

Marcos
Steagall

& Fiona Grieve

**MARCOS MORTENSEN
STEAGALL**

ORCID: 0000-0003-2108-4445
marcos.steagall@aut.ac.nz

Professor Associado no Departamento de Design de Comunicação da Auckland University of Technology - AUT desde 2016. Ele é o Líder de Pós-Graduação em Design de Comunicação e Líder do Programa de Design de Comunicação e Design de Interação para o Ano 3. Possui Mestrado (2000) e PhD (2006) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil, e PhD em Arte e Design pela Auckland University of Technology em 2019.

Marcos Mortensen Steagall is an Associate Professor in the Communication Design department at the Auckland University of Technology - AUT since 2016. He is the Communication Design Postgraduate Strand Leader and Programme Leader for Communication Design and Interaction Design for Year 3. He holds a Master's (2000) and PhD (2006) in Communication & Semiotics acquired from The Pontifical Catholic University of São Paulo, Brazil, and a PhD in Art & Design from Auckland University of Technology in 2019.

FIONA GRIEVE

ORCID: 0000-0002-5996-9436
fiona.grieve@aut.ac.nz

Diretora criativa e editora da Threaded e chefe do Departamento de Design de Comunicação da Auckland University of Technology (AUT) na Nova Zelândia. Ela é uma líder acadêmica e diretora criativa com mais de 20 anos em gestão educacional, pesquisa e consultoria de design.

Fiona Grieve is Threaded's creative director and editor, and Head of the Department of Communication Design at Auckland University of Technology (AUT) in New Zealand. She is an Academic Leader and Creative Director with 20+ years in educational management, research, and design consultancy.

COMO CITAR**HOW TO QUOTE (APA):**

Mortensen Steagall, M. & Grieve, F. (2023). Creative practice as research: an undergraduate practice-led project in Communication Design in New Zealand. *DAT Journal*, 8(1), 05-41.
<https://doi.org/10.29147/datjournal.10.29147/datjournal.v8i1.700>

Prática criativa como pesquisa: um projeto de pesquisa conduzida pela prática em Design de Comunicação na Nova Zelândia

Marcos Steagall
[Tradução]

Resumo Nas últimas três décadas, os designers adotaram uma posição inovadora como pesquisadores-praticantes nas universidades, conduzindo pesquisas acadêmicas por meio de sua prática criativa. Muitos estudiosos reconheceram e discutiram a vontade de se comunicar por meios criativos. Tais empreendimentos sempre fizeram parte do aprendizado e ensino em Design Gráfico, mas como a pesquisa orientada para a prática se situa nas instituições universitárias no nível de graduação requer uma investigação mais aprofundada. Este artigo oferece *insights* sobre cinco profissionais de design desenvolvendo projetos de pesquisa liderados pela prática de acadêmicos da *Auckland University of Technology*, em Auckland, Nova Zelândia. Esses candidatos de graduação estão realizando pesquisas pela prática criativa no amplo campo do Design de Comunicação Visual. Estes novos praticantes/investigadores para o espaço acadêmico sentem tensões profundas e instáveis, para quem as abordagens tradicionais de investigação parecem demasiado ordenadas para captar o dinamismo do processo de investigação, que está no cerne da sua prática criativa. Eles buscam uma abordagem que possa oferecer altos níveis de interdisciplinaridade e focar na habilidade e competência para produzir *insights* em um processo de design iterativo sociomaterial. O artigo apresenta, com comentários sobre a prática, cinco projetos que operam no contexto de problemas complexos que jovens designers enfrentam e sua compreensão do trabalho de design no que se refere à prática e à pesquisa. O artigo contribui para promover uma mudança no ensino superior de design em direção à prática criativa como uma abordagem de pesquisa, promovendo o social e o cultural em vez do design orientado industrialmente. Ao trabalhar neste âmbito, prevê-se que alguns argumentos e inferências tenham aplicabilidade para além do Aotearoa e para outras práticas criativas, praticantes e investigadores.

Palavras-chave

Design de Comunicação
na Nova Zelândia;
Pesquisa em Design;
Educação em Design;
Design gráfico;
Pesquisa guiada pela prática.

Introdução

O desejo de ser criativo por meios visuais tem sido notada na academia ao longo das últimas décadas e discutida por muitos estudiosos. Tais atividades sempre fizeram parte do aprendizado e ensino em Design Gráfico, mas como a pesquisa orientada para a prática se situa dentro das instituições universitárias precisa de mais investigação. Metodologias de pesquisa criativas oferecem novas oportunidades de inovação e conhecimento dentro da academia. As diferentes epistemologias que os designers produzem – visuais, sensuais, ficcionais, lúdicas e provocativas – introduzem vitalidade crítica ao espaço de pesquisa nas universidades, abrindo novos caminhos para colaboração, interdisciplinaridade, comunidade e engajamento da indústria (Candy, Edmonds & Vear, 2021).

Este artigo oferece insights sobre cinco projetos de pesquisa conduzidos pela prática criativa de acadêmicos da Auckland University of Technology, em Tāmaki Makaurau Auckland, Aotearoa, Nova Zelândia. Esses alunos de graduação realizaram pesquisas por meio de projetos criativos no amplo campo do Design de Comunicação, criando um artefato ao lado de uma exegese escrita para atender aos requisitos acadêmicos (Brown & Mortensen Steagall, 2023; Chambers & Mortensen Steagall, 2023; Falconer & Mortensen Steagall, 2023; Lewis & Mortensen Steagall, 2023; Li & Mortensen Steagall, 2023; Lum & Mortensen Steagall, 2023; Shan & Mortensen Steagall, 2023; Michie & Mortensen Steagall, 2021; Mpofu & Mortensen Steagall, 2021; van Vliet & Mortensen Steagall, 2020).

O foco da pesquisa está na compreensão do trabalho de design no que se refere à prática e à pesquisa e apresenta insights manifestados no design aprendido de uma forma que fala externamente. Para isso, concentram-se em reflexões pessoais sobre suas experiências e o que investigam por meio da realização de seus projetos. Como tal, eles falam externamente a todos os profissionais de Design de Comunicação Visual e à comunidade maior de pesquisa liderada pela prática.

O resumo exigia que eles enfrentassem desafios, armadilhas, problemas, conflitos e soluções que precisavam negociar e desenvolver. Por meio de suas pesquisas, eles discutem resultados como paradigmas de pesquisa, estruturas e metodologias que contribuem para o conhecimento ou métodos que outro profissional pode usar. Para isso, eles investiram em reflexões discursivas sobre os processos de criação em que se engajaram, incluindo um relato de como quaisquer obras criativas foram feitas e avaliadas.

O artigo apresenta cinco projetos conduzidos pela prática e uma visão de seus processos e práticas de pesquisa. O objetivo é fornecer fatos sobre a pesquisa conduzida pela prática no nível terciário para nos permitir ser ensinados por ela.

Pesquisa conduzida para a prática

O surgimento da prática criativa como uma forma de pesquisa é indiscutivelmente o desenvolvimento mais empolgante e radical que aconteceu na universidade nas últimas três décadas e está aumentando sua influência atualmente (Nesteriuk & Ings, 2018). Traz uma maneira dinâmica de pensar a pesquisa, com novas metodologias para conduzi-la e uma maior conscientização sobre os diferentes tipos de conhecimento que a prática criativa pode transmitir (Smith, 2009).

No contexto deste projeto, a pesquisa é considerada uma abordagem da pesquisa por meio da prática em que a pesquisa e a prática operam como processos interdependentes e complementares que conduzem a formas originais de conhecimento (Candy, Edmonds & Vear, 2021). Como abordagem metodológica para a pesquisa em nível de graduação, estamos interessados no potencial conduzido pela prática para que os praticantes acessem o conhecimento decorrente da prática realizada no mundo real, estimulados pelo espírito de aventura e brincadeira que a prática criativa tem a oferecer (Mortensen Steagall, 2022; Mortensen Steagall, 2019; Mortensen Steagall & Ings, 2018). Por 'prática', entendemos, conforme sugerido por Vears (2021), realizar ações intencionais dentro de um contexto específico, tipicamente de forma criativa ou profissional: a fabricação, modificação ou design de artefatos de design.

Ao formular o resumo para este projeto, direcionado a graduandos seniores, esta forma de pesquisa para profissionais de design pode ser atraente porque pode conectá-los à sua prática existente, fornecendo um meio de exploração para o trabalho de design em um sentido pessoal. Ao mesmo tempo, o paradigma conduzido pela prática poderia contribuir para considerações e entendimentos mais amplos sobre a produção de novas formas e soluções de problemas (Hevner, March & Ram, 2004).

O setor de ensino superior está se tornando mais compatível com o trabalho criativo e suas relações existentes e potenciais com a pesquisa acadêmica. Isso aumenta a atração dessa abordagem de pesquisa para os profissionais porque conecta os designers à sua prática existente. Fornece uma abordagem para investigações que expande o trabalho de design no sentido pessoal e contribui para considerações mais amplas ao produzir novas formas de conhecimento.

Conhecimento no contexto da prática

Há uma característica comum na abordagem dos designers para lidar com a resolução de problemas e complexidade que tem a latência para complementar outras formas de avanço do conhecimento. Esta característica permite aos praticantes suscitar reflexões nos seus processos de trabalho que podem ser considerados como novos conhecimentos adquiridos na ação (Schön, 1991).

Como abordagem geral, os designers evitarão as primeiras impressões dos problemas apresentados em uma determinada situação. Muitas perspectivas e abordagens são tentadas, provisoriamente, sem nenhuma maneira de prever se ou o que elas resultarão. Dessa forma, novas possibilidades podem ser atualizadas, permanecendo resilientes e focados. Esse processo de tentativa e erro por meio da experimentação é fundamentado na educação progressiva de Dewey de 1938, baseada no aprender fazendo por meio de uma abordagem prática. Dewey desenvolveu uma abordagem pragmática para a produção de conhecimento nos processos criativos, onde a experiência, como resultado de encontros com situações do mundo real, é a base da compreensão.

Dewey (1938) argumenta em seu pensamento sobre a estética que os processos criativos incluem experiências práticas cotidianas, bem como produção artística e pesquisa científica. Todas essas atividades criativas mostram um padrão de investigação controlada: refletir sobre situações, buscar respostas, experimentar materiais e experimentar, onde tanto o questionamento quanto a avaliação das qualidades estéticas experimentadas são partes essenciais da mensagem. Nesse sentido, para Dewey, a diferença significativa entre a pesquisa científica e a obra de arte é que a primeira visa à produção de teorias, enquanto a segunda diz respeito à investigação de materiais na produção de obras de arte. Curiosamente, Dewey argumenta que a experiência estética não se limita às belas artes e ao pensamento acadêmico, mas a uma capacidade humana mais geral de atingir a habilidade de fazer perguntas e avaliações.

Frayling (1993), um dos primeiros estudiosos a investigar o papel das práticas criativas e do design no contexto da pesquisa acadêmica, também discutiu a pesquisa por meio da prática. Frayling (1993) referiu-se às ideias de Scrivener (2000; 2009) de prática conduzida como uma forma de pesquisa na qual o resultado é um artefato de design que incorpora o pensamento que leva à sua criação.

Neste brief, o objetivo é desenvolver conhecimentos que emergiram em parte através da criação de artefactos. Os cinco praticantes-pesquisadores criaram um artefato e uma exegese para contextualizar e evidenciar o processo de confecção. Este processo de criação foi pensado para permitir aos praticantes suscitar reflexões nos seus processos de trabalho que podem ser considerados como novos conhecimentos adquiridos na ação (Schön, 1991).

Como educadores, quando consideramos o ensino de habilidades de pesquisa em design criativo, estamos cientes da abordagem conversacional de Schön (1991) para educar o profissional reflexivo, promovendo processos de reflexão-na-ação, nos quais saber e fazer são inseparáveis. De particular relevância para este projeto são as ideias de Schön do estúdio de design como um modelo educacional para a reflexão sobre a ação e a percepção de tal prática reflexiva emergindo fazendo. Neste cenário, os docentes assumiram um papel de coaching em vez de ensinar, avançando numa negociação dialógica para uma reflexão-na-ação recíproca entre alunos e docentes.

Rigor e prática criativa

A pesquisa em design nas sociedades desenvolvidas muitas vezes encontra altas demandas e expectativas. A indústria espera que isso ajude a desenvolver avanços em conhecimento, ciência e outras áreas que dependem da inovação para desenvolver produtos. Ao mesmo tempo, as pessoas estão pedindo outro tipo de contribuição da pesquisa de design e insumos criativos para as discussões estratégicas de nosso tempo relacionadas, por exemplo, ao desenvolvimento urbano e às mudanças climáticas (Escobar, 2018). Eles pedem cenários que apresentem um todo significativo, coerente e visionário da maneira que o design e a arte costumam fazer ao combinar elementos de maneira engenhosa, evitando simplificações e clichês.

A complexidade do rigor criativo está alinhada com a pesquisa conduzida pela prática, revelando-se no processo de criação do designer, no próprio ato de fazer (Haseman, 2006), conhecer através do fazer (Mäkelä, 2007) e conhecer incorporado e imersivo (Mortensen Steagall, 2022; Mortensen Steagall & Ings, 2018; Mortensen Steagall, 2019). Este método de performatividade torna-se a representação não de uma realidade singular, mas de diferentes realidades (John Law & John Urry, 2004).

Diferentes posicionamentos vão desde aqueles que acreditam que o rigor acadêmico aplicado ao ato de fazer ou projetar por si só constitui pesquisa até aqueles que acreditam que a pesquisa, como atividade analítica, é incomensurável com o design, como atividade sintética (Wood, 2000). Estamos no primeiro grupo, argumentando que o rigor criativo é multifacetado, pois envolve o ato, a aplicação crítica e a corporificação artística dos processos de criação.

Em resposta ao rigor necessário que possa diferenciar a prática criativa da prática criativa como forma de indagação, estabelecemos orientações que foram comunicadas aos praticantes ao longo das 12 semanas que compuseram a produção do projeto. Para abordar a ideia de que a prática criativa pode assumir uma forma crítica e acadêmica, o projeto foi concebido para evidenciar o rigor criativo dentro do contexto da pesquisa conduzida pela prática em toda a documentação.

Os projetos exigiam um blog reflexivo onde os praticantes compartilhavam suas reflexões e desenvolvimentos em andamento para documentar e registrar seu processo de criação em uma plataforma interativa. O blog tornou-se um repositório vivo de ideias e pensamentos, enquanto a comunidade também fornecia feedback construtivo.

A esse respeito, é relevante observar Mäkelä & Nimkulrat (2011) pensamento sobre a documentação em um contexto de pesquisa conduzido pela prática que “pode funcionar como a reflexão consciente sobre e na ação. Qualquer meio de documentação, seja um diário, uma fotografia ou um esboço, pode servir como modo de reflexão” (parágrafo 1).

Requisitos do projeto

Nesta sessão, apresentamos os requisitos do projeto estabelecidos no paper brief para oferecer uma visão geral do projeto.

Definição de projeto

Para este projeto, adotamos a definição proposta por Vear (2021, p.2) que destaca quatro princípios fundamentais na pesquisa conduzida pela prática:

- Prática e pesquisa são complementares, mas distintas
- A pesquisa é baseada em um mundo de preocupação definido pela prática
- O pesquisador praticante está no centro da pesquisa
- O objetivo da pesquisa é gerar novos conhecimentos por meio da prática.

Resultados de aprendizagem

Os alunos foram incentivados a experimentar uma variedade de abordagens para a prática contemporânea de design, com foco na habilidade e no conhecimento especializado de materiais, na criação de métodos e na resolução de problemas por meio da criação. Criamos um resultado de aprendizagem específico para o projeto para responder à especificidade da pesquisa orientada para a prática. O brief oficial do projeto é genérico para acomodar diferentes abordagens pedagógicas, e também foi cumprido. Estes são os resultados de aprendizagem para o projeto, propostos em quatro itens:

- Propor uma proposta de pesquisa e produzir investigação reflexiva independente através da prática criativa utilizando metodologias que testam, experimentam e investigam um projeto de design visual;

- Demonstrar pensamento crítico e compreensão das práticas de design contemporâneo, incluindo conhecimentos, teorias, técnicas, habilidades e aspectos contextuais relevantes para sua prática;
- Reflita criticamente em ação e na ação e aplique convenções conceituais de Design de Comunicação e elementos da prática criativa na produção de artefatos de design feitos profissionalmente; e
- Comunique proposições conceituais, estéticas e imaginativas para uma variedade de públicos por meio de pesquisas independentes conduzidas pela prática no campo do Design de Comunicação Visual.

Escrita Exegética

O reconhecimento formal da pesquisa conduzida pela prática nas universidades na década de 1990, uma série de candidatos a design de pós-graduação em Design de Comunicação apresentaram artefatos criativos juntamente com uma exegese escrita (Hamilton & Jaaniste, 2010).

Para este projeto, adotamos uma estrutura de exegese composta por quatro capítulos:

1. Posicionando o pesquisador e a pesquisa
2. Revisão do Conhecimento Contextual
3. Metodologia de Projeto
4. Comentário Crítico

No capítulo 1, os praticantes estabeleceram seu posicionamento, considerando sua formação cultural e sua relação com a pesquisa. No capítulo 2, eles revisaram o conhecimento contextual e histórico que informava a prática, bem como os profissionais criativos e as obras de arte. No Capítulo 3, eles discutiram as metodologias e métodos empregados no projeto para coletar e analisar dados, mapeamento de conteúdo e comparação entre a amostra. O Capítulo 4 apresenta comentários críticos sobre a prática, incluindo como a pesquisa se desenvolveu na prática, o processo de descoberta e os métodos de desenvolvimento, iteração e revisão. Inclui uma discussão e descrição dos artefatos criativos realizados dentro do projeto de pesquisa.

Vozes dos praticantes de Design Gráfico

Nesta sessão, apresentamos seis projetos de pesquisa conduzidos pela prática desenvolvidos como um requisito fundamental para a conclusão do Bacharelado em Design, com especialização em Design de Comunicação na Auckland University of Technology. Esses recém-chegados ao mundo da pesquisa em design sentem tensões profundas e instáveis pelas abordagens de pesquisa tradicionais, que parecem muito lineares e ordenadas para capturar a confusão do processo de investigação que está no centro de sua produção criativa. Eles entrelaçaram seus papéis entre profissionais e pesquisadores (Candy, Edmonds & Vear, 2021) e desenvolveram e executaram um projeto de pesquisa significativo conduzido pela prática no campo do Design de Comunicação Visual.

Os temas do projeto incentivam práticas especializadas, interdisciplinares, especulativas e reflexivas (Mortensen Steagall, 2021; Mortensen Steagall, 2020), permitindo resultados de aprendizagem experiencial que questionam e testam as ideias subjacentes ao posicionamento do investigador. Os cinco designers selecionados apresentados neste artigo são: Ruby Brown, Kristen Lum, Qianying Li, Tara Falconer e Kexin Shan.

Ruby Brown

Ruby Brown é uma designer que usa a autoetnografia como uma abordagem metodológica para documentar, analisar e celebrar as variações nas perspectivas feministas sobre a criatividade nos espaços domésticos por meio do design têxtil e de publicações. Em seu projeto de pesquisa orientado para a prática intitulado *Painting the Kitchen Tables: Exploring women's domestic creative spaces through paper design*, a utilidade dos objetos físicos teve prioridade, colocando vários apliques visuais e texturais um por um em um processo interativo onde o resultado de cada etapa implícito o seguinte.

Ruby produziu uma série de artefatos de design que prestam homenagem a artistas feministas que fizeram da cozinha seu estúdio e sintetiza as experiências viscerais de como as mulheres ocupam esses espaços. Ruby emprega uma variedade de métodos incorporados. Seu processo de design criou uma série de resultados que incluíam receitas, menus, toalhas de mesa e cerâmica acompanhando uma publicação que contrasta e analisa criticamente artigos, poemas e insights de design. São duas edições da publicação, a primeira totalmente artesanal para manter a utilidade e qualidade caseira dos métodos empregados no projeto, e a segunda é uma carteira com encadernação perfeita para uma experiência de leitura mais versátil (Figuras 1 e 2).

As saídas físicas são sustentadas por um processo iterativo e contam com conhecimento tácito e relatos internos para trazer à tona nostalgia impalpável, texturas, bagunça e pistas que refletem a atmosfera e o caos doméstico frequentemente associados à cozinha.



Figura 1. A versão em capa dura da publicação concentra-se em uma experiência textual e atua como culminação das experiências e da criatividade das mulheres nos espaços domésticos. Destina-se a ser vivido ao lado, tocado e interagido. 2022 © Brown, R. (usado com permissão).



Figura 2. Versão de bolso da publicação, em brochura, desenhada com lombada vermelha para simular livros de receitas e utensílios de medição de cozinha. Tendo o conteúdo como foco, esta saída emprega uma abordagem minimalista para invocar os temas visuais em todo o material de pesquisa. 2022 © Brown, R. (usado com permissão).

Kristen Lum

Kristen é uma ilustradora e designer que utiliza a representação gráfica para explorar sua identidade profissional e superar inibições para seguir uma carreira criativa. Seu projeto de pesquisa conduzido pela prática emprega uma abordagem autoetnográfica para descrever e analisar a experiência pessoal e questiona como alguém pode expressar a identidade pessoal por meio de um romance gráfico. Para Lum, a oportunidade de definir o escopo de um projeto fundamental trouxe à tona dúvidas em seu conjunto de habilidades criativas e autoconfiança, levando-a a refletir sobre as memórias e o entusiasmo pelo desenho e pela arte quando criança. Suas comparações com irmãos que buscam assuntos baseados em STEM perpetuaram sentimentos de ser um outlier e provocaram turbulência sobre a indústria criativa como uma carreira arriscada. A mídia ilustrativa e as convenções da história em quadrinhos forneceram a Lum uma estrutura para explorar a narrativa metafórica da protagonista, quebrando obstáculos enquanto ela viaja por uma paisagem ambiental que reflete sua mente interior.

O desenho digital de Kristen e o uso da linguagem visual exigiram um repertório de arranjos composicionais, combinando realismo, dispositivos de enquadramento e escalas de marcação para proporcionar um dinamismo que sequencia o espectador através da narrativa. A cor transmite associações simbólicas para nutrição, inocência, imaginação e introspecção, comunicando cenários pessoais e emoções de suas experiências passadas. A questão de pesquisa expõe suas vulnerabilidades e lutas enquanto, simultaneamente, o estúdio salvaguarda um espaço criativo para desenvolver confiança com as habilidades e convenções da graphic novel (Figuras 3 e 4).

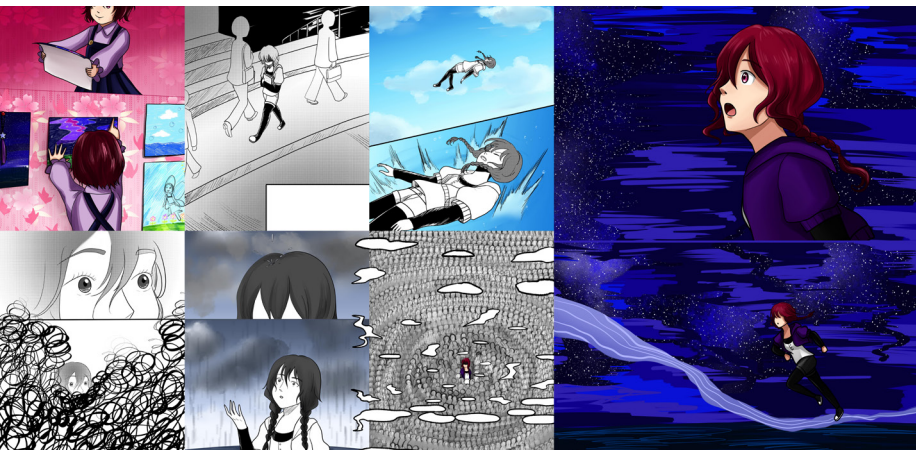


Figura 3. Exemplos de páginas mostrando a progressão do tema de cores. A página mais à direita é do capítulo final do romance, onde as cores são mais vibrantes - mostrando o crescimento da protagonista e sua aproximação de reencontrar seu sonho. 2022 © Lum, K. (usado com permissão).



Figura 4. Cópias físicas 'Breakthrough' empilhadas umas sobre as outras. A capa azul está na parte superior, enquanto as cópias rosa estão embaixo. 2022 © Lum, K. (usado com permissão).

Qianying Li

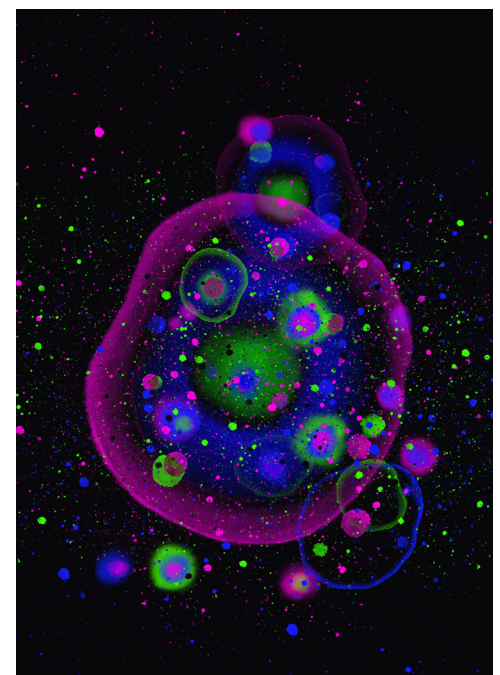
Qianying é uma designer visual que pesquisa o poético e o ilustrativo para ressoar com a pesquisa que o pesquisador está no centro. Seu projeto de pesquisa pergunta como os efeitos do bloqueio podem ser articulados por meio de ilustração e poesia para narrar uma história pessoal usando uma abordagem autoetnográfica para manter altos níveis de dignidade e originalidade. Ela compõe uma narrativa visual para ilustrar sua experiência de ficar trancada na China durante uma visita à pátria e incapaz de retornar à Nova Zelândia. Durante o isolamento, o pesquisador teve que esperar 14 meses na China. O bloqueio produziu sentimentos de isolamento, solidão e ansiedade.

Seu projeto: *Memories from Covid-19*, desenvolve linguagem visual para articular esses sentimentos, respondendo criativamente usando cores, formas biológicas e narrativas poéticas para entender as pressões psicológicas pelas quais alguém pode passar durante um período sem precedentes. Qianying emprega uma mistura de investigação heurística e metodologias autoetnográficas para desenvolver autoconsciência e sensibilidade para conectar histórias pessoais, percepção e compreensão tácita. O estudo envolveu o praticante na coleta de informações do COVID-19, apresentando os antecedentes do projeto e explorando a escrita de poesia, ilustração narrativa e obras de arte relacionadas ao COVID-19. A utilização de ilustrações e escrita poética associada à abordagem autoetnográfica e de investigação heurística no seu projeto deu acesso a tentativas estéticas de representar graficamente a experiência *sui generis* com uma perspectiva acrescida de si (Figuras 5 e 6).

Figura 5. A tela de impressão mostra as páginas do projeto *Memória da COVID*, incluindo as ilustrações e a escrita poética empregada para criar a narrativa autoetnográfica. 2021 © Li, Q. (usado com permissão).



Figura 6. Ilustração do projeto *Memórias da COVID*. As cores saturadas sugerem a alta propagação do vírus, e os fundos escuros revelam uma sensação de isolamento do praticante durante a produção do projeto. 2021 © Li, Q. (usado com permissão).



Tara Falconer

Tara explora as convenções do design gráfico usando uma metodologia de investigação reflexiva que se conecta com aspectos da investigação heurística por meio de questionamentos e métodos de tentativa e erro para discutir as conexões entre ambientalismo e feminismo. Seu projeto de pesquisa de design visual conduzido pela prática artística celebra os benefícios de apreciar a natureza como uma forma de autocuidado para capacitar e fortalecer mulheres jovens, ao mesmo tempo em que aumenta o desejo de cuidar do mundo natural. O projeto, intitulado “Grounding”, questiona como estratégias e convenções de design de comunicação podem estimular jovens mulheres a se conectarem a uma relação dialógica com a natureza, promovendo bem-estar e consciência ecológica?

O conceito e as ideologias do ecofeminismo sustentaram a criação de um corpo de artefatos de design utilizando mensagens, significados e declarações empoderadoras para comentar sobre os poderes de cura da natureza e promover o autocuidado como um ato feminista. O processo de pesquisa emprega principalmente métodos de impressão e feitos à mão para encapsular o ethos, os conceitos e as características em que o tópico de estudo se baseia.

Métodos de fabricação de papel reciclado, costura manual e bordado são combinados com sessões de colagem no jardim e técnicas de impressão de linóleo que emulam o natural, celebrando as qualidades imperfeitas da natureza. O produto é uma síntese sensível e elegante de conteúdo editorial, convenções de design de publicação e processos de baixa fidelidade e engenharia manual, com níveis de profundidade de pensamento (Figuras 7 e 8).



Figura 7. Coleção dos resultados do design do projeto Grounding. 2022 © Falconer, T. (usado com permissão).



Figura 8. Colagem ao ar livre do pesquisador. As colagens feitas à mão realçam a qualidade artesanal do conteúdo e essa ideia de voltar à natureza em busca de inspiração. Passar um tempo ao ar livre para criar as colagens permitiu que o espaço fosse diretamente inspirado pela natureza e pelas respostas do questionário. 2022 © Falconer, T. (usado com permissão).

Kexin Shan

Kexin é uma designer visual que emprega autoetnografia e investigação heurística para transmitir narrativas sobre experiências do eu por meio da prática criativa. Ela se baseia em sua experiência como estudante internacional da China morando e estudando em Aotearoa, Nova Zelândia, para explorar o conceito de pertencimento e a ansiedade de uma situação desconhecida por meio da expressão pessoal. Seu projeto de pesquisa artística orientado para a prática, intitulado *Forgotten*, pergunta: Como representar o sentimento de pertencimento (ou não pertencimento) de um estudante internacional chinês por meio da estética da poesia visual?

Empregando a autoetnografia e a investigação heurística como abordagem metodológica, Kexin usa a autonarrativa e a escrita poética para investigar as fases negativas e os estados emocionais de solidão e inquietação. Períodos de interiorização da experiência e auto-reflexão são compostos em elementos linguísticos e traduzidos em formas gráficas para transmitir significado sobre o significado verbal.

Sua pesquisa investiga caminhos para a poesia visual como uma estratégia gráfica para produzir duas publicações usando um layout tipográfico experimental e dois pôsteres correspondentes formulando suas experiências pessoais e a falta de senso de pertencimento vivendo em Aotearoa, Nova Zelândia. O projeto de Kexin explora as limitações dos falantes de inglês como segunda língua por meio de arranjos tipográficos. O artefato quebra a restrição que o texto e a língua podem ter para um falante de segunda língua. O texto não pode ser apenas lido. Em vez disso, o observador pode tratar o padrão como sinais visuais que exploram seu potencial interno e recursos. Os resultados de design produzidos para o trabalho revelam uma estratégia sofisticada para representar graficamente as características mentais, emocionais, espirituais e físicas da existência humana (Figuras 9 e 10).

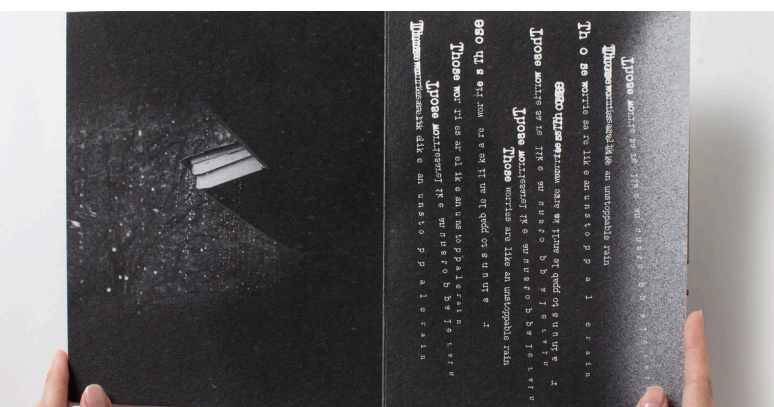


Figura 9. Esta página dupla mostra o conteúdo da publicação sobre a escrita poética. 2022 © Shan, K. (usado com permissão).



Figura 10. Esta página dupla é da primeira publicação *Restless*, onde o pesquisador usou poesia concreta para solettrar a palavra China na forma de um mapa da China, e o restante do texto na página lembra a trajetória de um voo de avião, mostrando que o pesquisador veio da China para a Nova Zelândia. 2022 © Shan, K. (usado com permissão).

Comentário crítico

Este artigo apresenta o desenvolvimento da pesquisa orientada para a prática formulada para alunos do último ano como um projeto fundamental necessário para a conclusão do Bacharelado em Design com especialização em Design de Comunicação Visual na Auckland University of Technology em Aotearoa, Nova Zelândia. Como tal, o artigo discute a pesquisa orientada para a prática como uma metodologia empregada como uma abordagem de estúdio de design para o ensino de design visual no nível superior. A consideração da prática em design tem feito parte do cenário acadêmico nos últimos anos, com vários programas de doutorado e mestrado aumentando a conscientização sobre o tipo particular de conhecimento que a prática criativa pode transmitir. Há também um rápido desenvolvimento de um corpo de conhecimento sobre o processo criativo. No entanto, a aplicação da prática como paradigma na graduação é escassa e carece de mais investigação.

O projeto relatado neste artigo foi aplicado ao último semestre de um curso superior, entregue por meio de dois trabalhos concomitantes, Design Studio (45 créditos) e Design Research (15 créditos). O projeto teve uma duração total de 12 semanas com sessões presenciais, incluindo duas semanas de intervalo e duas semanas para a conclusão do projeto posteriormente. O brief foi aplicado a 97 alunos em 2022.

O Design Studio foi conduzido como uma abordagem de metodologia de ideação, incorporando sessões iterativas de brainstorming para gerar ideias, seguidas de discussões e feedback (Chen, 2018). Adotamos para as sessões de discussão o conceito Māori de korero, que se relaciona amplamente com narrativa, história, relato e conversa, e estimulamos um ambiente de confiança, apoio e consciência dos valores da comunidade. Estas sessões são uma mistura de trabalho individual e em grupo. A ideia é que os alunos possam debater individualmente e depois participar de koreros para identificar boas e más direções para melhorar as ideias rapidamente. Por meio de rodadas iterativas de brainstorming e korero, os alunos desenvolveram um conceito de alta qualidade que se tornou a base do projeto principal.

No Design Studio, a prática foi orientada para aprofundar o pensamento cotidiano em novos resultados de design, concretizados pelo fazer. Ao invés de investigar teorias, a proposta era usar ideias, crenças e métodos e levá-los adiante pela realização do fazer. Através desta abordagem, a prática criativa combinou a criação de designs inovadores com os métodos, processos e técnicas pertencentes ao campo do Design de Comunicação. O novo conhecimento, neste caso, pode assumir o formato de novos métodos, técnicas, frameworks, taxonomias e modelos. Nesse sentido, a prática é focada em criar algo novo conduzido pelo processo de fazer, transformando ideias em artefatos de design (Mortensen Steagall, & Tavares, 2021a; Mortensen Steagall & Tavares, 2021b).

O trabalho de Pesquisa em Design foi entregue misturando palestras e sessões de estúdio para oferecer métodos, teorias e abordagens para apoiar a produção criativa de forma construtiva. Os conteúdos foram planejados para trazer novas formas de pensar sobre a pesquisa conduzida pela prática e métodos para conduzi-la (Nesteriuk & Ings, 2018), sensibilizando para os diferentes tipos de conhecimento, como dimensões incorporadas e tácitas. O objetivo era fomentar a produção de conhecimento que a prática criativa pode transmitir ao mesmo tempo em que cria um corpo de informações que dá uma visão do processo criativo.

Várias metodologias e métodos associados à pesquisa criativa foram introduzidos e adotados de acordo com as habilidades, interesses e práticas de design de cada praticante. Curiosamente, vimos a maioria dos projetos conduzidos com abordagens de investigação autoetnográfica e heurística, revelando uma conexão entre o pesquisador-prático, o tema da pesquisa e a prática criativa. Por meio dessa abordagem metodológica, o processo pode, naturalmente, imprimir a assinatura e a voz da interpretação pessoal (Connelly & Clandinin, 1994).

Somos lembrados da ideia de Eisner (1991) do olho do pesquisador não como um dispositivo óptico, mas como iluminado por qualidades e virtudes humanas, como intenção, propósito e quadro de referência. Da mesma forma, Schwandt (1994) descreveu a essência de ser um pesquisador-praticante como ter uma consciência intensificada de uma forma particular de atenção a nuances e detalhes, a múltiplas dimensões, como uma metáfora para todos os sentidos, está em um estado de iluminação.

A *vibe* positiva desenvolvida no Estúdio de Design, encarada com coleguismo e respeito mútuo, proporcionou um ambiente de confiança onde todos puderam ser abertos e flexíveis. Ao mesmo tempo, a vivência comunitária entre pares e palestrantes reflete diferentes visões de mundo, promovendo a equidade e a cidadania global.

Conclusão

Este artigo apresentou as particularidades de um projeto prático desenvolvido por acadêmicos seniores do Bacharelado em Design com especialização em Design de Comunicação Visual como marco final no último semestre do curso. Esse grupo específico de alunos foi fortemente impactado pelas restrições impostas pelo governo da Nova Zelândia como parte das medidas de confinamento da pandemia de COVID. Nosso entendimento é que essa situação de medidas opressoras abre espaço para a reflexão sobre os temas do projeto centrados no eu.

Foi perceptível que os cinco projetos adotaram uma investigação heurística ao lado da autoetnográfica. A investigação heurística forneceu os fundamentos filosóficos existenciais e humanísticos para reconhecer o potencial humano de auto-realização (Maslow, 1943). O estúdio de design oferece o espaço para que a mágica aconteça quando a autotransformação por meio de descobertas que sustentam a experiência do mundo real acontecer. Por meio da abordagem heurística, os alunos se aproximaram das características únicas e vivas do eu, incluindo o lugar ou um fenômeno, a partir do qual o universal se desenvolve lentamente. Porque, no nosso caso, o praticante era também o investigador, a prática conduzida tinha uma ligação intencional com as práticas singulares dos designers, abrindo uma oportunidade à emergência de aspectos essenciais emergentes de contextos culturais socializados de prática.

Por fim, o artigo visa defender uma reflexão sobre a prática criativa como abordagem de pesquisa no setor de ensino superior de design, promovendo um agenciamento singular ao processo de pesquisa. Ao mesmo tempo, oferece espaço para a investigação da prática como singular ao praticante-pesquisador. Ao trabalhar neste âmbito, prevê-se que alguns argumentos e inferências tenham aplicabilidade para além do Aotearoa e para outras práticas criativas, praticantes e investigadores.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaríamos de agradecer a esses cinco designers/pesquisadores incrivelmente talentosos: Ruby Brown, Kristen Lum, Qianying Li, Tara Falconer e Kexin Shan, que, por meio de seus caminhos criativos, nos permitiram ter uma visão da pesquisa orientada para a prática no nível de graduação. Nesse sentido, também gostaríamos de estender nossos agradecimentos aos alunos do grupo 50 do curso GRAD701/2023 por sua contribuição e apoio no feedback dos projetos apresentados neste artigo.

Creative practice as research: an undergraduate practice-led project in Communication Design in New Zealand

Abstract In the past three decades, designers have adopted an innovative position as practitioner-researchers in universities by conducting academic research through their creative practice. Many scholars have acknowledged and discussed the will to communicate through creative means. Such endeavours have always been part of the learning and teaching in Graphic Design but how practice-led research sits within university institutions at the undergraduate level requires further investigation. This article offers insights into five design practitioners developing research projects led by the practice, of academics at Auckland University of Technology, in Auckland, New Zealand. These undergraduate candidates are undertaking research by creative practice in the broad field of Visual Communication Design. These new practitioners/researchers to the academic space feel profound and unsettled tensions, for whom traditional research approaches seem too ordered to capture the dynamism of the inquiry process, which lies at the heart of their creative practice. They seek an approach that can offer high levels of interdisciplinarity and focus on skill and competence to produce insights into a socio-material iterative design process. The article presents, with a commentary on practice, five projects operating in the context of complex problems young designers face and their understanding of the design work as it relates to practice and research. The article contributes to advancing a shift in higher design education towards creative practice as an approach to research, promoting the social and the cultural rather than design that is industrially driven. While working within this scope, it is envisaged that some arguments and inferences will have applicability beyond the Aotearoa and for other creative practices, practitioners and researchers.

Keywords

Communication Design
in New Zealand;
Design Research;
Design Education;
Graphic Design;
Practice-led research.

Introduction

The will to be creative through visual means has been noticeable in academia throughout the past decades and discussed by many scholars. Such activities have always been part of the learning and teaching in Graphic Design, but how practice-led research sits within university institutions does need further investigation. Creative research methodologies offer new opportunities for innovation and insight within the academy. The different epistemologies that designers produce - visual, sensuous, fictional, playful and provocative – introduce critical vitality to the research space in universities, opening new ways for collaboration, interdisciplinarity, community and industry engagement (Candy, Edmonds & Vear, 2021).

This article offers insights into five research projects led by creative practice of academics at Auckland University of Technology, in Tāmaki Makaurau Auckland, Aotearoa New Zealand. These undergraduate candidates undertook research through creative projects in the broad field of Communication Design, creating an artefact alongside a written exegesis to fulfil academic requirements (Brown & Mortensen Steagall, 2023; Chambers & Mortensen Steagall, 2023; Falconer & Mortensen Steagall, 2023; Lewis & Mortensen Steagall, 2023; Li & Mortensen Steagall, 2023; Lum & Mortensen Steagall, 2023; Shan & Mortensen Steagall, 2023; Michie & Mortensen Steagall, 2021; Mpofu & Mortensen Steagall, 2021; van Vliet & Mortensen Steagall, 2020).

The research focus is on their understanding of the design work as it relates to practice and research and presents insights manifested in design learnt in a way that speaks outwardly. To do this, they concentrate on personal reflections on their experiences and what they investigate through doing their projects. As such, they speak outwardly to all Visual Communication Design practitioners and the practice-led research larger community.

The brief required them to navigate challenges, pitfalls, problems, conflicts and solutions they needed to negotiate and develop. Through their research, they discuss outcomes such as research paradigms, frameworks and methodologies that contribute to the knowledge or methods that another practitioner can use. To do this, they invested in discursive reflections about the making processes they engaged in, including an account of how any creative works were made and appraised.

The article presents five practice-led projects and insight into their processes and research practice. The goal is to provide facts about practice-led research at the tertiary level to enable us to be taught by it.

Practice-led research

The emergence of creative practice as a form of research is arguably the most exciting and radical development to happen in the university within the last three decades and is currently increasing in influence (Nesteriuk & Ings, 2018). It brings a dynamic way of thinking about research, with new methodologies for conducting it, and a raised awareness of the different kinds of knowledge that creative practice can convey (Smith, 2009).

In the context of this project, research is considered an approach to research by means of practice in which the research and the practice operate as interdependent and complementary processes leading to original forms of knowledge (Candy, Edmonds & Vear, 2021). As a methodological approach to research at the undergraduate level, we are interested in the practice-led potential for practitioners to access knowledge arising from practice conducted in the real world, stimulated by the spirit of adventure and play that creative practice has to offer (Mortensen Steagall, 2022; Mortensen Steagall, 2019; Mortensen Steagall & Ings, 2018). By 'practice', we understand, as suggested by Vears (2021), taking purposeful actions within a specific context, typically creatively or professionally: the making, modifying or designing of design artefacts.

In formulating the brief for this project, targeted at senior undergraduates, this form of research for design practitioners could be attractive because it could connect them to their existing practice, providing a means of exploration for design work in a personal sense. At the same time, the practice-led paradigm could contribute to broader considerations and understandings about producing new forms and problem solutions (Hevner, March & Ram, 2004).

The higher education sector is becoming more compliant with creative work and its existing and potential relationships to scholarly research. It raises the attraction of this research approach for practitioners because it connects designers to their existing practice. It provides an approach for investigations that expands the design work into the personal sense and contributes to broader considerations by producing new forms of knowledge.

Knowledge in the context of practice

There is a common characteristic in the designers' approach to handling problem-solving and complexity that has the latency to complement other forms of knowledge advancement. This characteristic allows practitioners to elicit reflection in and on their working processes which can be considered as new knowledge gained in action (Schön, 1991).

As an overall approach, designers will avoid the first impressions of the problems presented in a given situation. Many perspectives and approaches are tried, tentatively, with no way of predicting if or what they will result. In this way, new possibilities can be actualised by remaining resilient and focused. This process of trial and error through experimentation is grounded on Dewey's 1938 progressive education based on learning by doing through a hands-on approach. Dewey developed a pragmatic approach to knowledge production in the creative processes, where experience, as growing out of encounters with real-world situations, is the basis of understanding.

Dewey (1938) argues in his thinking on aesthetics that creative processes include everyday practical experiences as well as artistic production and scientific research. All these creative pursuits show a pattern of controlled inquiry: reflecting on situations, searching for answers, experimenting with materials, and experiencing, where both the questioning and evaluation of experienced aesthetic qualities are essential parts of the message. In this sense, for Dewey, the significant difference between scientific research and artwork is that the former aims at producing theories, whereas the latter concerns inquiries into materials in producing artworks. Interestingly enough, Dewey argues that aesthetic experience is not limited to fine art and academic thought but to a more general human capacity to attain the skill to make inquiries and evaluations.

Frayling (1993), one of the first scholars to investigate the role of creative practices and design in the academic research context, also discussed research through practice. Frayling (1993) referred to Scrivener's (2000; 2009) ideas of practice-led as a form of research in which the outcome is a design artefact which embodies the thinking that leads to its making.

In this brief, the goal is to develop knowledge that partly emerged through the creation of artefacts. The five practitioner-researchers created an artefact and an exegesis to contextualise and evidence the process of making it. This process of creation was planned to allow practitioners to elicit reflection in and on their working processes which can be considered as new knowledge gained in action (Schön, 1991).

As educators, when we consider teaching creative design research skills, we are cognizant of Schön's (1991) conversational approach to educating the reflective practitioner, promoting processes of reflection-in-action, in which knowing and doing are inseparable. Of particular relevance for this project are Schön's ideas of the design studio as an educational model for the reflection-in-on-action and the perception of such a reflective practicum emerging by doing. In this scenario, lecturers assumed a coaching role instead of teaching, progressing a dialogical negotiation for a reciprocal reflection-in-on-action between students and lecturers.

Rigour and creative practice

Design research in developed societies often meets with high demands and expectations. The industry expects it will help develop advancements in knowledge, science and other areas that rely on innovation to develop products. At the same time, people are asking for another kind of contribution from design research and creative input to the strategic discussions of our time relating to, for example, urban development and climate change (Escobar, 2018). They ask for scenarios that present a meaningful, coherent and visionary whole in the manner that design and art often can by combining elements ingeniously, avoiding simplifications and clichés.

The complexity of creative rigour is aligned with practice-led research revealing itself in the process of the designer's creating, in the very act of doing (Haseman, 2006), knowing through making (Mäkelä, 2007), and embodied and immersive knowing (Mortensen Steagall, 2022; Mortensen Steagall & Ings, 2018; Mortensen Steagall, 2019). This method of performativity becomes the enactment of not a singular but of differing realities (John Law & John Urry, 2004).

Different positionings range from those who believe that academic rigour applied to the act of making or designing alone constitutes research to those who believe that research, as analytical activity, is incommensurable with design, as synthetic activity (Wood, 2000). We are in the first group, arguing that creative rigour is multifaceted as it entails the act, critical application and artistic embodiment of the making processes.

In response to the necessary rigour that can differentiate the creative practice from creative practice as a form of inquiry, we established guidelines that were communicated to the practitioners throughout the 12 weeks that composed the project production. To address the idea that creative practice can take on a critical and scholarly form, the project was designed to evidence the creative rigour within the context of practice-led research throughout the documentation.

Projects required a reflexive blog where practitioners shared their reflections and ongoing developments to document and record their making process in an interactive platform. The blog became a living repository of ideas and thinking, while the community would also provide constructive feedback.

In this regard is relevant to note Mäkelä & Nimkulrat (2011) thinking in documentation in a practice-led research context that “can function as the conscious reflection on and in action. Any means of documentation, whether it is diary writing, photographing or sketching, can serve as a mode of reflection” (par.1).

Project requirements

In this session, we present the project requirements established in the paper brief to offer an overview of the project.

Project definition

For this project, we adopted the definition proposed by Vear (2021, p.2) that highlights four fundamental principles in practice-led research:

- Practice and research are complementary but distinctive
- The research is based within a world-of-concern defined by practice
- The practitioner researcher is at the centre of the research
- The research aim is to generate new knowledge through practice.

Learning Outcomes

Students were encouraged to try a range of approaches to contemporary practice in design, focusing on skill and specialist knowledge of materials, creating methods and solving problems through making. We created a specific learning outcome for the project to respond to the specificity of practice-led research. The official brief for the project is generic to accommodate different pedagogical approaches, and it was also fulfilled. These are the learning outcomes for the project, proposed in four items:

- Propose a research proposal and produce independent reflective investigation through creative practice utilising methodologies that test, experiment and investigate a visual design project;

- Demonstrate critical thinking and understanding of contemporary design practices, including knowledge, theories, techniques, skills and contextual aspects that are relevant to their practice;
- Critically reflect in-action and on-action, and apply conceptual Communication Design conventions and elements of creative practice in the production of professionally made design artefacts; and
- Communicate conceptual, aesthetic, and imaginative propositions to a range of audiences through independent practice-led research in the Visual Communication Design field.

Exegetical Writing

The formal recognition of practice-led research in universities in the 1990s, a range of graduate design candidates in Communication Design have submitted creative artefacts alongside a written exegesis (Hamilton & Jaaniste, 2010). For this project, we adopted an exegesis structure composed of four chapters:

1. Positioning the researcher and the research
2. Review of Contextual Knowledge
3. Design Methodology
4. Critical Commentary

In chapter 1, the practitioners established their positioning, considering their cultural background and their relationship to the research. In chapter 2, they reviewed the contextual and historical knowledge that informed the practice, as well as creative practitioners and artworks. In Chapter 3, they discussed the methodologies and methods employed in the project to gather and analyse data, mapping of content, and comparison across the sample. Chapter 4 presents critical commentary on practice, including how the research unfolded in practice, the process of discovery, and the methods of development, iteration and review. It includes a discussion and description of the creative artefacts realized within the research project.

Graphic Design Practitioners voices

In this session, we present six practice-led research projects developed as a capstone requirement for completing the Bachelor of Design, majoring in Communication Design at Auckland University of Technology. These newcomers to the world of design research feel deep and unsettled tensions for traditional research approaches, which seem too linear and ordered to capture the messiness of the process of inquiry which lies at the centre of their creative production. They intertwined their roles between practitioners and researchers (Candy, Edmonds & Vear, 2021) and developed and executed a significant practice-led research project in the Visual Communication Design field.

The project themes encourage specialised, interdisciplinary, speculative, and reflective practices (Mortensen Steagall, 2021; Mortensen Steagall, 2020), allowing experiential learning outcomes that question and test the ideas underpinning the researcher's positioning. The five selected designers presented in this article are: Ruby Brown, Kristen Lum, Qianying Li, Tara Falconer and Kexin Shan.

Ruby Brown

Ruby Brown is a practitioner using autoethnography as a methodological approach to document, analyse, and celebrate the variations within feminist perspectives on creativity within domestic spaces through textile and publication design. In her practice-led research project entitled *Painting the Kitchen Tables: Exploring women's domestic creative spaces through publication design*, the tactility of the physical objects took priority, layering various visual and textural appliques one by one in an interactive process where the outcome of each step implied the next one.

Ruby curates a series of design artefacts that pay tribute to feminist artists who made the kitchen their studio and synthesises the visceral experiences of how women take up those spaces. Ruby employs a range of embodied methods. Her design process created a range of outcomes that included recipes, menus, tablecloths, and ceramicware accompanying a publication that critically contrasts and analyses articles, poems and design insights. There are two editions of the publication, the first is entirely handmade to retain the tactility and home craft quality of methods employed in the project, and the second is a pocketbook with perfect-bound binding for a more versatile reading experience (Figures 1 and 2).

The physical outputs are underpinned by an iterative process and rely on tacit knowledge and internal accounts to surface impalpable nostalgia, textures, mess and clues that reflect the atmosphere and domestic chaos often associated with the kitchen.



Figure 1. The hardback version of the publication focuses on a textual experience and acts as a culmination of the experiences and creativity of women within domestic spaces. It is intended to be lived alongside, touched, and interacted with. 2022 © Brown, R. (used with permission).



Figure 2. The pocketbook version of the publication, in paperback form, designed with a red spine to emulate cookbooks and kitchen measuring utensils. With the content as the focus, this output employs a minimalistic approach to invoking the visual themes across the research collateral. 2022 © Brown, R. (used with permission).

Kristen Lum

Kristen is an illustrator and designer utilising graphic representation to explore her professional identity and overcome inhibitions to pursue a creative career. Her practice-led research project employs an autoethnographic approach to describe and analyse personal experience and questions how one can express personal identity through a graphic novel. For Lum, the opportunity to scope a capstone project surfaced doubts in her creative skill set, and self-belief, propelling her to reflect on memories and enthusiasm for drawing and art as a young child. Her comparisons to siblings pursuing STEM-based subjects perpetuated feelings of being an outlier and sparked turmoil about the creative industry as a risky career path. Illustrative media and the conventions of the graphic novel afforded Lum a framework to explore the metaphorical narrative of the protagonist, breaking down obstacles as she journeys through an environmental landscape reflective of her inner mind.

Kristen's digital drawing and use of visual language demanded a repertoire of compositional arrangement, blending realism, framing devices, and mark-making scales to afford a dynamism that sequences the viewer through the narrative. Colour conveyed symbolic associations to nurturing, innocence, imagination and introspection, communicating personal scenarios and emotions from her past experiences. The research question exposes her vulnerabilities and struggles whilst simultaneously the studio safeguards a creative space to develop confidence with the skills and conventions of the Graphic novel (Figures 3 and 4).

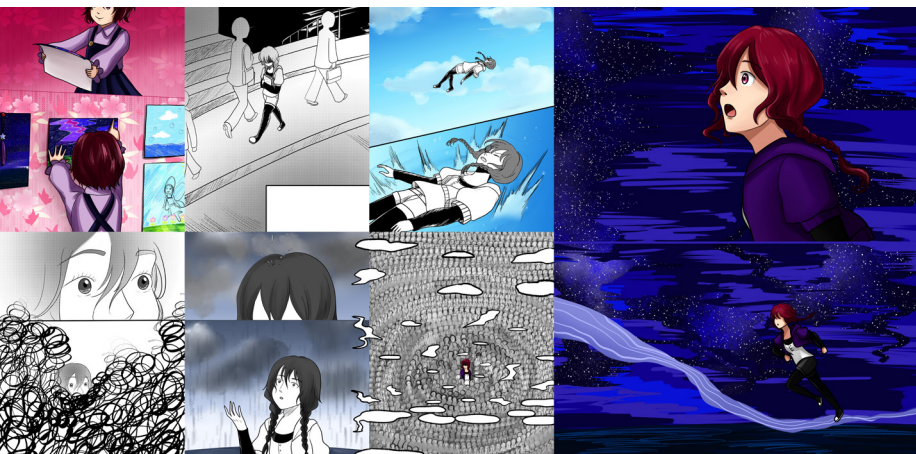


Figure 3. Page examples showing the colour theme progression. The right-most page is from the novel's final chapter, where the colours are most vibrant - showing the growth in the protagonist and her getting closer to finding her dream again. 2022 © Lum, K. (used with permission).



Figure 4. 'Breakthrough' physical copies stacked on top of each other. The blue cover is on the top, while the pink copies are underneath. 2022 © Lum, K. (used with permission).

Qianying Li

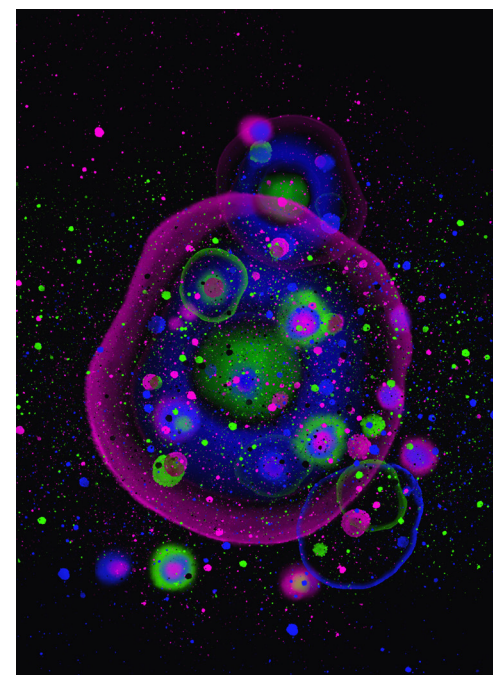
Qianying is a graphic designer researching the poetic and the illustrative to resonate with research that the researcher is at the centre. Her research project asks how the effects of the lockdown can be articulated through illustration and poetry to narrate a personal story using an autoethnographic approach to retain high levels of dignity and originality. She composes a visual narrative to illustrate her experience of being locked down in China during a homeland visit and unable to return to New Zealand. During isolation, the researcher had to wait 14 months in China. The lockdown produced feelings of isolation, loneliness, and anxiety.

Her project: Memories from Covid-19, develops visual language to articulate these feelings, responding creatively using colour, biological forms, and poetic narratives to understand the psychological pressures one can go through during such an unprecedented time. Qianying employs a mix of heuristic inquiry and autoethnography methodologies to develop self-awareness and sensitivity towards connecting personal stories, perception and tacit understanding. The study engaged the practitioner in collecting COVID-19 information, presenting the background to the project, and exploring poetry writing, narrative illustration, and artwork related to COVID-19. The use of illustrations and poetic writing associated with autoethnography and heuristics inquiry approach in her project gave access to aesthetic attempts to graphically represent the sui generis experience with an accrued perspective of the self (Figures 5 and 6).

Figure 5. The print screen shows the spreads from the Memory from COVID project, including the illustrations and the poetic writing employed to create the autoethnographic narrative. 2021 © Li, Q. (used with permission).



Figure 6. Illustration from the project Memories from COVID. The saturated colours suggest the high spreadability of the virus, and the dark backgrounds reveal a sense of isolation from the practitioner during the project's production. 2021 © Li, Q. (used with permission).



Tara Falconer

Tara explores the conventions of graphic design using a reflective inquiry methodology that connects with aspects of heuristic investigation through questioning and trial and error methods to discuss the connections between environmentalism and feminism. Her artistic practice-led visual design research project celebrates the benefits of appreciating nature as a form of self-care to empower and strengthen young women whilst simultaneously increasing a desire to care for the natural world. The project, entitled “Grounding”, questions how can communication design strategies and conventions encourage young women to connect with a dialogical relation with nature, fostering wellbeing and ecological consciousness?

The concept and ideologies of ecofeminism underpinned the creation of a body of design artefacts utilising empowering messages, meaning and statements to comment on the healing powers of nature and promote self-care as a feminist act. The research process primarily employs printmaking and handmade methods to encapsulate the ethos, concepts and characteristics the topic of study is predicated on.

Recycled paper making, handsewn and embroidery methods are coupled with collaging sessions in the garden and lino printing techniques that emulate the natural, celebrating the imperfect qualities of nature. The product is a sensitive and elegant synthesis of editorial content, publication design conventions and low-fi, hand-engineered processes, with depth levels of thinking (Figures 7 and 8).



Figure 7. Collection of the Grounding project's design outcomes. 2022 © Falconer, T. (used with permission).



Figure 8. Researcher's outdoor collage set up. The handmade collages enhance the handmade quality of the content and this idea of going back to nature for inspiration. Spending time outside to create the collages allowed the space to be directly inspired by nature and the questionnaire responses. 2022 © Falconer, T. (used with permission).

Kexin Shan

Kexin is a graphic designer employing autoethnography and heuristic inquiry to convey narratives about experiences of the self through creative practice. She draws on her experience as an international student from China living and studying in Aotearoa New Zealand, to explore the concept of belonging and the anxiety of an unfamiliar situation through personal expression. Her practice-led artistic research project entitled *Forgotten*, asks: How to represent an international Chinese student's sense of belonging (or not belonging) through the aesthetics of visual poetry?

Employing autoethnography and heuristic inquiry as a methodological approach, Kexin uses self-narrative and poetic writing to investigate the negative phases and emotional states of loneliness and restlessness. Periods of indwelling inside experience and self-reflection are composed into linguistic elements and translated into graphic forms to convey meaning over verbal significance.

Her research investigates ways into visual poetry as a graphic strategy to produce two publications using an experimental typographic layout and two corresponding posters formulating her personal experiences and the lack of sense of belonging living in Aotearoa New Zealand. Kexin's project explores the limitations of speakers of English as a second language through typographic arrangements. The artefact breaks the restriction that the text and language can have for a second language speaker. The text cannot only be read. Instead, the viewer can treat the pattern as visual signs exploring its inner potential and affordances. The design outcomes produced for the work reveal a sophisticated strategy to graphically represent the mental, emotional, spiritual and physical characteristics of human existence (Figures 9 and 10).

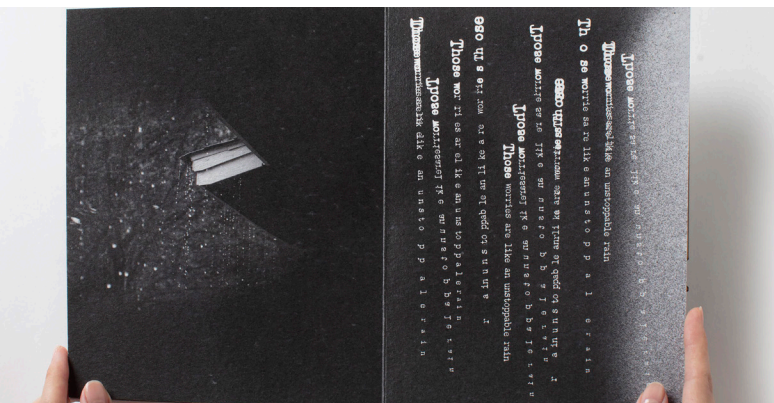


Figure 9. This double page spread shows the content of the publication on poetic writing. 2022 © Shan, K. (used with permission).



Figure 10. This double-page spread is from the first publication *Restless*, where the researcher used concrete poetry to spell out the word China in the shape of a map of China, and the rest of the text on the page resembles the trajectory of a plane flight, showing that the researcher came to New Zealand from China. 2022 © Shan, K. (used with permission).

Critical commentary

This article presents the development of practice-led research formulated for senior students as a capstone project required for completing the Bachelor of Design majoring in Visual Communication Design at Auckland University of Technology in Aotearoa New Zealand. As such, the article discusses practice-led research as a methodology employed as a design studio approach to teaching visual design at the tertiary level. The consideration of practice-led in design has been part of the academic landscape in the last years, with several PhD and Master's programmes raising awareness of the particular kind of knowledge that creative practice can convey. There is also a fast development of a body of knowledge about the creative process. However, the application of practice-led as a paradigm at the undergraduate level is scarce and bears further investigation.

The project reported in this article was applied to the last semester of a tertiary degree, delivered through two concomitant papers, Design Studio (45 credits) and Design Research (15 credits). The project had a total duration of 12 weeks with presentational sessions, including two weeks of break in between and two weeks allowance for project completion afterwards. The brief was applied to 97 students in 2022.

The Design Studio was conducted as an ideation methodology approach, incorporating iterative brainstorming sessions to generate ideas, followed by discussions and feedback (Chen, 2018). We adopted for the discussion sessions the Māori concept of korero, which broadly relates to narrative, story, account and conversation, and we stimulated an environment of trust, support and awareness of community values. These sessions are a mixture of individual and group-based work. The idea is that students could brainstorm individually and then participate in koreros to identify good and bad directions to improve ideas quickly. Through iterative rounds of brainstorming and korero, students developed a high-quality concept that became the capstone project's basis.

In the Design Studio, the practice was oriented to further everyday thinking into new design outcomes, concretised by the making. Instead of investigating theories, the proposition was to use ideas, beliefs and methods and to take them further by the realisation of the making. Through this approach, the creative practice combined the creation of novelty designs with the methods, processes and techniques that belong to the Communication Design field. The new knowledge, in this case, can take the format of new methods, techniques, frameworks, taxonomies and models. In this sense, practice is focused on creating something new led by the making process, transforming ideas into design artefacts (Mortensen Steagall, & Tavares, 2021a; Mortensen Steagall & Tavares, 2021b).

The Design Research paper was delivered by mixing lectures and studio sessions to offer methods, theories and approaches to support creative production constructively. The contents were planned to bring new ways of thinking about practice-led research and methods for conducting it (Nesteriuk & Ings, 2018), raising awareness of the different kinds of knowledge, such as embodied and tacit dimensions. The aim was to foster the production of knowledge that creative practice can convey while creating a body of information that gives insight into the creative process.

Various methodologies and methods associated with creative research were introduced and adopted according to each practitioner's skills, interests and design practice. Interestingly, we saw most projects conducted with autoethnographic and heuristics inquiry approaches, revealing a connection between the researcher-practitioner, the research topic and the creative practice. Through this methodological approach, the process naturally can imprint the signature and voice of personal interpretation (Connelly & Clandinin, 1994).

We are reminded of Eisner's (1991) idea of the researcher's eye not as an optical device but as enlightened by human qualities and virtues such as intention, purpose, and frame of reference. Similarly, Schwandt (1994) described the essence of being a researcher-practitioner as having a heightened awareness of a particular form of attention to nuance and details, to multiple dimensions, as a metaphor for all the senses, is in a state of enlightenment.

The positive vibe developed in the Design Studio, regarded with collegiality and mutual respect, provided an environment of trust where everyone could be open and flexible. At the same time, the community experience between peers and lecturers reflects different world views, promoting equity and global citizenship.

Conclusion

This article presented the particulars of a practice-led project developed by senior academics from the Bachelor of Design majoring in Visual Communication Design as the final milestone in the last semester of the course. This particular group of students had been heavily impacted by the restrictions enforced by the New Zealand government as part of the COVID pandemic confining measures. Our understanding is that this situation oppressing measures open the opportunity for reflection about the project themes centred on the self.

It was noticeable that the five projects adopted a heuristics inquiry alongside the autoethnographic. The heuristics inquiry provided the existential and humanistic philosophical foundations to acknowledge the human potential for self-actualisation (Maslow, 1943). The design studio offers the space for the magic to take place when the self-transformation through findings underpinning real-world experience will happen. Through the heuristics approach, students got closer to the unique, living features of the self, including place, or a phenomenon, from which the universal slowly unfolds. Because, in our case, the practitioner was also the researcher, practice-led had a purposeful connection to the designers' singular practices, opening an opportunity to the emergence of essential aspects of cultural socialised contexts of practice.

Finally, the article aims to advocate a reflection on creative practice as an approach to research in the higher design education sector, promoting a unique agency to the research process. At the same time, it offers scope for the investigation of practice as singular to the practitioner-researcher. While working within this scope, it is envisaged that some arguments and inferences will have applicability beyond the Aotearoa and for other creative practices, practitioners and researchers.

Acknowledgements

Firstly, we would like to acknowledge these five incredibly talented designers/researchers: Ruby Brown, Kristen Lum, Qianying Li, Tara Falconer and Kexin Shan, who, through their creative's pathways, allowed us to have an insight into practice-led research at the undergraduate level. In this sense, we also would like to extend our acknowledgements to the students in cohort 50 of the GRAD701/2023 course for their contribution and support in providing feedback to the projects presented in this article.

Referências

References

- Ardern, S. & Mortensen Steagall, M. (2023) Awakening takes place within: a practice-led research through texture and embodiment. *DAT Design, Art and Technology Journal, Vol. 8 No. 1*, forthcoming.
- Brown, R. & Mortensen Steagall, M. (2023). Painting the Kitchen Tables: Exploring women's domestic creative spaces through publication design. *DAT Design, Art and Technology Journal, Vol. 8 No. 1*, forthcoming.
- Candy, L., Edmonds, E., & Vear, C. (2021). The practice-based PhD. In *The Routledge International Handbook of Practice-Based Research* (pp. 461-474). Routledge.
- Chambers, J. & Mortensen Steagall, M. (2023). Second Nature, a Practice-led Design Investigation into Consumerism Responding to Sustainable Home Habits. *DAT Design, Art and Technology Journal, Vol. 8 No. 1*, forthcoming.
- Dewey, J. (1938). The philosophy of the arts. *John Dewey: The later works*, 13, 357-368.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse*. Duke University Press.
- Falconer, T. & Mortensen Steagall, M. (2023). Grounding: A Practice-led Graphic Exploration of Eco-feminism, Wellbeing and Ecological Consciousness. *DAT Design, Art and Technology Journal, Vol. 8 No. 1*, forthcoming.
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. Royal College of Art research papers, 1, 1-5.
- Hamilton, J., & Jaaniste, L. (2010). A connective model for the practice-led research exegesis: An analysis of content and structure. *Journal of Writing in Creative Practice*, 3(1), 31-44.
- Haseman, B. (2006). A manifesto for performative research. *Media International Australia*, 118(1), 98-106.
- Hébert, C. (2015). Knowing and/or experiencing: A critical examination of the reflective models of John Dewey and Donald Schön. *Reflective Practice*, 16(3), 361-371.
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS quarterly*, 75-105.
- Law, J., & Urry, J. (2004). Enacting the social. *Economy and society*, 33(3), 390-410.
- Lewis, S. & Mortensen Steagall, M. (2023). Less than 5mm – The unseen threat: An investigation into how micro-plastics effect coral reefs. *DAT Design, Art and Technology Journal, Vol. 8 No. 1*, forthcoming.
- Li, Q. & Mortensen Steagall, M. (2023). Memories from COVID-19: A practice-led research about the lockdown through the perspective of a Chinese student. *DAT Design, Art and Technology Journal, Vol. 8 No. 1*, forthcoming.

- Lum, K. & Mortensen Steagall, M. (2023). Breakthrough: An illustrated autoethnographic narrative into professional identity and storytelling. *DAT Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Mäkelä, A. M., & Nimkulrat, N. (2011). Reflection and documentation in practice-led design research. *Nordes*, (4).
- Mäkelä, M. (2007). Knowing through making: The role of the artefact in practice-led research. *Knowledge, Technology & Policy*, 20(3), 157-163.
- Michie, K., & Mortensen Steagall, M. (2021). From Shadow: a practice-led design research on academic anxiety. *DAT Journal*, 6(1), 339–354. <https://doi.org/10.29147/dat.v6i1.345>
- Mortensen Steagall, M. (2022). Immersive Photography: a review of the contextual knowledge of a PhD practice-led research project. *Revista GEMInIS*, 13(2), 73-80. doi:10.53450/2179-1465.rg.2022v13i2p73-80
- Mortensen Steagall, M. (2021). Reflections on digital image and contemporaneity. *Revista GEMInIS*, 12(2), 241-250. doi:10.53450/2179-1465.RG.2021v12i2p241-250
- Mortensen Steagall, M., & Tavares, T. (2021a). The design studio in promoting citizenship: an educational project developed in Aoteaora. *INMATERIAL. Diseño, Arte y Sociedad*, 6(11), 140-157.
- Mortensen Steagall, M. & Tavares, T. (2021b). Designing for the real world: the studio as pedagogical approach to teach creativity. *DAT Journal*, 6(2), 331–344. <https://doi.org/10.29147/dat.v6i2.401>
- Mortensen Steagall, M. (2020). Conceptual images in advertising: Premises of the advertising image powered by technology and interactivity. *Convergências : Revista de Investigacao e Ensino das Artes*, XIII (26).
- Mortensen Steagall, M. (2019). *The process of immersive photography: Beyond the cognitive and the physical* (Doctoral dissertation, Auckland University of Technology).
- Mortensen Steagall, M., & Ings, W. (2018). Practice-led doctoral research and the nature of immersive methods / Pesquisa de doutorado practice-led e a natureza dos métodos imersivos. *DAT Journal*, 3(2), 392-423. doi:10.29147/dat.v3i2.98
- Mpofu, N., & Mortensen Steagall, M. (2021). Uhlola kweNdebele: Reconnecting Zimbabwe Through Typographic Design. *TRANSVERSO, ANO 9, N. 10, AGOSTO 2021*ISSN: 2236-4129, 9(10), 8-16.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Nesteriuk, S., & Ings, W. (2018). New Thinking & Emerging Thoughts: Practice As Research In Design, Art And Technology. *DAT Journal*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.29147/dat.v3i2.84>
- Nietzsche, F. W. (1927). *The philosophy of Nietzsche*. Modern library.

Schön, D. (1991). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.

Scrivener, S. (2000), 'Reflection in and on Action and Practice in Creative-production Doctoral Projects in Art and Design', *Working Papers in Art and Design*, vol. 1.

Scrivener, S. (2009). The Roles of Art and Design Process and Object in Research. In N. Nimkulrat & T. O'Riley (Eds.). *Reflections and Connections: On the Relationship between Creative Production and Academic Research* (pp. 69–80). Helsinki: University of Art and Design Helsinki.

Shan, K. & Mortensen Steagall, M. (2023). Forgotten: an autoethnographic exploration of belonging through Graphic Design. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1

Smith, H. (Ed.). (2009). *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*. Edinburgh University Press.

Van Vliet, D. & Mortensen Steagall, M. (2020). Duregraph: a study of duration in the post photographic image. *DAT Journal*, 5(3), 250–262. <https://doi.org/10.29147/dat.v5i3.234>

Vear, C. (Ed.). (2022). *The Routledge International Handbook of Practice-Based Research*. Routledge.

Wood, J. (2000). The culture of academic rigour: does design research really need it? *The design Journal*, 3(1), 44-57.