

# Modelo de ação participativa no ensino do Design

<sup>1</sup> Cátia Rijo

<https://doi.org/10.34629/ipl.eselx.cap.livros.142>

## Introdução

A Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias (AVT) da Escola Superior de Educação de Lisboa (ESELx) do Instituto Politécnico de Lisboa integra no seu plano de estudos a UC Projeto II, composta pelo módulo em Design de Produto e Design de Interação. No segundo semestre do ano letivo 2017/18 o trabalho desenvolvido nesta UC foi subordinado ao tema “Alma e identidade: Olaria pedrada de Nisa – um património por descobrir”, tendo como caso de estudo a técnica da Olaria Pedrada de Nisa. Para o desenvolvimento deste projeto aplicou-se a metodologia *practice-based* (Candy, 2006) para aferir até que ponto esta metodologia promove a aquisição do conhecimento e de um *know-how* quase em extinção.

O design e o artesanato entrincheiraram-se muito na sociedade moderna e, como tal, é um desafio persuadir os designers modernos a abraçar as abordagens mais tradicionais impopulares, como é o caso da cerâmica incrustada de quartzo de Nisa. Por forma a contrariar a tendência, propôs-se esta técnica como temática de trabalho para promover uma abordagem de colaboração entre professores, alunos, artesãos e a comunidade de Nisa.

A técnica da Olaria Pedrada de Nisa encontra-se em risco de extinção, uma vez que há cada vez menos pessoas dispostas a continuar esta técnica, existindo atualmente apenas três oleiros no ativo. Tendo em conta que uma das razões pelas quais algumas práticas culturais se extinguem é o declínio da sua popularidade devido a circunstâncias sociológicas, a implementação de uma prática colaborativa entre o artesanato e o design poderia claramente constituir-se como uma mais-valia. Esta técnica consiste na incrustação de quartzo na argila para a tornar mais resistente e aumentar a sua porosidade, o que proporciona à forma de arte uma maior resiliência a diferentes elementos ambientais, como a temperatura. Atualmente a técnica permanece predominantemente em Portugal, mais concretamente em Nisa, uma vila no Alto Alentejo perto da fronteira espanhola.

<sup>1</sup> Doutorada em Design pela Faculdade de Arquitetura de Lisboa, é professora adjunta da Escola Superior de Educação de Lisboa onde leciona na área de Design. Atualmente é presidente da Image Research Network, coordenadora da linha de investigação em Arte e Design do CIED e integra a equipa de coordenação da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias.

### **Modelo de Ação Participativa**

A imersão dos estudantes nas comunidades locais fomenta o conhecimento da comunidade local, da sua cultura, conhecimento, identidade e memória e este conhecimento é um dos elementos cruciais no desenvolvimento de um projeto. A observação e o cumprimento da cultura material e imaterial local, do conhecimento incorporado, das técnicas, das matérias-primas e de quaisquer tecnologias regionais depositadas nas atividades produtivas são fatores a ter em consideração na aplicação de um modelo de ação participativa.

Considerando uma visão do mundo e os recursos investigativos provenientes de vários ramos do design, das artes visuais e dos agentes locais, é permitido aos alunos reenquadrar os problemas emergentes e observá-los de diferentes perspetivas e refletindo sobre os seus vários níveis de complexidade. Tal imersão irá encorajar e conceber um produto material e imaterial com a comunidade. Desta forma, o projeto irá descentralizar o processo de design do estudante e passa a centrar-se mais no utilizador e nos contextos de produção e utilização, estando desta forma acrescentar-se valor na conceção do produto criado.

### **O projeto “Alma e identidade: Olaria pedrada de Nisa um património por descobrir”**

O desafio lançado aos alunos propunha i) a conceção de um *pack* ou sistema promocional da Olaria Pedrada de Nisa, tendo presente o intuito de criar interação, quer com a comunidade quer com agentes externos, considerando o seu background cultural e identitário, ii) os alunos teriam de desenvolver uma proposta capaz de promover e divulgar a Olaria Pedrada de Nisa tendo em conta o mercado contemporâneo, com uma comunicação e promoção junto das faixas etárias mais jovens, turistas do Património em causa, iii) cada projeto deveria avaliar o impacto do produto ou do sistema/serviço concebido junto do público/comunidade, atendendo a fatores humanos de inclusão social e geracional, bem como a fatores de sustentabilidade, iv) as propostas deveriam considerar variáveis como a portabilidade e consequente mecânica do seu sistema como a fácil distribuição, relação preço/qualidade e interação com o consumidor final (design centrado no utilizador).

Este projeto teve como objetivos a possibilidade da interação dos alunos em processos colaborativos, não apenas numa dinâmica de grupo interno em sala de aula só com os professores, mas estendendo o trabalho colaborativo aos agentes externos locais, por forma a possibilitar o trabalho em equipa; fomentando a descoberta de novos projetos, por meio da imersão na comunidade e nos seus valores inerentes, tirando partido das valências locais e dos artesãos. Pretendia-se que os alunos desenvolvessem competências criativas e interação face às exigências e desafios do trabalho conjunto, bem como de compreensão de quais são as competências necessárias para a realização de um projeto em design, no terreno, através de um processo de cocriação e co-trabalho (Christensen et. al, 2017).

O trabalho desenvolveu-se em quatro momentos distintos: primeiro, o grupo de professores envolvidos nesta UC (Cátia Rijo, Helena Grácio e Joana Ferreira) organizou uma visita à vila de Nisa, para um primeiro contacto dos alunos com a mesma, por forma a facilitar o seu enquadramento e contexto (Figura 1).



Figura 1 – Visita dos alunos da UC Projeto II à vila de Nisa e ao Oleiro Pequito, 2018. Fotografias: Cátia Rijo

Este enquadramento é de extrema importância para o desenvolvimento do conceito do projeto, para a compreensão dos alunos de todas as condicionantes não só a nível da técnica, mas também da vivência dos oleiros. Tratou-se de um momento inicial de pesquisa básica onde se solicitava somente o registo empírico da envolvente, nas diversas dimensões que ao estudante fosse possível perceber. A apreensão deste conhecimento imaterial predis põe os alunos para um pensamento mais criativo.

O segundo momento ocorreu já em sala de aula, onde os alunos trabalharam em pequenos grupos juntamente com o docente na investigação e no desenvolvimento de ideias, sendo sempre reforçado que, como a identidade cultural desempenha um papel fulcral na identificação do indivíduo com o espaço, é nosso dever divulgar e preservar este legado para as gerações futuras, perpetuando a identidade da comunidade local, que sintetiza em si a sua história com um código que evoca a nossa personalidade (Rijo, 2014). Percorrendo as diversas dimensões envolvidas, analisa-se e desenvolve-se o estado da arte; o estudo de materiais, de técnicas e de tecnologias onde a fase de investigação é comunicada através do *sketching*, abordando questões sobre ergonomia, fatores humanos, mercado e o público-alvo (Figura 2).



Figura 2 – *Sketching* dos alunos Inês Vicente e João Martins do 2º Ano da Turma M, da licenciatura em AVT, 2018. Fotografias: Cátia Rijo

O terceiro momento caracteriza-se por uma nova imersão no contexto local, onde um grupo voluntário de estudantes e professores da UC acima mencionados voltaram ao terreno, numa residência artística de dois dias junto da comunidade local, sob a premissa da investigação aplicada e do design *com* a comunidade.

O último momento culmina com o regresso à sala de aula, onde se observou que os estudantes que estiveram em residência sentiram necessidade de reformular as ideias previamente concebidas, reforçando a nossa premissa: os alunos em contacto com as comunidades locais adquirem um *know-how* e vivências e experiências que são muito difíceis de ser replicadas em sala de aula, fomentando uma apreensão natural de um conhecimento empírico.

## Resultados

Apresentam-se alguns dos resultados obtidos no final do processo de trabalho que se tem vindo a descrever. É visível, primeiro que tudo, uma diferente interpretação do mesmo *briefing* pelos diferentes grupos de trabalho originando uma grande diversidade de trabalhos propostos. Seria de esperar que estes apresentassem somente diferentes formas de peças em barro. No entanto, os alunos, através deste processo de cocriação e co-colaboração, tiveram a capacidade de interpretar este património de uma forma ainda não pensada, mas de responsabilidade social. Tal reforça a ideia que a difusão do conhecimento e do património material e imaterial se pode assumir de outras formas para além da tradicional e conhecida olaria pedrada de Nisa, perpetuando igualmente a memória e a vivência local (Figura 3).

Assumem-se deste modo alguns dos pontos pertinentes de interceção da visão e da ação de alunos, docentes, artesãos e a respetiva comunidade, reforçando o interesse e a pertinência quer deste projeto quer das metodologias de trabalho empreendidas.

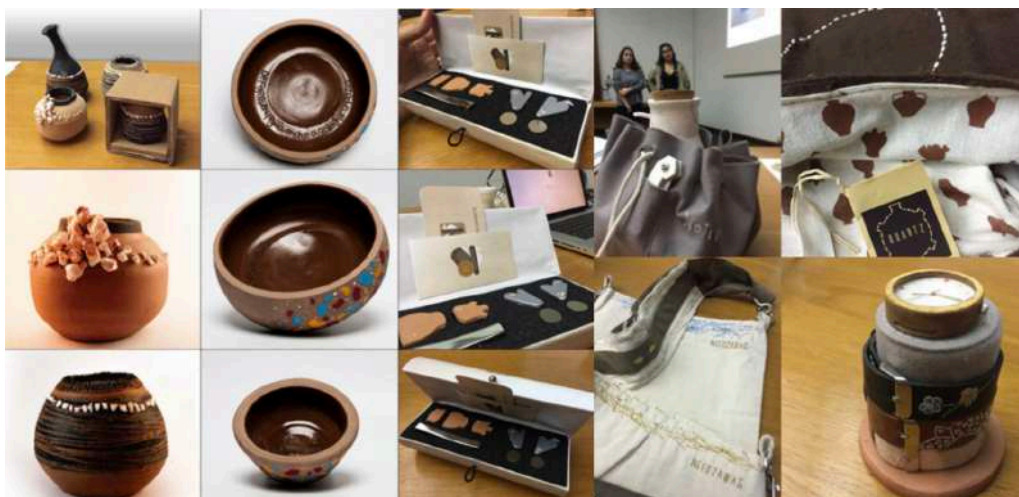


Figura 3 – Diversidade de trabalhos finais apresentados na UC Projeto II no final do semestre. 2018.  
Fotografias: Cátia Rijo

Constata-se também que o trabalho apresentado pelos voluntários na fase de imersão final em contexto local foi a mais diversificada, percebendo-se claramente as propostas submetidas pelos indivíduos que tomaram parte nas duas residências como as mais criativas e adequadas.

## Conclusões

Uma das funções do *designer* é conseguir retratar as características diferenciadoras da cultura (material e imaterial) e do património (material e imaterial) de forma perceptível aos recetores/utilitários. O *designer* é um profissional que contribui para que esta diversidade cultural e patrimonial seja entendida pelo maior número de pessoas possível por forma a conseguir preservá-lo a um nível intangível. Com este pensamento em mente, desenvolveu-se um projeto com base no património em risco de extinção, a Olaria Pedrada de Nisa, acreditando que este pode ser revitalizado através da sua incorporação no meio académico com uma nova abordagem metodológica no campo disciplinar do *design*, contribuindo positivamente para a sua salvaguarda.

O processo de trabalho desenvolveu-se através da metodologia de investigação-ação,

tendo os resultados finais evidenciado a importância de os estudantes vivenciarem e experienciarem diferentes contextos educativos, o desenvolvimento prático experienciado em grupo e a transferência da experiência vivida e trazida do contexto real para a sala de aula. Foi objetivo dos docentes promover aprendizagens relativas à preparação e implementação de um projeto em *design* com base na experiência e na sensibilização para um património em vias de extinção através de uma metodologia assente num modelo de ação participativa.

No final do projeto, e analisando os resultados, concluiu-se que utilizando esta metodologia é possível mobilizar o conhecimento adquirido no decorrer da UC e aplicá-lo num trabalho prático em contexto reais, tendo sido a metodologia escolhida um fator primordial na facilitação da aquisição dos diversos conhecimentos (práticos e teóricos) bem como um veículo facilitador para os alunos percecionarem uma realidade desconhecida.

## Referências

- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Sydney: University of Technology.
- Christensen, B. T., Ball, L. J., & Halskov, K. (2017). *Analysing design thinking: studies of cross-cultural co-creation*. Leiden, The Netherlands: CRC Press/Balkema.
- Rijo, C. (2014). A Identidade dos espaços e o design: uma questão de responsabilidade social. *Revista I.E.* Maio.