os objetos desta secção - as formas de comunicação não verbal -, a pesquisa realizada veio evidenciar uma outra conexão, relacionada agora com os contextos geográficos de proveniência: quer Rio de Onor, quer Cabinda, se situam zonas de fronteira. Deste modo, a linha de fronteira, emergiu, ao mesmo tempo, como categoria discursiva, estética e plástica. No primeiro caso, trata-se de uma fronteira simultaneamente política e natural, já que o rio Onor se constitui como barreira natural entre Rio de Onor (Portugal) e Rihonor de Castilla (Espanha). No segundo caso trata-se de uma fronteira traçada no contexto colonial, que não teve em linha de conta as realidades sociopolíticas pré-existentes.

O grafismo linear realizado no pavimento do museu (Figura 5), evoca o desenho cartográfico, propondo um diálogo com o visitante, que, para observar os objetos expostos, terá de integrar a instalação, fazer parte desta cartografia imaginária, transpor as suas linhas de fronteira. Embora a proposta assumira uma dimensão poética, não deixa, contudo, de convocar outras leituras, nomeadamente o artificialismo do discurso cartográfico, as relações de poder que lhe estão inerentes em diferentes momentos históricos ou as clivagens entre separação e união, fragmentação e totalidade.

Figura 5. Instalação *Fronteiras*, Hugo Carvalho, Margarida Gil, Rita Martins (Estudos de Arte e Design, maio de 2022). Imagens concebidas pelos autores da instalação.



5.2. *Objetos quadrados*

Das questões levantadas por um grupo de estudantes, no decurso da investigação suscitada pelas tampas de Cabinda expostas no museu (Figura 4, a.d.), decorre ainda o projeto “Objetos Quadrados” (figuras 6 e 7). Objetos de equipamento doméstico, executados em Cabinda, Angola, datados do século XX, manufaturados e catalogados como de autor desconhecido, estas tampas, com figuras entalhadas na madeira que a constitui, cobriam as painéis de barro nas quais a comida era cozinhada e servida. Comumente oferecidas pelos ascendentes diretos a seus filhos, por ocasião do casamento, nas suas figurações comunicam provérbios da cultura oral comum, considerados relevantes para a harmonia da vida doméstica e social. Dado o elevado valor pecuniário das tampas, poderiam estas pedir-se emprestadas quando necessário (DGPC, s.d.).

Em acordo com o desenho de investigação que propuseram, integraram os estudantes na sua pesquisa um estudo quantitativo/comparativo dos provérbios figurados pelas tampas de Cabinda que integram a coleção do MNE e dos provérbios portugueses. Categorizados tematicamente uns e outros, anotaram os estudantes denominadores comuns e diferenças, observando, entre os provérbios portugueses, uma maior incidência sobre atitudes e valores sociais. Da observação da transformação semântica de dado objeto ou signo, no ambiente privado e no público, consideraram os estudantes a criação de um projeto de ação/intervenção. A problemática conduziu-os à observação da dimensão doméstica, pessoal e social da imagem como ação, bem como à consciencialização da ação do designer - sobre o meio social e culturalmente constituído, o indivíduo e a sociedade – como agente com responsabilidade enfim na produção de sentido(s), de estruturas de pensamento e da cultura comum, problematizando finalmente também os sentidos do design. Refletindo sobre a profissão futura.

Provocador, o projeto explora formas de violência, questionando simultaneamente a ideia do design como doutrina por definição estabelecida como fator de progresso e para o bem. Entre quotidianos atos de receber ou transportar o saco de uma grande cadeia de distribuição (desenhados e disseminados como interfaces de interação) ou de contornar o obstáculo físico e visual concebido enquanto expositor publicitário no espaço público, oculta-se/desoculta-se o sentido da imagem e da ação do designer.

Como Antonelli e Hunt (2015) fazem notar, considerando as manifestações de violência na sociedade contemporânea (no sentido da capacidade de alterar as circunstâncias que nos rodeiam, contra a vontade do outro e para seu detrimento), por via da experiência curatorial *Design and Violence*, interrogar o modo como os designers, sob o véu de renovação urbana ou o bordão da inovação, desempenham papéis invisíveis e ambíguos na reconfiguração de tudo, desde os ecossistemas às filosofias morais e aos nossos modos de vida, pela criação de ferramentas capazes de controlar, manipular, aniquilar ou destruir, com o perigo agravado do

recurso a meios e suportes capazes de esteticizar, de consagrar, tornar icônico, glamoroso e insigne, o objeto em questão.

Perante o silêncio tácito da sociedade, um projeto que interroga enfim o design de interfaces culturais: Que discursos criam? Que questões levantam? Que experiências quotidianas nos oferecem? Que conceitos geramos a partir destas experiências? Como agimos então? De que modo operam transformação no tecido social, nas relações humanas e de poder?

Figura 6. Projeto *Objetos Quadrados*, Alexandra Silva, Inês Francisco, Joana Toscano (Estudos de Arte e Design, maio de 2022). Imagens concebidas pelas autoras.

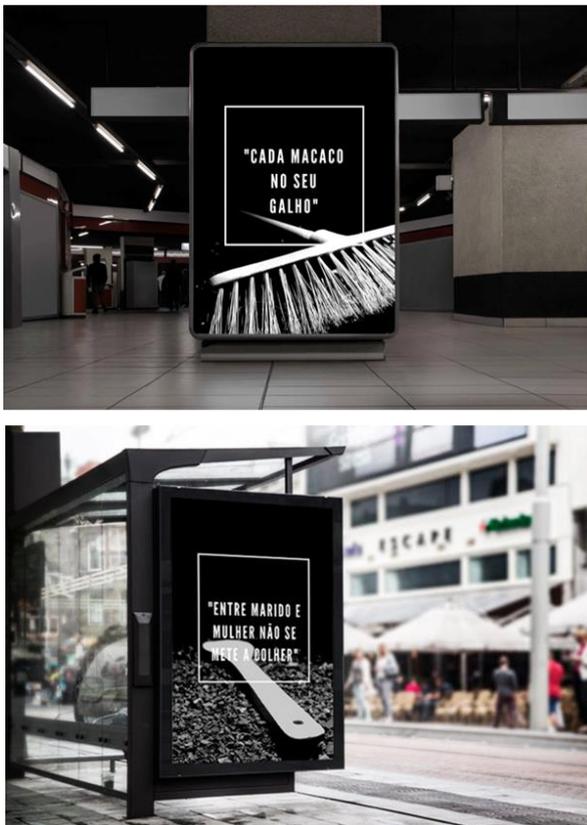


Figura 7. Projeto *Objetos Quadrados*, Alexandra Silva, Inês Francisco, Joana Toscano (Estudos de Arte e Design, maio de 2022). Imagens concebidas pelas autoras.



5.3. Descolonizar

A ressemantização a que o objeto museológico é sujeito no processo de coletar, catalogar e/ou exibir, por contraste com uma indagação acerca do seu significado original, surge como ponto de reflexão da proposta de instalação desenvolvida por um grupo sob o lema da “descolonização dos saberes”. Neste caso, a pesquisa partiu de um conjunto de questões acerca dos contextos de origem, tecnologias, significados de uso e percepções estéticas dos objetos que integram os vários núcleos da exposição permanente *O Museu, Muitas Coisas*. O espaço *entre* o visitante e o objeto é considerado não só de potencialidades criativas, como de reflexão crítica acerca do passado colonial, da relação com diferentes culturas exógenas, mas também com a diversidade cultural que se apresenta intramuros. Assim, o grupo de estudantes propõe a interpelação do visitante, através de perguntas inscritas ao longo do circuito expositivo, (figuras 8 a 10) por forma a induzir reflexão acerca do contexto que preside à própria criação do museu. Na verdade, embora os objetos expostos tenham uma origem documentada, o facto é que o momento histórico em que foram recolhidos é caracterizado por uma correlação de poder desigual, de dominação colonial, que não pode ser ignorada. Considerando que o contexto histórico e político em que o Museu de Etnologia foi criado faz parte integrante da discursividade associada ao próprio objeto, a proposta de intervenção artística dos estudantes (que inclui igualmente uma folha de sala sob a forma de manifesto) incide precisamente no questionar/desocultar dessas relações de dominação.

Figura 8. “Consegue identificar os autores?”; “Como é que chegou até aqui?” - Projeto *Descolonização dos Saberes*, Bruno Pereira, David Ascensão, Renato Ferreira (Estudos de Arte e Design, maio de 2022). Imagens concebidas pelos autores da instalação.



Figura 9. “O que representa?”; “Conhece a origem?” - Projeto *Descolonização dos Saberes*, Bruno Pereira, David Ascensão, Renato Ferreira (Estudos de Arte e Design, maio de 2022). Imagens concebidas pelos autores da instalação.



Figura 8. “Com que contexto histórico se relaciona?” - Projeto *Descolonização dos Saberes*, Bruno Pereira, David Ascensão, Renato Ferreira (Estudos de Arte e Design, maio de 2022). Imagens concebidas pelos autores da instalação.



6. Notas finais

Acerca do museu como dispositivo de investigação em arte e design baseada na prática, do seu papel na sociedade e no contexto educativo, bem como a iniciação à investigação desenvolvida em contextos

transdisciplinares, considerámos um conjunto de ligações possíveis, esboçadas no âmbito da lecionação da UC Estudos de Arte e Design e plasmados nos processos e resultados práticos apresentados. Nesse âmbito foi possível observar as oportunidades que se apresentam em contexto académico, para uma abertura a vias de desenvolvimento científico futuro designadamente pela ampliação das possibilidades disciplinares singulares, pela amplitude da prática exploratória e pela consideração de perspetivas múltiplas sobre dado objeto ou pela emergência de problemáticas diversas.

Neste sentido, concorrem para estimular a ação não reprodutiva (antes crítica desconstrutiva e transformadora), um conjunto de estratégias de exploração efetiva de ferramentas capazes de auxiliar e promover o exercício da prática futura como processo investigativo, articulando potencialidades, vantagens, contingências e limites, nos múltiplos domínios que constituem a realidade complexa. Verificou-se finalmente, a recetividade à concretização de projetos em equipa multidisciplinar por parte dos estudantes, a plasticidade na avaliação/tomada de decisões, a possibilidade de emergência, discussão e análise de problemáticas atuais (de natureza social, cultural, educativa, política,...), concorrendo para uma capacidade abrangente de criar e comunicar conhecimento através da intervenção em artes visuais e design.

Referências

- Antonelli, P., & Hunt, J. (2015). *Design and violence*. MOMA.
- Attfield, J. (2000). *Wild things. The material culture of everyday life. Materializing culture*. Berg.
- Brown, J., & Isaacs, D. (2008). *The World Café*. Berrett-Koehler Publisher. Disponível em: https://www.bkconnection.com/static/The_World_Cafe_EXCERPT.pdf
- Camnitzer, L (2020). *One number is worth one world*. Sterberg Press.
- Direção-Geral do Património Cultural (s.d.). Tampa de painel. *in* MatrizNet. Disponível em: <http://www.matriznet.dgpc.pt/MatrizNet/Objects/ObjectsListar.aspx?TipoPesq=2&NumPag=1&RegPag=50&Modo=1&Critério=tampa+cabinda>
- Esteras, S. M. (2010). Museos sociales: Espacios para la construcción de pensamiento divergente através de la interaccion com el patrimonio. In A. R. Macaya, & M. Suárez (Eds.), *Arts, museus i inclusió social, el mirall multiple*. (pp. 134-159). Disputació de Tarragona. Disponível em: https://www.dipta.cat/mamtpedagogic/sites/mamtp/files/media/programa_actes_vii_jornades.pdf
- Ferreira, I. (2016) *Criatividade nos museus*. Caleidoscópico.
- Forty, A. (1986). *Objects of desire: Design and society since 1750*. Thames and Hudson.
- ICOM (2022) *Museum definition*. Disponível em: <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. The University of Chicago Press.
- Martins, M. L., Sarmiento, J., & Costa, A. (2020). Museus, coleções e exposições, coloniais, anticoloniais e pós-coloniais: nota introdutória. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 7(2), 7-12. <https://rlec.pt/index.php/rlec/issue/view/151/131>
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts*. Palgrave Mcmilan.
- Pesez, J.-M. ([1978]1988). Histoire de la culture matérielle. *In* J. Le Goff (Dir.), *La nouvelle Histoire* (pp. 191-227). Editions Complexe.
- Walker, J. A. (1989). *Design History and the History of Design*. Pluto Press.
- Woodham, J. M. (1997). *Twentieth-century design. Oxford History of Art*. Oxford University Press.
- 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.