

## A INFLUÊNCIA DO PROJETO *DESIGNESART* NA PRESERVAÇÃO DA IDENTIDADE LOCAL E TERRITÓRIO ATRAVÉS DO ENSINO DE DESIGN

*The Influence of the Designesart Project on the Preservation of Local Identity and Territory  
through Design Education*

Daniela Pedro<sup>1</sup>, Raul Cunca<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo analisa a influência do projeto *Designesart* no programa educacional, com o objetivo de preservar a identidade local e o território. O projeto consiste na concretização de artefactos que integram a educação, a execução prática de design e a colaboração entre pares. Assim, o projeto pressupõe uma reflexão à identidade local, território e inovação, mantendo uma perspectiva global. Posto isto, os estudantes são desafiados a explorar valores e manifestações locais, incorporando-os nos projetos que desenvolvem. O *Designesart*, deste modo, destaca a investigação da cultura, promovendo a aquisição de conhecimento. Para essa mesma finalidade, é fundamental uma abordagem interdisciplinar onde são combinados tanto processos tradicionais como inovadores, de forma a enriquecer a experiência educacional.

**Palavras-chave:** *Designesart*; Identidade Local; Ensino de Design; Projeto de Design.

**Abstract:** This article examines the influence of the *Designesart* project on the educational programme, aiming to preserve local identity and territory. The project involves the creation of artefacts that integrate education, practical execution of design, and peer collaboration. Consequently, the project presupposes a reflection on local identity, territory, and innovation, while maintaining a global perspective. In this context, students are challenged to explore local values and manifestations, incorporating them into the projects they develop. *Designesart*, therefore, emphasizes the investigation of culture, while promoting knowledge acquisition. For this purpose, an interdisciplinary approach is essential, combining traditional and innovative processes to enrich the educational experience.

**Keywords:** *Designesart*; Local Identity; Design Education; Design Project.

**Data de submissão:** 14 de outubro de 2024

**Data de aprovação:** 01 de novembro de 2024

### 1 INTRODUÇÃO

O presente artigo define como tópicos investigativos as abordagens e metodologias pedagógicas implementadas no projeto *Designesart* e analisa o seu impacto na formação de designers. Inserido no âmbito de um programa de mestrado, o projeto *Designesart* visa promover uma reflexão aprofundada sobre identidade local, território, inovação e desenvolvimento de um projeto de design. Com efeito, o projeto desempenha um papel

---

<sup>1</sup> Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa Largo da Academia Nacional de Belas-Artes 1249-058 Lisboa, Portugal.

[daniela-pedro@edu.ulisboa.pt](mailto:daniela-pedro@edu.ulisboa.pt)

<sup>2</sup> Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa Largo da Academia Nacional de Belas-Artes 1249-058 Lisboa, Portugal.

[r.cunca@belasartes.ulisboa.pt](mailto:r.cunca@belasartes.ulisboa.pt)

essencial no desenvolvimento pedagógico, artístico e cultural, especialmente, na região da Beira Baixa e de Portugal.

Neste contexto, o património local é valorizado através da concretização de artefactos que refletem as suas características culturais, qualidades humanas, tradições, manifestações, técnicas e a evolução histórica do local. Posto isto, os equipamentos produzidos vão para além do design funcional, mas também expressam os seus componentes culturais, contribuindo, desta forma, para a preservação e promoção dos valores da região.

A investigação é consolidada por meio de uma observação e análise detalhada das metodologias aplicadas e das etapas de desenvolvimento dos artefactos. Desta forma, é evidente a versatilidade da área do design, que atende às necessidades práticas e lúdicas de um utilizador do mesmo modo preservar e renovar a identidade cultural de uma sociedade.

No quadro pedagógico, este projeto pressupõe o papel ativo do estudante no seu processo de aprendizagem. Deste modo, o discente adquire conhecimentos teóricos, paralelamente à resolução de problemas concretos, resultando no desenvolvimento e apresentação de soluções distintas e inovadoras. Com efeito, o estudante é convidado a enfrentar a integração entre o design contemporâneo e a identidade local, ou até mesmo entre o tradicional e a projeção de um futuro. Assim, existe uma busca pelo entendimento dos valores inerentes aos artefactos locais, como os materiais, ambiente, sociedade, economia e função; bem como as manifestações tangíveis e intangíveis do património local: arquitetura, pintura, escultura, gastronomia, costumes, tradições e práticas.

A pesquisa, realizada por parte dos estudantes, é compreendida como aprimoramento das capacidades técnicas ao mesmo tempo que são exploradas as dimensões culturais e sociais. Neste sentido, o projeto sugere, por vezes, a incorporação de tecnologias emergentes, como é o caso das tecnologias digitais para a produção, para que, desta forma, sejam conhecedores dos componentes de produção predominantes da indústria atual.

Posto isto, nos capítulos que se seguem, o artigo pretende perceber o impacto pedagógico do projeto *Designesart*, como também evidenciar a importância do design como um meio de preservar a identidade local, território e cultura, de forma a atender às necessidades da sociedade.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 REPRESENTAÇÃO DE IDENTIDADE EM ARTEFATOS: ABORDAGEM ETNOGRÁFICA E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

O *Designesart* é um projeto vinculado ao programa de mestrado em Design de Interiores e Mobiliário que propõe a criação de artefactos com valores inerentes à identidade local e ao território.

A relação entre as temáticas design, identidade local e território é complexa, uma vez que as mudanças culturais são contínuas, resultando em novas práticas materiais, ideologias e rituais. Por consequência, a identidade de uma comunidade está em constante transformação. No entanto, essa fluidez cultural oferece ao designer oportunidades de explorar elementos e práticas característicos de um local, para desenvolver projetos inovadores que respeitem e reinterpretam essas tradições (CUNCA, 2019, p.157).

Perante este enquadramento, o projeto *Designesart* concentra-se na produção de artefactos onde a identidade é cuidadosamente moldada e inserida. Neste sentido, é vinculado, ao objeto, um estímulo emocional perante um coletivo, sem deixar de parte a abordagem funcional. Este equilíbrio é essencial para garantir que os objetos sejam úteis e culturalmente relevantes.

Com efeito, no ensino do design devem ser idealizados projetos que aprimorem as capacidades de empatia dos estudantes com a cultura, bem como promover sensibilidade ao lidar com valores culturais. Isto demonstra uma abordagem de ensino ampliada a manifestações tangíveis e intangíveis da sociedade (GROCOTT & SOSA, apud MCENTEE, 2019, p.3). Estes valores pedagógicos são cada vez mais valorizados, uma vez que as universidades europeias pretendem acompanhar os desafios impostos na década atual, encontrando o equilíbrio entre a ecologia, economia e sociedade.

Neste paradigma educacional encontramos tendências e objetivos gerais a cumprir, em busca de estudantes universitários responsáveis e autónomos na sua aprendizagem (EUROPEAN UNIVERSITY ASSOCIATION, 2021, p.4-5). No ensino do design, este processo passa por um modelo de educação integrada com uma expansão do “*know-how*” (GROCOTT & SOSA, apud MCENTEE, 2019, p.3).

Com isto em mente, as universidades pretendem que os estudantes desenvolvam um pensamento criativo e crítico perante diversas situações, e, por consequência, tenham a capacidade de resolução de problemas complexos (EUA, 2021, p.7).

O papel central do estudante no ensino superior vai contribuir para novas abordagens de ensino com novas estruturas, tendo como objetivo a sua maior independência intelectual e desenvolvimento de competências (ALMEIDA, 2022, p.20).

Perante este enquadramento, encontramos o cenário onde o projeto *Designesart* se enquadra: um método centrado na interrogação e na cooperação - uma aprendizagem baseada num projeto. Esta abordagem é estruturada em volta de questões com alguma complexidade ainda que não sejam identificadas como uma problemática. Assim, os estudantes desenvolvem competências de investigação e questionamento, comunicação, apresentação, organização e tomada de decisões, tendo os docentes a função de orientadores do processo (ALMEIDA, 2022, p.62).

No contexto particular do projeto *Designesart* é implementado ainda um incentivo para o conhecimento e pesquisa etnográficos o que implica a compreensão e participação ativa numa comunidade. Esta pesquisa trata-se de uma análise detalhada dos componentes culturais de forma a basear o projeto. Desta análise faz parte a observação minuciosa de comportamento, produções materiais e crenças (ANGROSINO, 2007, p.35).

Este estudo é focado no quotidiano dos indivíduos e os padrões exercidos pelos mesmos, deixando a marca da sua rotina na sociedade. Durante todo este processo, o designer desempenha o papel de observador participativo onde o elemento central é o utilizador, podendo este exprimir as suas necessidades (ANTUNES & CUNCA, 2010, p.2).

As interações que cada indivíduo no seu quotidiano podem ser agrupadas em algumas categorias, e, no design o cenário apresenta-se de forma semelhante; a nível público, são delineadas relações com o sistema, tecnologia, desenvolvimento natural do local; perante a comunidade são traçados vínculos de valores, significados, linguagens e costumes; numa perspectiva de colaboração são elaborados comportamento, relacionamentos, interações e fontes de conhecimento; por fim, a nível pessoal são delimitados a mentalidade, o emocional e a percepção individual (MCENTEE, 2019,p. 6).

No *Designesart*, a representação dessas interações é expressa através de valores materiais, ambientais, sociais, económicos, culturais, simbólicos, funcionais ou outros. Nesta abordagem, os estudantes podem incluir uma análise aos componentes do património local,

como: arquitetura, poesia, música, costumes, tradições, cultos, materiais, práticas e saberes tradicionais (CUNCA, 2023).

A análise destas expressões permite ao estudante aplicar estes valores e interesses no quotidiano dos indivíduos através de artefactos com qualidade utilitária e estética e com valor simbólico.

A inclusão de materiais e técnicas locais, sejam artesanais ou com uma leitura tecnológica, também é essencial para assegurar que os artefactos tenham viabilidade de produção e possam cumprir com os requisitos globais do mercado (PINHO, apud CUNCA, 2019, p.3). Neste sentido, por vezes, opta-se pela incorporação das tecnologias emergentes, como as tecnologias de fabricação digital e prototipagem rápida, deixando evidente a combinação de tradição e inovação, garantindo maior versatilidade, rapidez, e alcance da indústria.

O desenvolvimento prático deste projeto conta com o estudo da viabilidade de cada ideia, isto acontece através de esboços, maquetagem e prototipagem, sendo este processo crucial para a representação de soluções de problemas sociais e quotidianos (PAPANEEK, 1971, p.26).

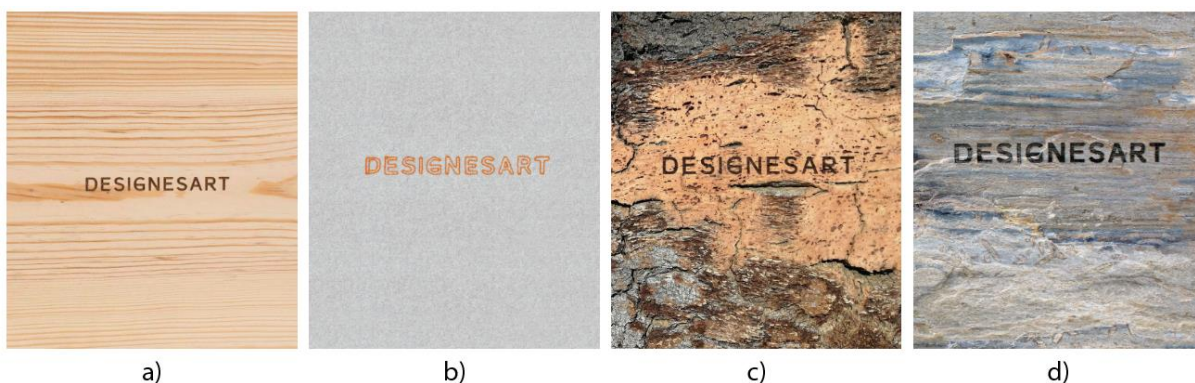
Diante desta questão, também é importante que os estudantes sejam conscientizados sobre a crescente demanda por processos industriais sustentáveis. No projeto em análise espera-se que os discentes considerem desde a escolha dos materiais até ao processo de produção, permitindo, desta forma, que os objetos desenvolvidos atendam às exigências do mercado.

Posto isto, são aprimorados artefactos com diversas finalidades de utilização e técnicas implementadas que tornam cada peça única e inovadora.

De forma a consolidar este projeto à globalidade, os artefactos são apresentados e divulgados através de coleções com o mesmo nome: Coleções *Designesart*.

Atualmente (setembro de 2024), as coleções *Designesart*, encontram-se na quinta edição, cada uma delas com exposições de apresentação dos artefactos, e, quatro delas com divulgação de catálogo, cuja as capas são apresentadas na Figura 1.

Figura 1 — Capas de catálogos Designesart | a) Catálogo Designesart: Identidade Local e Design Global ; b) Catálogo Designesart: Novos Rituais Novas Práticas Locais ; c) Catálogo Designesart: Território, Identidade e Valor Local; d) Catálogo Designesart: Memória, Território e Identidade Local.



Fonte: < <https://raulcunca.com/Designesart> >. Acesso em: 27 de setembro de 2024 às 16h12min.

Nas Figuras 2 a 5 são apresentados diversos artefactos concepcionais para a coleção, nos quais se observa os elementos apresentados anteriormente, incluindo as abordagens à identidade local e ao território, às tradições e práticas culturais, e à integração de técnicas de produção adequadas.

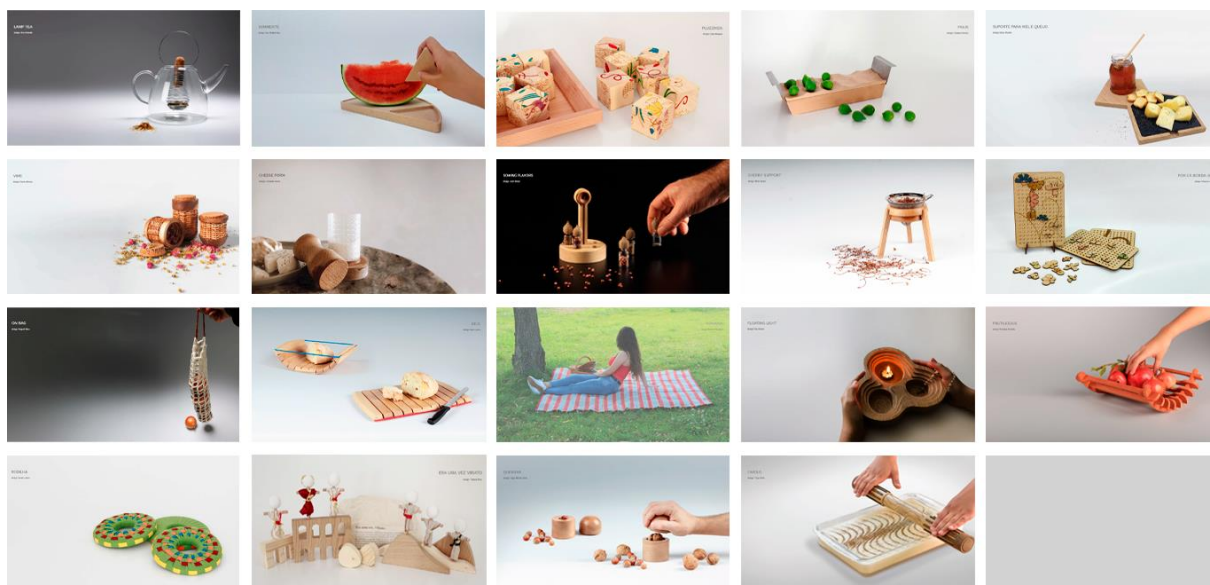
Estes objetos exemplificam a aplicação prática dos conceitos abordados ao longo deste artigo, com a mostra da interligação dos aspetos funcionais e simbólicos com a inovação.

Figura 2 — Artefactos apresentados no Catálogo Designesart: Identidade Local e Design Global



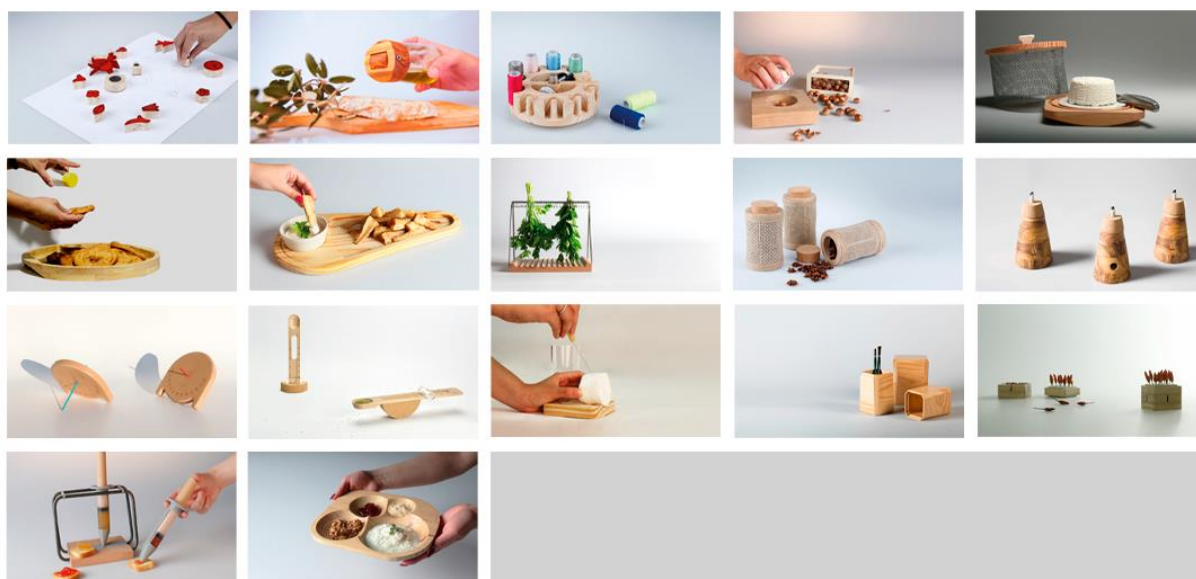
Fonte: (CUNCA, 2015)

Figura 3 — Artefactos apresentado no Catálogo Designesart: Novos Rituais Novas Práticas Locais



Fonte: (CUNCA, 2017)

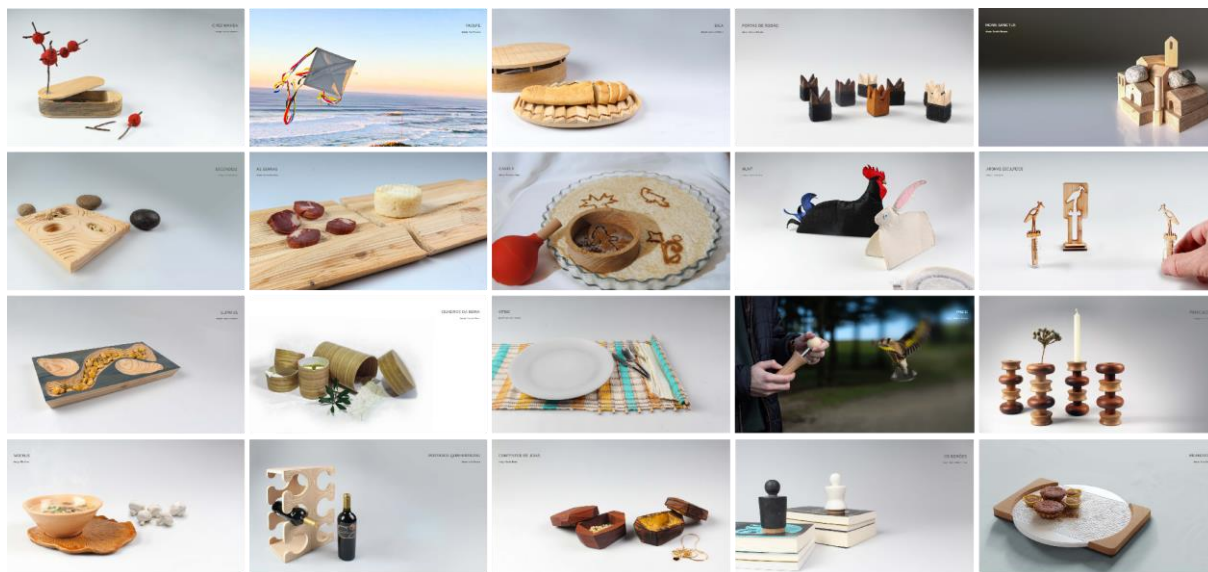
Figura 4 — Artefactos apresentados no Catálogo Designesart: Território, Identidade e Valor Local



Fonte: (CUNCA, 2019)



Figura 5 — Artefactos apresentados no Catálogo *Designesart*: Memória, Território e Identidade Local



Fonte: (CUNCA, 2024)

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Designesart* exemplifica a importância do design como ferramenta de preservar e renovar a identidade cultural e do território num artefacto. Ao integrar metodologias pedagógicas inovadoras, o projeto prepara os estudantes para o pensamento criativo e crítico, capazes de abordar problemas complexos em contextos sociais e culturais diversos.

Os artefactos desenvolvidos no âmbito do projeto refletem a riqueza das tradições culturais e do território. Esta dinâmica ainda é destacada pela interseção entre tradição e inovação, uma vez que permite aos discentes a compreensão das suas escolas perante o mercado global.

Através de pesquisa e de desenvolvimento de projeto, o estudante aprofunda conhecimentos sobre a cultura local e desenvolve a capacidade de conexão com a sociedade. Esta participação resulta em produtos com valor e significado.

O *Designesart* ainda vai ao encontro das tendências e desafios educacionais atuais que visam formar profissionais responsáveis e conscientes, com capacidade de enfrentar desafios com empatia, mostrando-se, assim, num projeto de design e elemento pedagógico benéfico à evolução do estudante, dando também a entrada ao mercado global.



## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, L. et al. Inovação Pedagógica no Ensino Superior. Cenários e Caminhos de Transformação. [s.l: s.n.].
- ANGROSINO, M. Etnografía y observación participante en Investigación Cualitativa. [s.l.] SAGE, 2007.
- ANTUNES, P.; CUNCA, R. Inovação de Produto: Uma Colaboração entre as Ciências e as Artes. Convergências, 2010.
- CUNCA, R. (Coord.); Designesart: Identidade local e design global. IPCB, 2015.
- CUNCA, R. (Coord.); Designesart Novos Rituais Novas Práticas Locais. IPCB, 2017.
- CUNCA, R. (Coord.); Designesart: Território, Identidade E Valor Local. IPCB, 2019.
- CUNCA, R. (Coord.); Designesart: Território, Identidade E Valor Local. IPCB, 2024.
- CUNCA, R. Design, Identidade e Produção Local. i+Diseño, v. 14, 2019.
- CUNCA, R. Designesart. Disponível em: <https://raulcunca.com/Designesart>. Acesso em: 18 jan. 2024.
- EUROPEAN UNIVERSITY ASSOCIATION. Universities without walls: A vision for 2030. European University Association, 2021.
- MCENTEE, K.; GROCOTT, L. The becoming of a designer: An affective pedagogical approach to modelling and scaffolding rick-taking. Art Design & Communication in Higher Education, 2019.
- PAPANEK, V. Design For The Real World. [s.l.] Bantam Books, 1971