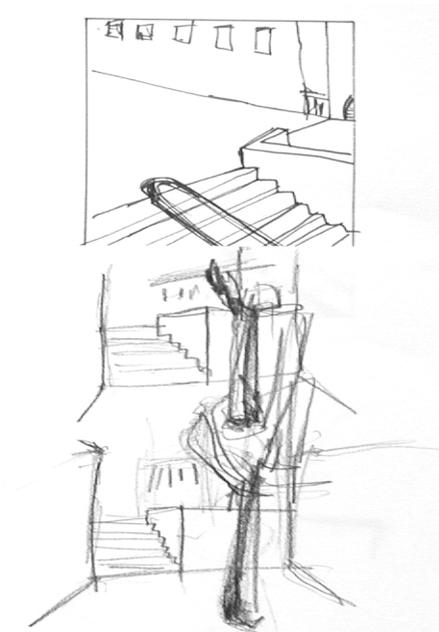


INICIAÇÃO a UM MÉTODO

UC de INTRODUÇÃO ao PROJECTO
RELATÓRIO de AULA TEÓRICO-PRÁTICA



PROVAS DE APTIDÃO PEDAGÓGICA E CAPACIDADE CIENTÍFICA

O Relatório de Aula Teórico-Prática, no âmbito da Unidade Curricular de Introdução ao Projecto I do Departamento de Artes Visuais, é presente para instruir o pedido de admissão às Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica para acesso à categoria de Assistente da Universidade de Évora, segundo o disposto no artigo 58º e 59º do Estatuto da Carreira Docente Universitária (Decreto-Lei nº 448/79 de 13 de Novembro e demais alterações introduzidas)

INSTRUÇÃO DO PEDIDO DE ADMISSÃO

Capa: trabalho da aluna Luísa Romeiras

PROVAS DE APTIDÃO PEDAGÓGICA E CAPACIDADE CIENTÍFICA

O presente Relatório de Aula Teórico-Prática, no âmbito da Unidade Curricular de **ORIENTAÇÃO** Introdução ao Projecto I do Departamento de Artes Visuais, foi realizado sob a orientação do Professor Doutor Filipe Rocha da Silva, Professor Auxiliar e Director do Departamento de Artes Visuais, pelo que lhe agradeço.

Agradeço a todos os decisores envolvidos dos Órgãos de Governo da Universidade de **AGRADECIMENTOS** Évora, dos Órgãos da Escola das Artes e do Departamento de Artes Visuais, pela possibilidade de leccionar na Instituição e conseqüente oportunidade de me candidatar à presente prestação de provas onde espero poder prestar contas e apresentar resultados do trabalho lectivo desenvolvido.

Agradeço também aos meus alunos(as) pelo desafio permanente. Sem eles(as) nada seria possível.

Agradeço ainda à minha mulher e filhos, pelo apoio e paciência.

INDÍCE

página

1. INTRODUÇÃO 01

2. CONTEXTO DA UNIDADE CURRICULAR 02

2.1. Bolonha 02

2.2. Programa da Unidade Curricular 02

2.2.1. O espaço 03

2.2.2. A representação 04

2.2.3. O projecto 04

2.3. Métodos de Ensino 05

2.4. Métodos de Avaliação 06

2.4.1. Critérios 06

2.4.2. Notas 06

3. AULA TEÓRICO-PRÁTICA 09

3.1. Unidade Temática 09

3.2. Objectivos 10

3.3. Competências Específicas 11

3.4. Calendarização 11

3.5. Estratégia 12

3.6. Conteúdos 13

3.6.1. Observações 15

3.6.2. Passos 15

3.6.2.1. Problema 16

3.6.2.2. Contexto 18

3.6.2.3. Ficção/Validação 20

3.6.2.4. Comunicação 25

3.6.2.5. Construção	28
3.6.2.6. Usufruição	29
3.6.2.7. Análise de Resultados	31
3.7. Sumário	33
4. CONCLUSÃO	36
5. BIBLIOGRAFIA	38
6. IMAGENS	41

1. INTRODUÇÃO

Optei por me candidatar à prestação de Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica no âmbito da unidade curricular (UC) de **Introdução ao Projecto I (IP I)** porque, fazendo parte do grupo das unidades curriculares que lecciono no Departamento de Artes Visuais, a minha unidade orgânica de origem onde presto serviço há cinco anos lectivos, complementa-se com o facto de estar a leccionar o primeiro módulo prático de Introdução ao Projecto de Arquitectura Paisagista (IPAP), curso onde também lecciono Desenho II.

Acresce que sou arquitecto de formação e a minha anterior experiência de docência no curso de Arquitectura da FA-UTL, ao longo de 23 anos, incidiu dezoito anos no âmbito de Projecto no primeiro ano do curso, portanto igualmente numa lógica da introdução ao projecto.

Quanto às provas em si, no presente Relatório escolhi uma Aula Teórico-Prática intitulada **“Iniciação a Um Método”**. É neste que, para além da abordagem científica, desenvolvo preferencialmente os aspectos de competência pedagógica.

No que refere à outra prova, optei pelo Trabalho de Síntese cujo tema tratado, simultaneamente título, é **“Inteligência de Projecto”**.

2. CONTEXTO DA UNIDADE CURRICULAR

2.1. Bolonha

O documento apresentado à DGES que serviu de base à adequação da antiga licenciatura em Artes Visuais a Bolonha, prevê as unidades curriculares de Introdução ao Projecto I e II como incorporação e evolução das anteriores disciplinas de Introdução ao Projecto e de Metodologia de Projecto do plano de estudos que datava de 2003. No essencial propõe-se uma iniciação aos mecanismos que permitem ao exercício das artes visuais, ler e operar na sua relação com o meio urbano e o edificado, sobretudo na sua vertente de *arte pública*.

Em termos latos poderemos dizer que a disciplina pretende facultar aos alunos informação e experiência que os auxiliem na planificação e produção das suas obras, tendo em vista a prossecução dos objectivos enunciados.

Resumidamente, **Introdução ao Projecto I**, para alcançar os objectivos gerais propostos, assenta numa estrutura de conteúdos tripartida: espaço; representação; projecto.

2.2. Programa da Unidade Curricular

Poderemos dizer que a unidade curricular **Introdução ao Projecto I**, faculta aos alunos conhecimento e experiência que permitem conceber e projectar, auxiliando-os na

Objectivos gerais da UC

2.2.1.2.2. Componentes

2.2.1.3. Valores que caracterizam a qualificação do urbano e do edificado

2.2.1.3.1. A sua identificação

2.2.1.3.2. A sua representação

2.2.2. A representação

Aprendizagem das linguagens de representação gráfica próprias do projecto, adquirindo a noção de realizar e comunicar simulações em termos visuais e plásticos.

2.1.2.1. O desenho e as suas potencialidades de inteligência e gráficas

2.2.2.2. Noções de medida, proporção e escala

2.2.2.3. Como comunicar simulações bi e tridimensionalmente

2.2.3. O projecto

Dar aos alunos métodos de pensar, expressar e materializar as suas ideias através de representações bidimensionais, tridimensionais e digitais.

Promover o prazer da exploração plástica das formas na metamorfose do espaço, dando a descobrir os processos conceptuais, racionais, subjectivos e artísticos.

2.2.3.1 Método

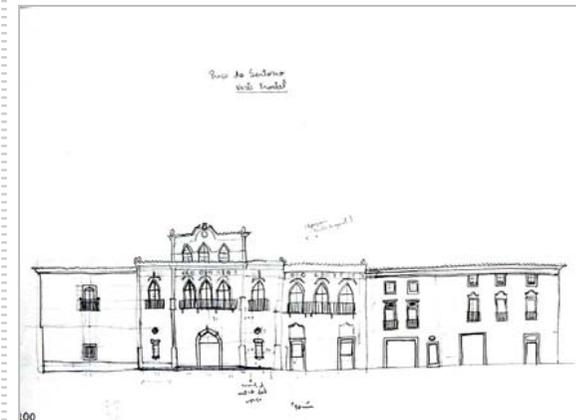
2.2.3.2. Etapas

2.2.3.3. Coordenação geral

2.2.3.4. Gestão



a



b

2.2.3.5. Enquadramento legal básico

2.2.3.6. Elementos e fases do projecto arquitectónico

2.2.3.7. Os projectos de especialidades

O ciclo da Introdução ao Projecto fecha-se com a unidade curricular **Introdução ao Projecto II**, que não é aqui abordada em detalhe, mas cujos conteúdos justificam uma breve referência: noções sobre custos; planificação de obra; conservação e manutenção; ética e direitos de autor.

2.3. Métodos de Ensino

As aulas são ministradas através de exposição teórica e exercitação prática assente fundamentalmente em modelos tridimensionais e na representação bidimensional.

Partindo de modelos abstractos procura-se desenvolver a compreensão do aluno no que refere à leitura do espaço real.

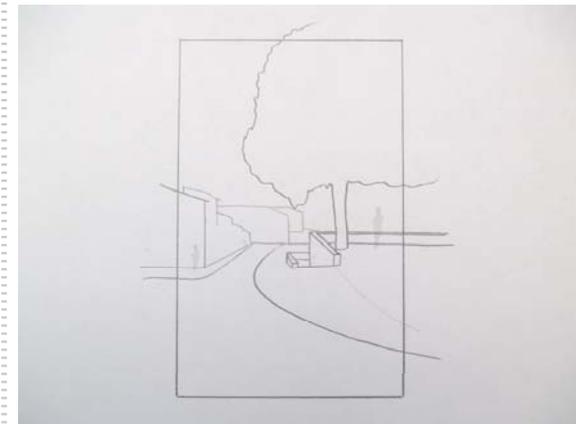
A invenção é desenvolvida através de ensaios conceptuais e compositivos, com o objectivo de implementar as capacidades criativas e expressivas dos alunos.

Complementarmente exploram-se, nesta perspectiva, diversas formas de representação, incluindo a digital.

Em sentido lato, diremos que praticamos uma lógica de ensino-aprendizagem centrada na actividade do aluno, usando como base a realização de trabalhos práticos, com a finalidade de promover a aprendizagem activa, permitindo aos alunos construir métodos



c



d

individualizados de trabalho e estudo.

O ensino da unidade curricular procura desenvolver um entendimento conceptual complexo confrontando a cada momento o aluno com ideias. Promove-se nomeadamente uma crítica constante das suas ideias pré-concebidas, procurando a ancoragem em conteúdos fundamentais a partir das questões enunciadas e motivando, com tacto, um percurso da intuição à consciência. Este acento tónico no desenvolvimento pessoal do aluno e na construção da sua própria síntese, obriga a que o ensino se referencie aos seus tempos e ritmos de desenvolvimento.

2.4. Métodos de Avaliação

2.4.1. Critérios

2.4.1.1. Qualidade - 10

2.4.1.2. Evolução - 5

2.4.1.3. Desenvolvimento e comunicação - 3

2.4.1.4. Assiduidade - 2

2.4.2. Notas

2.4.2.1. Por exercício

2.4.2.2. Final proposta pelo docente

2.4.2.3. Final de júri

A avaliação é contínua, mediante análise crítica dos trabalhos e da performance dos alunos. Os critérios de avaliação são os seguintes: qualidade do trabalho – avaliação

The image shows a screenshot of a gradebook from the University of Évora. The table is titled 'EX.1' and 'Artes Visuais'. It has columns for 'ALUNOS', 'NOTA', 'Qualidade (%)', 'Evolução (%)', 'Desenvolvimento e comunicação (%)', and 'Assiduidade (%)'. The table contains multiple rows of student names and their corresponding grades in each category. At the bottom, there are summary statistics for 'Média', 'Máximo', 'Mínimo', and '%'. The table is mostly empty, suggesting it might be a template or a specific class's record.

e

objectiva do trabalho em si; evolução – capacidade de evoluir através do desenvolvimento das aptidões próprias e integração dos conhecimentos adquiridos; desenvolvimento e comunicação – quantidade de trabalho e qualidade da comunicabilidade visual e oral; assiduidade – presença, consequente interacção com a docência, a experimentação e reflexão crítica, como necessidades fundamentais para a aprendizagem.

À medida que os exercícios se vão tornando mais complexos, têm um factor de ponderação mais elevado na nota final.

Os resultados da avaliação contínua bem como todo trabalho produzido são apresentados a um júri que poderá rever a nota proposta pelo docente, segundo o regime de avaliação em vigor no Departamento de Artes Visuais.

Enunciam-se complementarmente três propósitos: a intenção de organizar o trabalho do aluno e enquadrar o seu ritmo de produção no colectivo da turma; aferir o valor relativo dos percursos individuais dos alunos, tanto em absoluto como no contexto da turma; finalmente evitar que a existência de momentos específicos de avaliação, correspondendo à entrega de trabalhos, invalide a avaliação contínua, que decorre da natureza prática da unidade curricular.

A entrega formal dos trabalhos complementa-se com a sua apresentação oral, sendo apresentada pelo docente uma crítica global e uma síntese do enquadramento do percurso do aluno. O trabalho em si é pontualmente visto e anotado pelo docente, ao

longo do seu desenvolvimento e através de uma breve conclusão final, que inclui o percurso da avaliação contínua. É atribuída uma classificação de zero a vinte.



3. AULA TEÓRICO-PRÁTICA

Um princípio didáctico de fundo orienta-nos, ao nível da transmissão do conhecimento. Procura-se que as ideias que se transmitem aos alunos e que consubstanciam o *corpus* teórico se manifestem através de noções tão precisas quanto possível pois, implicando o risco de uma dimensão redutora, têm a grande vantagem de sedimentar o conhecimento de forma organizada e sistemática e de uniformizar a linguagem, dando-lhe uma operacionalidade que ideias pouco sedimentadas ou conceitos ambíguos não alcançam. Na produção do trabalho, na interacção do docente com os alunos e entre estes, a equação inteligível da crítica e autocrítica, factores essenciais da qualificação em projecto, têm que fundamentar-se num pensamento sustentável e coerente. Em projecto as já referidas dimensões operacional e de qualificação, vectores determinantes como são, têm de ser exploradas de um modo organizado e segundo uma “maneira de fazer” própria, ou seja, com método.

3.1. Unidade Temática

O tema escolhido, “**Iniciação a Um Método**”, para ser preciso é propositadamente redutor. **Não** é Metodologia (do grego *méthodos*, método + *lógos*, tratado, estudo) pois esta comporta uma noção alargada, introduzida pelo “lógos”, que prefiro associar, embora numa visão clássica e eventualmente parcial, a uma subdivisão na Lógica que estuda os métodos. Na linguagem corrente, por vezes pouco precisa, é frequentemente

“ Quem se debruce sobre a problemática da criatividade nas mais variadas linguagens de expressão depara inevitavelmente com a palavra “Método”. ... a palavra impõe-se como motor que desencadeia todo e qualquer movimento criativo. Nós, por natureza duvidamos dos métodos,

usada como sinónimo de método.

É “**Iniciação**”, pois centra-se numa base restrita que se desenvolve, deixando um larguíssimo campo de evolução em aberto.

É “**Um**” e não “**O**”, pois a visão modernista determinista está há muito ultrapassada.

É “**Método**” (do grego *méthodos, modo ou rumo através de...*), pois o desenvolvimento consistente de projecto assim o exige.

O contexto da unidade curricular prevê introduzir e criar capacidades de projectar nos alunos; estas, sem método, tornam as opções aleatórias, os caminhos difusos e os resultados pouco sedimentados - daí a necessidade do método, como lógica que centra e dá consistência ao que está em jogo no projecto.

3.2. Objectivos

3.2.1. Demonstrar a necessidade de um método em projecto e identificar a sua dimensão útil nas artes, por comparação com o seu papel nas humanidades e ciências.

3.2.2. Dar a conhecer aos alunos um método de projecto. Aprende-se demonstrando, interpretando e confrontando, de forma a proporcionar crítica e autocrítica sustentada.

3.2.3. Capacitar, exercitando os alunos no uso dum método. Explora-se e desenvolve-se incidindo especificamente nos aspectos conceptuais, de execução e representação concretas.

assustam-nos as regras.”

Lagoa Henriques (1).

Objectivos gerais da aula

3.3. Competências Específicas

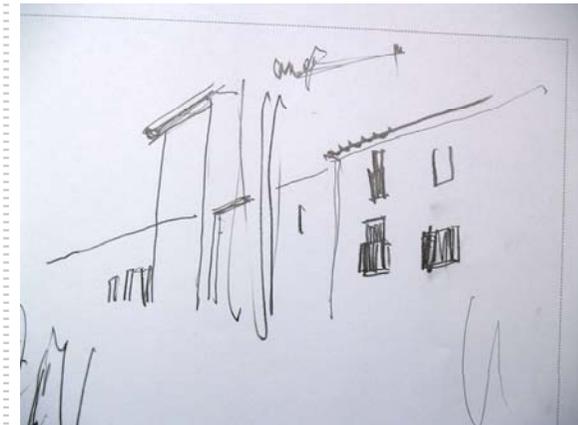
Pretende-se que os alunos adquiram um método de trabalho adequado à sua produção e à sua individualidade, concretamente:

3.3.1. Sejam capazes de projectar.

3.3.2. Sejam capazes duma autocrítica consistente, condição da qualificação do seu trabalho.

3.3.3. Sejam capazes de comunicar, representando adequadamente as suas propostas e intenções.

3.3.34. Sejam capazes de concretizar as suas ideias, conformando-as consistentemente.



3.4. Calendarização

Antecedida pelas unidades temáticas desenvolvidas no âmbito dos níveis Espaço e Representação, como atrás se refere no Programa, esta unidade temática introduz o nível de Projecto e inicia-se na quinta aula, última da fase em que se analisa, compreende e aprende a ler o espaço e a identificar os seus elementos componentes. Prepara o exercício seguinte que é já uma proposição, o momento do semestre em que se torna indispensável uma abordagem que capacite os alunos para operar no contexto do projecto.

Tem uma duração base de sessenta minutos, subdivididos em três módulos de vinte a trinta minutos, dados no início das aulas sendo o tempo restante (aproximadamente uma hora e trinta minutos) dedicado à exploração e exercitação operacional dos conteúdos

apresentados.

Concluída esta unidade temática à sétima aula, prossegue-se com as unidades temáticas atrás enunciadas para o nível de Projecto, no Programa da unidade curricular.

3.5. Estratégia

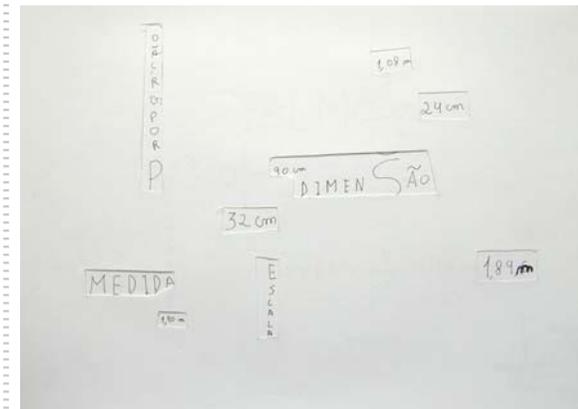
As aulas estruturam-se quanto à sua acção didáctica da forma seguinte:

3.5.1. Informações num breve período de aproximadamente cinco minutos, onde se apresentam aspectos relevantes para o regular funcionamento da unidade curricular e da temática.

3.5.2. Noções num período de aproximadamente vinte minutos (vezes três no caso da unidade temática tratada), em que se instrui teoricamente os conteúdos abordados, complementados com imagens significativas e com a interpelação directa aos alunos e por parte dos alunos ao docente, no sentido de consolidar a aprendizagem, através da reflexão crítica e actuante.

3.5.3. Exercício Prático num período de aproximadamente uma hora e trinta minutos, onde os alunos desenvolvem o trabalho, interagindo em pequenos grupos ou individualmente com o docente, exercitando os conteúdos apreendidos.

Neste processo os alunos identificam as suas dúvidas e incompreensões quanto à aplicabilidade dos conteúdos teóricos. Tiram também partido da subdivisão do módulo teórico em três sessões pois têm oportunidade de colocar as questões e de vê-las



g

respondidas de forma teoricamente contextualizada.

3.6. Conteúdos

A unidade curricular **Introdução ao Projecto I** privilegia programaticamente a abordagem arquitectónica, sendo que a Arquitectura é, no âmbito das artes, a que disciplinarmente mais cedo usou o projecto na forma a que hoje mais correntemente o associamos. É também a abordagem que conhecemos profundamente dados os longos anos de prática profissional e lectiva.

Contudo, cada vez mais os artistas em geral e os de Artes Visuais e Multimédia em particular, precisam para o seu trabalho de convocar vários saberes, várias vias de apreensão e expressão e vários intervenientes, donde resultam produtos artísticos complexos, que são respostas a expectativas da emoção mas também do entendimento. Para acontecerem estes produtos artísticos, têm de ser geridos pelo artista enquanto autor global assim, um dos papéis que é chamado a cumprir é o programar e coordenar diferentes intervenções e intervenientes com vista ao fim que procura.

O projecto é também uma inequívoca mais-valia nas competências que cria nos alunos, vocacionadas para um mercado de trabalho multidisciplinar, quando estes tiverem que encontrar alternativas de emprego, dadas as capacidades operacionais de que ficam munidos.

O enquadramento dos conteúdos ao nível temático da aula não pode fazer-se sem que antes se defina o conceito de projecto que nos interessa, pois este globalmente é muito



alargado indo desde a associação ao planear, passando pela própria ideia, até ao “projecto de vida”. Assim a noção de **projecto** que sustenta as opções feitas e que nos interessa é: **a intermediação que ocorre entre a questão colocada, a ideia da sua resolução e a respectiva concretização e usufruição.**

A questão que se coloca de seguida é como se opera em projecto, é aqui que um método é essencial, não há projecto sem método. É necessário desmitificar o fantasma da ideia brilhante que emerge do nada, embora o mais frequente seja não se saber onde emerge. O percurso qualificado não é normalmente fácil nem breve, é construído com preparação, dificuldades e tempo, até se chegar à ideia matriz capaz de gerar a obra. O caminho é incerto e sinuoso.

Reiteramos e alertamos para que o método que se apresenta é um entre outros, que podem ser de dimensão pessoal. Feyerabend por exemplo, rejeita veementemente a universalidade, atribuindo-lhe responsabilidades limitadoras e reivindica mesmo um “anarquismo teórico” e a respectiva violação das regras mas não enjeita a necessidade de métodos (A).

Partimos de noções e por isso para propor a iniciação a um método, necessitamos de nos concentrar numa noção específica de **método: o modo como um sistema organizado se estrutura e interage em si para, num conjunto de acções, chegar a um determinado fim.**

O método está sempre envolvido na resposta a problemas, sejam estes externos ou colocados por nós próprios, envolve regras, postulados e a codificação de práticas

Projecto

Método

adoptadas.

3.6.1. Observações

Grande parte da abordagem filosófica do método reporta à ciência mas pensamos que há uma parte significativa do seu corpo teórico incorporável na abordagem à arte, diremos que a principal questão se centra entre a especificidade na ciência e a diversidade na arte. Corremos mesmo o risco de dizer que na ciência se trabalha para a solução e na arte para respostas que podem até ser interrogações, dizendo mesmo que nesta não há soluções, embora hoje em dia sejam numerosas as interacções entre os territórios das artes e das ciências.

Diremos ainda que o método, na sua simplicidade, está presente desde o início no espírito do Homo Sapiens, através da racionalidade no processo mental. Este método pode consubstanciar-se externamente ou ficar confinado à interioridade pessoal. A sua complexidade e a necessidade de comunicação é que implicaram a exteriorização.

3.6.2. Passos

À ideia de método enquanto processo só racional que se segue para chegar a um fim, prefere contrapor-se a ideia de arte de estruturar e dirigir o processo mental na investigação e na construção de respostas.

Esse dirigir implica, em geral, uma série de passos ou etapas codificados, que se usam para cumprir uma tarefa ou alcançar um objectivo.

É um ciclo que se inicia com o colocar da questão e, como refere Manuel Tainha para o ciclo inventivo da Arquitectura, “só se fecha com esta construída e em uso” (B).

Apresenta-se assim uma proposta que só se reivindica como base de abordagem ao método e, metaforicamente, considera-se o ciclo como uma “cómoda” que pode assumir diferentes formas e ser evolutiva mas comporta um conjunto de “gavetas” (passos) que, podendo ser diferentes, têm sempre o mesmo tamanho, como tal podem mudar de lugar e o que contêm dentro também; troca-se a gaveta das gravatas com a dos pijamas, trocam-se as camisas para a gaveta das camisolas e vice-versa, pode ainda trocar-se de conteúdos, retiram-se as meias e substituem-se por pincéis.

A “cómoda” que se propõe é de base cartesiana por reportar a um quadro mais estrito, onde a racionalidade facilita o entendimento. Comporta sete “gavetas” de base.

3.6.2.1. Problema

O programa de Introdução ao Projecto I privilegia a questão da produção artística por encomenda, nomeadamente de arte pública mas consideramos importante ir mais longe, prevendo na nossa abordagem a aplicação de todos os passos à “encomenda” incluindo quando não há um agente exterior e o artista “encomenda” a si próprio introspectivamente.

A arquitectura tem há longo tempo um termo português – Programa Preliminar – que sintetiza a colocação do problema a que se quer responder: define os seus objectivos; caracteriza globalmente o que se pretende satisfazer; introduz dados básicos disponíveis; coloca exigências e dá indicações de custos e de prazos. Actualmente prefere-se um anglicismo e chama-se-lhe Briefing.

Resumindo: para produzir algo, coloca-se previamente, ainda que só mentalmente, uma

Problema			
Contexto		Comunicação	Construção
	Ficção/ Validação		Usufruição
			Análise Resultados

Programa Preliminar

Reportando-nos ao percurso académico, podemos dizer que o problema corresponde ao enunciado do exercício apresentado: há que procurar um correcto posicionamento.

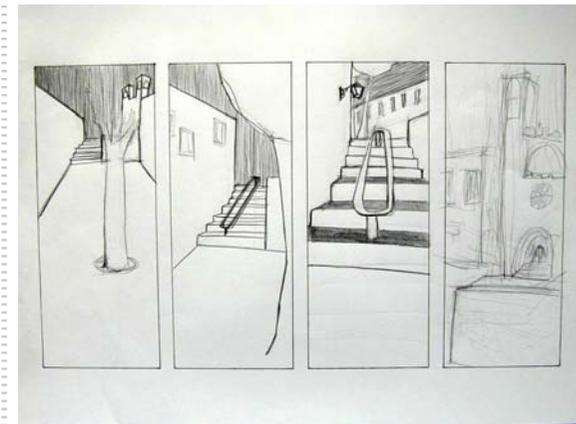
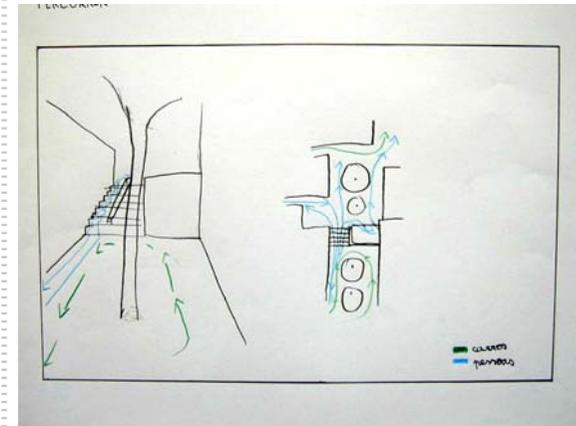
3.6.2.2. Contexto

O método implica o início de um processo de investigação direccionada em torno do problema, analisando aspectos pertinentes, recolhendo informação conveniente, estudando, produzindo reflexões, sínteses e conclusões que levam à definição de critérios gerais, à especificação de condições operacionais e à identificação de condicionantes. Enquadra e suporta ainda a produção da ideia.

O método é também direccionado pois não pode se ingénuo.

Veja-se a perspectiva cartesiana como se encontra definida no “Discurso do Método”, nomeadamente na “Regra da Análise: as dificuldades encontradas na investigação devem dividir-se até ao limite do possível, já que só individuando absolutamente cada dificuldade estaremos seguros de a ter vencido” e também na “Regra da Enumeração: deve-se, em todos os casos, fazer enumerações tão exaustivas que se possa ficar seguro de nada ter deixado para trás” (2). Caso aplicássemos hoje estas regras chegaríamos a um impasse, pois contemporaneamente os princípios cartesianos de que nada pode ser deixado para trás e da divisão até ao limite do possível são improfícuos, por estarem suportados numa lógica da universalidade dos saberes, actualmente insustentável.

O contexto é a relação entre a produção e a situação em que esta ocorre, o conjunto de circunstâncias em que se produz: lugar; tempo; cultura.



A investigação em literatura traz-nos um contributo interessante, propõe dois contextos: o de uso e o cultural. Estabeleceu uma distinção entre o ambiente imediato e objectivo em que a produção acontece, que podemos entender como físico, com formas, conteúdos, cenários e características e os aspectos culturais envolvidos, em que os participantes estabelecem uma interacção entre sujeito e coisa, implicando interpretação, acção directa dos participantes e seus efeitos, normas, e comunicação, particularizando também a ocasião.

Operacionalmente consideramos desnecessária esta subdivisão, que não se justifica no nosso caso concreto, mas entenda-se que a acção em si tem sempre de comportar os dois aspectos referidos.

O contexto refere-se ao que está a acontecer na envolvente, a natureza dos participantes e as condições particulares, determinadas pela situação observada.

A resolução dum problema insere-se num determinado campo, normalmente vasto, deve por isso ser direccionada para o reconhecimento desse campo, controlando consistentemente o conjunto alargado de vectores com os quais interage, focalizando-se. O contexto proporciona clarificação sobre: informação específica, operações a realizar, critérios gerais, condicionantes e factores principais, exigências e qualificação.

O **Contexto** é assim a: **identificação, caracterização e interacção com a envolvente do meio global (campo) que suporta a procura da resposta para a questão colocada.**

Possibilita ainda a sintetização de um léxico de valores, a que correspondem conteúdos



Contexto

intervenientes na invenção.

Exemplificando, colocado o problema a si próprio ou sendo-lhe ele colocado externamente, o artista procura sempre um correcto posicionamento. Procura investigar, identificar e direccionar no contexto do quadro físico e cultural em que vai procurar inventar uma resposta, definindo o enquadramento que informa, perspectiva e justifica, sensível e inteligivelmente, a ideia.

Num percurso escolar lemos o sítio física e socialmente, identificando os seus valores componentes e procuramos uma filosofia da ideia, apontando conceitos de base que comportem a sua tensão geradora, devemos ainda encontrar uma disciplina autocrítica que qualifique a manipulação destas componentes.

3.6.2.3. Ficção/Validação

Este é o passo fundamental na concepção, no método e no projecto, é aqui que as respostas se constroem e se qualificam, é o campo central da resposta, onde esta se inventa, num processo de avanços e recuos.

Luduvico Quaroni tem uma das mais interessantes definições que encontrámos de invenção: manipulação de memórias, sejam elas modos, regra, imagens, etc., duma maneira determinada (o método) e, às vezes contra ela (3).

Adolf Loos complementa esta ideia, recusando que o processo operativo seja “matemático” e reivindicando-o como metafórico: a aspiração é cumprir um papel de reconciliação referida em última instância à ambiguidade da condição humana - a relação é dialéctica (C).

Programa Base

Exemplificando, uma pintura hiper-realista ou uma fotografia ainda que sejam a mais fiel captação da realidade, não se confundem com ela, são realidades em si, conseqüentes dum processo de ficção/validação.

A definição do conceito de **ficção** com que operamos é: **um acto de invenção pelo imaginário, simulando, num âmbito irreal.** Ficção

Esta experiência passa-se a um nível de dimensão ainda onírica, é imaterial portanto. Como a usamos preferencialmente para que se conclua, pelo menos num pensar e muitas vezes num fazer, o processo da sua evolução é indissociável dum processo de validação, que tem de ser usado de modo contínuo mas intermitentemente.

A validação assenta fundamentalmente na autocrítica, esta para acontecer de maneira informada e consistente, necessita dum suporte de base tripartida – história, teoria e crítica.

Resumidamente, diremos que a história enquanto descrição e relato do passado, desempenha uma função contextual essencial à compreensão evolutiva, temporal e de enquadramento. A teoria, enquanto discurso que descreve a prática, a produção e identifica os seus desafios equacionando os conteúdos, é o mais directo suporte da crítica. A crítica, enquanto actividade de fazer juízos, interpretar e questionar um trabalho específico em função de determinados critérios, é o suporte operacional da validação.

A validação introduz assim confiança, fiabilidade e qualidade no processo de decisão, que constrói a evolução das ideias, gera critérios de decisão que ao estreitarem as opções vão clarificando consistentemente a nebulosa inicial, construindo



k

sustentadamente o caminho para a decidida resposta final

O processo de auto-crítica e validação dá também consistência, precisão e contextualização aos requisitos no processo de análise, identificação e descoberta. Detecta também incoerências e inconformidades, minimiza o risco de encontrar estas incoerências numa fase tardia ou até mesmo só no fim do processo.

Este mecanismo pode agregar um grande volume de informação, causando problemas estruturais de operacionalidade. O pressuposto já referido de que a procura da resposta não deve ser ingénuas mas sim direccionada, implica filtrar interpretando, organizando e estruturando esta informação, através da negociação permanente na busca do necessário e compreensível.

Criam-se assim lógicas e padrões de informação e confrontação de maneira a chegar a regras que nos indiquem o real interesse das variáveis no processo que se vai esboçando, o que comporta requisitos de qualificação em que se insere a acção sobre expressões sensíveis, mais empíricas, obrigando-as ao confronto sucessivo que garanta o adequado nível de entendimento da resposta final.

Validação é assim: mecanismo usado para que num processo de procura cujo objectivo não seja totalmente verificável, seja assegurada de forma constante reflexão, que sustente inteligivelmente as opções necessárias.

Validação

Para maior clareza optou-se por abordar este tipo de conceitos em separado, mas o que garante a operacionalidade e eficácia deste passo é a sua indivisibilidade.

A ficção/validação que tratamos é também indissociável da representação, seja ela

bidimensional, tridimensional ou digital ou mesmo real pois, nas áreas disciplinares que abordamos, pensa-se nela própria, seja representação física ou mental.

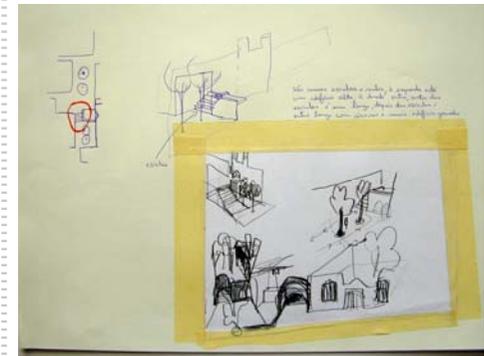
A **Representação** que usamos é: **a acção que dá uma existência ao imaginado, configurando-o directa ou indirectamente**. Sem essa existência o processo conceptual fica amputado pois, grande parte processa-se nela e sobre ela pois é registo e também pensamento “físico”.

A ficção/validação que é constantemente aplicada ao longo de todo o método é inerente ao acto de pensar, sempre que queremos resolver algo e tomamos uma decisão, mas usa-se de forma intermitente e genérica. Conceptualmente contudo, não pode ter essas características, tem de assumir-se como disciplinar e por isso constitui-se como um passo específico onde três etapas têm especial relevância: o inventar duma ideia prévia que se escolhe; a sua evolução para uma base de opção final e o desenvolvimento, com vista à sua execução tão precisa e qualificada quanto se quer e a intenção exige.

Ficção/Validação é, para nós: **a invenção de respostas, devidamente confrontadas com as dimensões da história, da teoria e da crítica em termos estéticos, científicos e técnicos**.

Exemplificando, o artista no seu atelier, seja em circuito fechado ou por solicitação externa, sempre que é o único manufactor de todo o processo, realiza a obra, constrói-a portanto neste passo. Prescinde da exterioridade dos passos da comunicação com colaboradores e da construção por outrem, pois não necessitou de recorrer a outros intervenientes, cumpre todos os paços por si próprio, comunicou consigo mesmo e

Representação



Estudo Prévio

Projecto Base

Projecto de Execução

Ficção/Validação

construiu a obra. Caso necessitemos da ajuda de colaboradores externos, devemos iniciar os contactos cedo, pois estes podem ter vectores determinantes para a evolução da ideia que, não sendo incorporados agora, poderão traduzir-se em desnecessárias complicações, atrasos e desperdício de energia.

Em termos escolares, como referimos anteriormente, colocou-se um problema a resolver num sítio determinado, ponderámos o problema relacionando-o com o sítio, contextualizámos a situação, passámos a ter memórias e ideias decorrentes da inteligência que exercitámos e por recurso a essas memórias e ideias bem como a outras decorrentes do nosso saber geral e específico, começámos agora, de forma nebulosa e difusa, a manipular esta globalidade para inventar hipóteses de resposta que a nossa sensibilidade e inteligência nos ditam, confrontando-as com a autocrítica e a crítica do docente. Exercemos assim uma inteligência de projecto que nos permite escolhas consistentes, apertando e qualificando o leque de opções, intermitentemente (ficção/validação...ficção/validação...) e não em progressão linear (ficção > validação), o que nos permite definir uma ideia final, uma opção concreta.

3.6.2.4. Comunicação

Há dois níveis de comunicação distintos, um decorrente do usufruir da obra, esse é referido no passo da usufruição e outro inerente à comunicação no decurso do Projecto, que é o abordado neste passo.

Identificando os interlocutores a quem a comunicação se destina, nesta fase, diremos que há três: os colaboradores que intervêm com os seus contributos para a concepção e



para o projecto; os construtores caso a execução da obra implique a sua intermediação; o cliente caso a obra seja decorrente de encomenda.

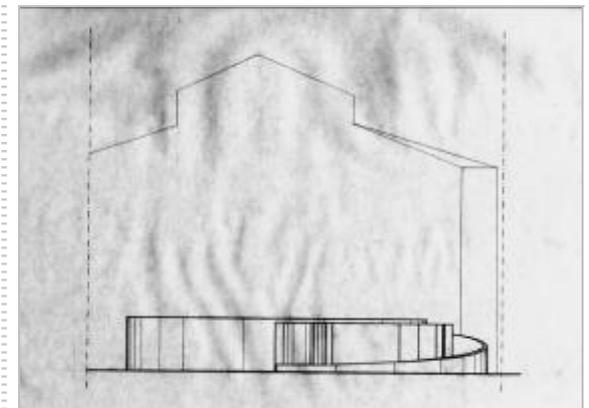
Nesta comunicação intervêm a representação bidimensional, tridimensional ou digital, já não apenas como inteligência de projecto, mas como interfaces de informação. Assume-se para a comunicação com o colaborador e o construtor uma representação técnica, eventualmente para com o cliente também, mas este obriga a uma representação mais visual quase publicitária. Ambas comportam transposição mental, pois a representação é sempre uma virtualidade, remetendo para o imaginário do que pressupõe.

A representação visual tenta identificar tão exactamente quanto possível o que poderá ser o resultado final a construir. Deverá ser fácil perceber a configuração e as suas implicações.

A representação técnica é uma especialização e caracteriza-se pela normalização, apropriando-se de regras, é muitas vezes muito distante do mimetismo da realidade. Só o profundo conhecimento pelos diferentes interlocutores, das regras da representação, nas quais a geometria assume especial relevo, possibilita a comunicação. A geometria (de Monge) é também a linguagem corrente nos projectos que tratamos, onde a especificação construtiva assume relevância comunicacional.

A representação não é aqui um fim em si mesmo, pelo contrário assume-se como mediação.

Comunicação entende-se como: **representação codificada que intermedeia intenção (ideia) e configuração (tomada de forma) de modo a poder ser entendida pelos**



Comunicação

participantes envolvidos.

Nestas circunstâncias, o artista precisa de se assumir como autor do projecto geral, coordenando todos os intervenientes, garantindo que os documentos produzidos têm a informação e a qualidade adequadas ao fim em vista.

Exemplificando, se o artista não necessitou de agentes externos na produção da obra fechou o seu ciclo de intervenção na fase anterior, comunicou/representou só consigo mesmo. Se houve interventores externos, necessitou de comunicar e, de maneira mais ou menos profunda, teve que o fazer usando representação adequada. Assim, quando o autor chega a uma ideia concreta numa fase a que chamaremos ainda prévia, deve representá-la e comunicá-la ao cliente e aos colaboradores, obtendo o respectivo retorno, que incorporará na fase seguinte, consolidando a ideia, transformando-a na base da opção final. Numa segunda fase, o autor continua a representação e comunica com os interlocutores anteriores mas também inicia a comunicação com os eventuais intermediários na construção, sendo que, para estes, é necessário evoluir para um nível de comunicação mais detalhada, representando a dimensão de execução da obra.

O desenvolvimento do trabalho lectivo irá seguidamente entrar nesta fase, depois de ter sido veiculada informação quanto à necessária representação. É a fase em que se conclui o exercício. Primeiro vamos representar a opção definitiva segundo códigos rigorosos, permitindo que um conjunto alargado de interlocutores, minimamente conhecedores dos códigos, possa imaginar a obra proposta de forma muito próxima daquilo que será a realidade construída, fazendo uma primeira estimativa de custos.

Estudo Prévio

Projecto Base

Projecto de Execução

Segundo, nos mesmos moldes, segue-se uma representação especialmente vocacionada para o interlocutor que vai construir a obra, aqui maximamente conhecedor dos códigos, faz-se a medição e orçamentação, tão rigorosa quanto possível de todos os custos envolvidos na construção.

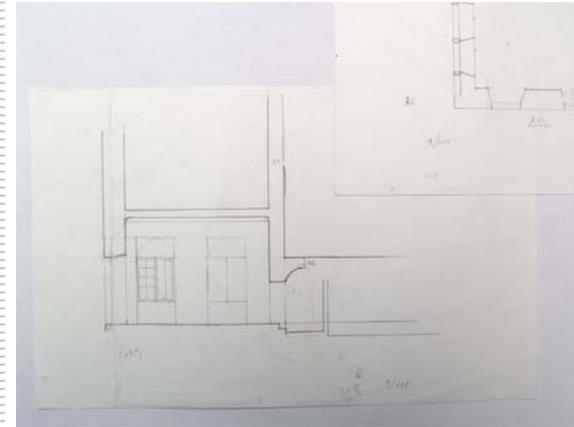
3.6.2.5. Construção

A construção é a concretização da opção final, que leva à conclusão da obra. Contudo, o processo construtivo em si é ainda intermediamente representação, embora à escala real, pois continua a implementar pretextos, normalmente pontuais e de pormenor, que implicam um processo de ficção/validação na busca contínua da qualificação e dos objectivos que queremos. Só quando acabada a construção, deixa de ser representação e passa a obra.

Este passo implica planificação e acompanhamento estruturado, pois a existência de intermediários que constroem, normalmente descentrados das questões que são fundamentais para o autor, dadas as suas preocupações serem distintas, podem levar a erros irreversíveis ou mais ou menos desqualificantes da obra. A própria escolha destes intermediários deve ser cuidadosa.

A **Construção** é: **a execução do processo de passagem da opção final ideada à sua conformação real**. A obra concretiza-se, acontece no mundo real, ou seja aquele em que nos movemos e onde interagimos a várias dimensões, inequivocamente ao nível da presença física.

O artista em circuito fechado, tem o privilégio de ter ainda uma margem operacional mais



Assistência Técnica

Construção

profunda neste passo. Quando há intermediários, perde-se muita dessa margem e tem de haver uma concentração profunda no acompanhamento contínuo do processo construtivo, sob pena de perder o seu controle e, conseqüentemente também, da obra.

Nesta unidade curricular não se constrói a obra, tratámos a nossa resposta só virtualmente, mas os alunos de artes do nosso Departamento têm, nas diversas licenciaturas a vantagem de poder construir as suas obras num conjunto de unidades curriculares. Estas são contudo estudos, não consolidaram ainda a maturidade necessária, são percurso de aprendizagem, mas são o que já está feito e é sobre isto que aplicamos os conteúdos deste passo. As unidades curriculares de Design também se aproximam deste fim, embora com uma especificidade diferente – a execução de protótipos. Comparativamente, os alunos de artes do Departamento de Arquitectura são os que mais se aproximam da realidade ensaiada na nossa unidade curricular, pois também eles não passam de uma fase de representação virtual.

3.6.2.6. Usufruição

A obra nas diferentes artes pode ter responsabilidade social distinta, assumindo variadas dimensões. A dimensão pública ou privada do usufruto da obra de arte implica graus distintos de vontade própria, no confronto do usufruidor com a obra, bem como na abrangência de universos mais restritos ou mais alargado quanto ao público. Qualquer dos contextos pode assumir especial relevo, quando se perspectiva a produção da obra.

O usufruir da obra implica assim comunicação com já referimos, numa relação interactiva de sujeito/coisa sendo que, para cada coisa, as variantes serão tantas quantos os



h+l

sujeitos envolvidos.

A comunicação é um processo muito vasto, contudo numa perspectiva semiótica consubstancia-se na lógica de signos que o receptor capta, estruturando um entendimento e um sentimento da reinterpretação que faz da coisa.

O processo envolve interacção na informação recepcionada e utiliza um sistema de símbolos como suporte, sendo as maneiras como se processa infinitas.

Todos nós reagimos às coisas que confrontamos, resulta dessa reacção um entendimento e uma sensibilidade que nos leva a fazer opções e elaborar considerandos, sejam estes de gosto e/ou de uso, comportando o peso cultural que socialmente se lhe reconheça.

Considerando que toda a obra, todo o objecto, tem da sua estética e funcionalidade prática, para além dum significado cultural, convém referir que estes têm pesos distintos, consoante o objectivo artístico presente. A ponderação funcional na arquitectura, por exemplo, é mais elevada do que na pintura.

Usufruição considera-se aqui: **a acção e o seu resultado, percebidos pelo sujeito na sua interacção com a coisa.**

O artista constrói normalmente a obra para ser vista e/ou usada por outros e tem expectativas quanto a esta interacção e esta vai passar-se eventualmente no quadro previsto, mas certamente muito para além dele. O usufruir autonomiza-se das intenções prévias e é percebido como fenómeno que se apresenta uno e autonomizado na relação sujeito/coisa.

Usufruição

Não tendo por directo objectivo a construção de obras, esta unidade curricular não pode agir directamente sobre o usufruir, mas a construção praticada pelos alunos noutras unidades curriculares é usufruída, por vezes mesmo em exposições públicas em que os alunos participam.

Tomamos assim consciência de fenómenos mais ou menos intencionais, intuindo conteúdos mais ou menos inteligíveis, percepcionando acções, estabelecendo mentalmente significados pessoais e fazendo até previsões, influenciados pelo contexto das interacções que surgem em confronto com construções de outras unidades curriculares.

3.6.2.7. Análise de Resultados

Aceitando, como já foi referido, que a obra se constrói para ser usufruída e comporta sempre deste ponto de vista expectativas por parte do autor e que se usufrui num quadro eventualmente previsto mas que de certeza o ultrapassa, constataremos que há coisas pensadas que resultam bem, outras mal e por vezes pura e simplesmente não resultam e, para além disso, há inúmeras situações imprevistas que acontecem.

Este é um passo difícil pois a sua pesquisa tem de ser qualitativa mas, dado o carácter subjectivo implícito no usufruir, este processo não é isento. Assim, tem de procurar-se um grupo de focagem e um tempo adequados para se proceder a uma análise competente.

O sucesso está directamente relacionado com a definição clara do objectivo da pesquisa e com a escolha do grupo, identificando capacidades comunicativas e de partilha de



h+m



c

ideias e sentimentos.

Os resultados da pesquisa serão válidos se ilustrarem e fornecerem dados claros em relação aos tópicos em análise.

Há níveis superiores de sofisticação destas análises, mas se nos concentrarmos no que consideramos essencial, respeitando postulados simples que garantam a fiabilidade e um conjunto de variáveis adequadas, que embora sejam suportadas empiricamente, se forem executadas de forma simples e comportarem um certo grau de falibilidade, não deixam de ser úteis.

O seu principal interesse analítico é, por um lado, verificar se as expectativas pensadas se cumpriram ou não e porquê, por outro, identificar o inesperado e a respectiva causalidade.

O objectivo é que a pesquisa constitua um manancial de referências, que levem a um processo de aprendizagem e que esta possa incorporar-se em trabalhos futuros.

A **Análise de Resultados** que nos interessa é: **a verificação, constatação e identificação decorrentes da efectividade ou não do quadro previsto bem como dos imprevistos detectados.**

O artista tem expectativas em relação a determinados resultados decorrentes da obra na sua interacção com os usufruidores, estes cumprem-se como previsto ou de maneira diferente, ou não se cumprem de todo, havendo ainda situações que não faziam parte das expectativas e que se descobrem. Os resultados podem assim ser mais ou menos surpreendentes ou agradáveis, de qualquer forma devem servir de base para reflexão

Análise de Resultados

futura.

Na unidade curricular não podemos analisar resultados sobre obra construída pelos alunos, é o terceiro passo a que não chegamos de forma directa, temos assim que agir indirectamente, reflectindo sobre construções pré-existentes.

Concluída a sequência dos sete passos do método enunciado referimos que nada nos impede, logo que o problema é colocado, que espontaneamente não comecemos imediatamente a ficcionar/validar, procurando uma resposta ou mesmo a construí-la.

Depois, podemos voltar ao problema e esclarecê-lo, retomando de novo, mais adiante uma ficção/validação mais informada e como tal mais qualificada.

Podemos também desenvolver, em paralelo com esta, a contextualização porque, por exemplo, detectámos uma situação similar já em uso e decidimos analisar os seus resultados, pois estes podem trazer contributos significativos à evolução da nossa resposta.

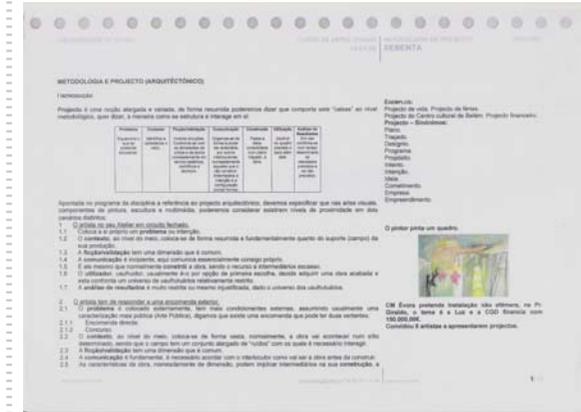
As “gavetas” não têm forçosamente que se abrir por uma ordem, esta pode mesmo ser aleatória.

3.7. Sumário

3.7.1. 5ª Aula

1. Informações. (00:10)
2. Noções – Método de Projecto 1ª parte. (00:20)

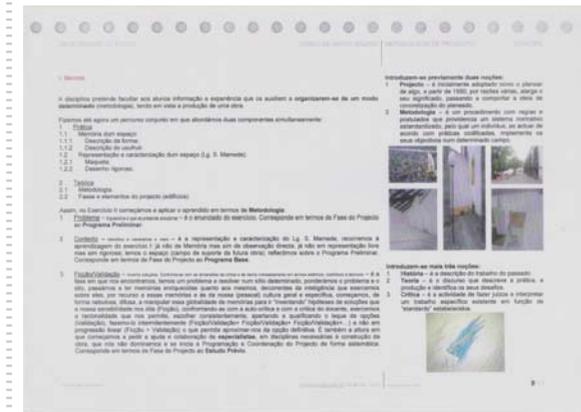
- 2.1. Historial.
 - 2.2. Passos:
 - 2.2.1. Problema;
 - 2.2.2. Contexto.
 - 3. Entrega do Exercício I – Leitura e representação do espaço/forma, análise, identificação e caracterização. (01:20)
 - 3.1. Apresentação, análise, discussão, crítica e avaliação.
 - 4. Apresentação do Exercício II – Proposta de exploração, metamorfose e modulação do espaço/forma. (00:10)
- TPC – Iniciar levantamento expedito dos espaços de intervenção do Exercício II e planificar o trabalho. (01:00)



e

3.7.2. 6ª Aula

- 1. Informações. (00:10)
- 2. Noções – Método de Projecto 2ª parte. (00:20)
 - 2.1. Passos:
 - 2.1.1. Ficção/Validação;
 - 2.1.2. Comunicação.
- 3. Exercício II – Proposta de exploração, metamorfose e modelação do espaço/forma. (01:30)
 - 3.1. Posicionar o Problema.
 - 3.2. Contextualizar a resolução do Problema.



e

TPC – Desenvolver o Exercício II consolidando os aspectos abordados na aula.

Iniciar o processo de ficção/validação. (01:00)

3.7.3. 7ª Aula

1. Informações. (00:10)

2. Noções – Método de Projecto 3ª parte. (00:20)

2.1. Passos:

2.1.1. Construção;

2.1.2. Usufruição;

2.1.3. Análise de Resultados.

3. Exercício II – Proposta de exploração, metamorfose e modelação do espaço/forma. (01:30)

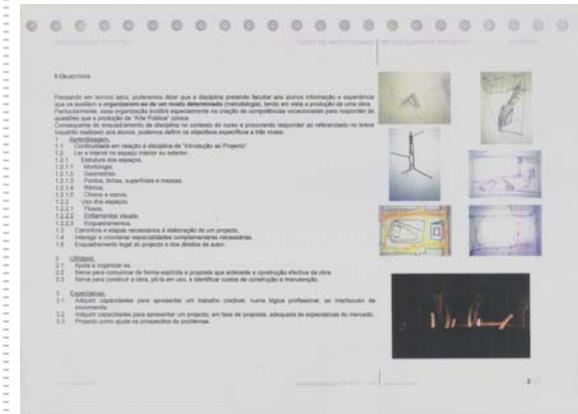
3.1. Ficcionalizar procurando e ideias para responder ao Problema.

3.2. Validar opções tornando-as âncoras na continuidade do processo de ficção/validação.

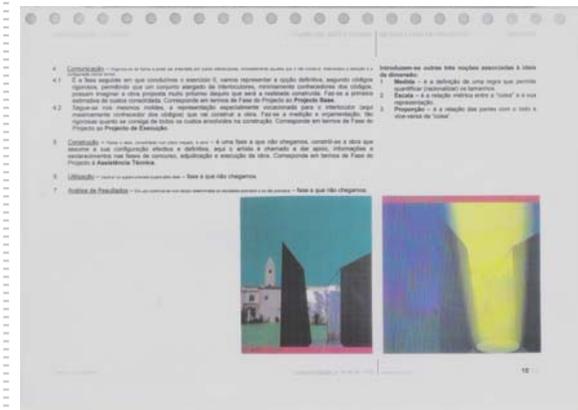
TPC – Desenvolver o Exercício II consolidando os aspectos abordados na aula.

Continuar o processo de ficção/validação. (01:00)

FICHAS de APOIO



e



e

4. CONCLUSÃO

Um entendimento possível, em sentido lato, de projecto considera que este se constitui como um processo de descoberta e reconhecimento enquanto acção envolvida no processo de concepção. O princípio é simples, embora se desdobre em complexidades e contradições subjacentes à natureza humana.

A imaginação vive da sedimentação, que é única para cada indivíduo, pois este realiza-a sobre um saber acumulado através duma operatividade disciplinar própria.

Perante esta perspectiva, que assenta naquilo que cada um é ou pretende ser, o método é o pretexto disciplinar para operar com o **sonhar**, **pensar** e **fazer**, devendo contudo comportar a possibilidade do **não fazer**, pois perante as imperfeições inerentes à prática, que simultaneamente nos intrigam e perturbam, tal possibilidade tem de constituir-se como alternativa. Assim, reconhece-se que o método implica o desafio ético explícito de representar como as coisas deveriam ser e, só num segundo momento, o desdobramento disciplinar das teorias às técnicas que consubstanciam a prática levam ao fazer, (academicamente quase sempre em simulação). Contudo, se este fazer não acontecer, não se perdeu a aprendizagem, ainda que metafórica, das dimensões múltiplas que corporizam o saber disciplinar, as suas dimensões culturais, de reconhecimento e, se quisermos, de conteúdo de vida.

Pedagogicamente, perfilhamos a trilogia enunciada por Entwistle – explanação, entusiasmo e empatia (4).

A qualidade da explanação determina a facilidade que os alunos terão na apreensão dos



conteúdos leccionados.

O entusiasmo demonstra o interesse do docente na matéria que lecciona e assim motiva a aprendizagem, porque se torna credível a importância dos conteúdos.

A empatia revela o clima emocional que o docente é capaz de desenvolver na aula, que afecta poderosamente a vontade e a disponibilidade dos alunos para se relacionarem com as ideias apresentadas e se envolverem no trabalho.

O empenho do docente tem de ser legível, deve ser entendido como um facilitador. Didacticamente trata de estabelecer níveis de intriga, demonstra flexibilidade para possibilitar ancoragens às experiências diferenciadas dos vários indivíduos tornando inteligível a motivação e a responsabilidade. Deve pôr-se seriedade e inteligência no confronto crítico, motivando no aluno seriedade e meditação, que sustentarão de forma decisiva a construção dum processo de aprendizagem motivador e em que ele confie.

Presumindo que o aluno vai reconhecer competência no docente para o auxiliar consistentemente no desenvolvimento do seu trabalho, esta competência reconhecida é operacional. A capacidade científica do docente só pode ser intuída pelo aluno mas nunca é observável por este porque, em princípio, o docente sabe sempre mais do que aquilo que consegue transmitir, enquanto o aluno sabe sempre menos do que o necessário para que lhe possa ser atribuída legitimidade para fazer um juízo válido a este respeito.

É este o docente que tentamos ser e, embora se recomende um método, este não exclui a inquietude.



O+C

5. BIBLIOGRAFIA

5.1. Citados

- (1) in preâmbulo de MOREIRA, Cristiano. *Reflexões Sobre o Método*. FAUP Publicações, Porto 1994. pp xiv-xvii
- (2) in estudo introdutório de FERREIRA, J. Tomaz em DESCARTES, René. *Discurso do Método*. Europa-América, Mem Martins 3ª edição. pp 20-21
- (3) QUARONI, Ludovico. *Proyectar un Edifício – Ocho Lecciones de Arquitectura*. Xarait Ediciones, Madrid 1980. pp 18
- (4) ENTWISTLE, Noel. *Promoting Deep Learning Through Teaching and Assessment*. Conferência (policopiada) Faculdade de Medicina Veterinária UTL, Lisboa 2000

5.2. Referências

Autores referidos ao longo do texto mas não identificados como citados, significa que o descrito é inferência pessoal resultante da leitura de livros aqui referenciados, que se assinalam (**maiúscula "bold"**) à direita, junto à linha pontuada.

ARNHEIM, Rudolf. *A Dinâmica da Forma Arquitectónica*. Editorial Presença, Lisboa 1988

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual*. Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo 1986

BARILLI, Renato. *Curso de Estética*. Editorial Estampa, Lisboa 1989

- BENEVOLO, Leonardo. *A cidade e o arquitecto*. Colecção Debates Arquitectura, Editora Perspectiva, S. Paulo, Brasil, 1984
- CARNEIRO, Alberto. *Campo Sujeito e Representação no Ensino e na Prática do Desenho/Projecto*. FAUP Publicações, Porto 1995
- CULLEN, Gordon. *Paisagem Urbana*. Arquitectura & Urbanismo-Edições 70, Lisboa 1983
- CUNHA, Luís Veiga da. *Desenho Técnico*. Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa 2003
- FERNANDES, Manuel Correia. *A Estrutura de Suporte, Construir a Arquitectura: um Programa para a Disciplina de Projecto*. FAUP Publicações, Porto, 1995
- FEYERABEND, Paul. *Against Method*. Verso, London-New York 1993 (A)
- FOCILLON, Henri. *A Vida das Formas*. Edições 70, Lisboa 1988
- GARDNER, Howard. *Creating Minds*. Basic Books, New York 1993
- JONES, J. Christopher. *Métodos de Diseño*. Gustavo Gili, Barcelona 1976
- KAHN, Louis. *Conversa com Estudantes*. Gustavo Gili, Barcelona 1999
- KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. Edições 70, Lisboa 1987
- KANDINSKY, Wassily. *Ponto Linha Plano*. Edições 70, Lisboa 1996
- LINAZASORO, Jose Ignacio. *Apuntes para una Teoria del Proyecto*. Serie Arquitectura y Urbanismo-Universidad de Valladolid, Valladolid 1984
- LOOS, Adolf. *Ornamento e Crime*, Cotovia, Lisboa 2006 (C)
- LYNCH, Kevin. *L'image de la Cité*. Collection Aspects de l'Urbanisme-Dunod, Paris 1976
- MOREIRA, Cristiano. *Reflexões sobre o Método*. FAUP Publicações, Porto 1994 (B)
- NORBERG-SCHULZ, Christian. *Arquitectura occidental*. Rizzoli, Gustavo Gili, Barcelona

1983

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius Loci*. Rizzoli, New York 1980

RODRIGUES, António Jacinto. *A Bauhaus e o Ensino Artístico*. Editorial Presença, Lisboa 1989

TAINHA, Manuel. *Arquitectura em Questão*. AEFA-UTL, Lisboa 1994

TÁVORA, Fernando. *Da organização do espaço*. Edições do Curso de Arquitectura da ESBAP, Porto 1982

VALÉRY, Paul. *Introdução ao Método de Leonardo da Vinci*. Arcádia, Lisboa 1979

VIEIRA, Joaquim. *O Desenho e o Projecto São o Mesmo?* Colecção Seis lições - FAUP Publicações, Porto 1995

VITRUVIO, Marco Lúcio. *Los Diez Libros de Arquitectura*. Editorial Ibéria, Barcelona 1981

Programa do curso 2003

Programa Disciplinas – Introdução ao Projecto e Metodologia de Projecto – 2003

Registo da adequação do ciclo de estudos a Bolonha – Introdução ao Projecto I e II

Programa Disciplinas – Introdução ao Projecto I e II

Programa Disciplina – Introdução ao Projecto de Arquitectura Paisagista

Programa Disciplina – Desenho II (Arquitectura Paisagista)

6. IMAGENS

As imagens utilizadas são de trabalhos executados pelos alunos e de contextos lectivos.

- a – Sónia Rosmaninho, IP
- b – Luísa Romeiras, IP
- c – Luísa Vidal, IP
- d – Raquel Ventura, IP
- e – Documentos produzidos pelo docente, IP
- f – Avaliação, IPAP
- g – João Morais, IP
- h – Trabalho de grupo , IP
- i – Luísa Romeiras, IP
- j – João Pedro Mateus, MPP
- k – Marina Gordilho, MPP
- l – Eliezer Correia, IP
- m – Cláudia Santos, IP
- n – Trabalho na sala de aula, IP
- o – Trabalho de grupo, IP