

Sustainable Development and Higher Education in Fashion Design -

Emphasis on culture and innovation.

Elsa Lima (MSc)

Universidade da Beira Interior

elsalima@ubi.pt

Purpose The article is a contribution to the debate on the redefinition of needs and perspectives of higher education in fashion design for sustainable development, which comes from a teaching practice and research on models of teaching / learning, its relationship with the production of new forms of teaching, methods and tools for a new generation of fashion designers.

Objectives In the creation of curricular activities, we relate to the exogenous and endogenous conditions contexts, provided by economic, cultural and heritage sites, as well as what the culture and local traditions can add in complexity to the organization programs, contents and mission to the society, as well as strategic action to assert the identity of the programs of teaching/learning in fashion design, which result from those interactions. We compared the organizational characteristics of higher education in fashion design through the analysis of formal structure and the interactions that occur within it.

Methodology We present a case study of a fashion design 1st Cycle in Portugal, where has been conducting a number of formal and informal education initiatives, in which the concept of sustainability is an engine for holistic thinking. Here is the underlying organizational culture in your internal dimensions: the set of meanings and frames of reference shared by members facilitators; ethics underlying the choices of courses of theoretical and practical; and the external dimensions: the cultural variables in the context of existing organization, which interfere in defining its own identity. It is also useful to describe the developments that the Sustainable Design promotes on teaching/learning and methodologies in Fashion Design, compiling initiatives and identifying relevant points to the formation of new methodologies and levels of complexity.

Findings/Practical Implications/Theory building The Talloires Declaration presents a definition of "Sustainability" as a set of critical activities in higher education institutions, which are environmentally sound, socially just and economically viable and remain so, for future generations (ULSF, 1992). The Decade of Education for Sustainable Development 2005-2014, has the overall aim to integrate the values inherent in sustainable development in various forms of learning to foster the changes necessary to achieve a just society for all (UNESCO, 2012). This supports the view of the fashion designers over the design can be changing, now involved in strategic decisions beyond the creation of objective solutions, and as facilitators of a "plan" involved in the creative process, involving many more actors in creating solutions. Education programs in Fashion Design for Sustainability are motivated to carry out projects and integration of methods and tools in the daily exercise of the DFS design. Other points are the fundamental components including global, local and personal decision-making design, where research and analysis play an important role, integrate multidisciplinary and transdisciplinary; undertake projects in a real context and in contact with the target customers, and building a sustainable future scenarios (Tischner, 2010).

Introdução

Tanto no ensino como na prática do design para o desenvolvimento sustentável os projectos e desafios que se colocam centram-se no desenvolvimento de uma ideia de cultura. A cultura é considerada no design, um ponto central da sustentabilidade e, vive do ambiente. Cada cultura tem a sua visão, o seu ponto de vista e deve evoluir de acordo com a sua equação própria. As culturas afectam em grande parte o equilíbrio entre as ambições pessoais, sociais e económicas dos contextos ambientais (Das, Lalit Kumar 2009) .

Os designers desenham artefactos. Quando estes artefactos têm a capacidade de estar imbuídos de valores e serem produzidos em massa, cria-se uma corrente de valor a partir da sua circulação. Os artefactos, transportam uma completa estrutura de serviços e valores de ordem sociocultural, criando associações e desenvolvimentos dentro das mentes individuais e assim, desenvolvendo uma ideia de cultura em si mesma.

Então, naquilo que é necessário fazer nos currículos de design para construir a sustentabilidade, considera-se o impacto cultural como um dos mais importantes elementos para a mudança. Alcança-se impacto cultural quando se conseguem criar novas estéticas,

novas formas e práticas intelectuais, que ajudem a reflectir e a moldar novas economias. Por outro lado, considera-se que o ensino do design deve aplicar os seus fundamentos e metodologias na construção de estruturas criativas ao nível local. Educando a geração futura para a interiorização de atitudes sociais e responsáveis, aplicando processos e metodologias que criem soluções eficazes, como parceiros das comunidades locais no desenvolvimento de novos sistemas, serviços e produtos que possam contribuir para a qualidade de vida e o bem-estar local.

1 Desenvolvimento sustentável e perspectivas do ensino superior

O ensino superior tem vindo a reconhecer a necessidade de reflectir sobre o facto de que a humanidade está historicamente e sem precedentes a afectar o meio ambiente com uma acção potencialmente devastadora quer dos ecossistemas naturais como de si própria. Neste âmbito, na Europa, o ano de 1990 marcou a realização da conferência internacional "*The Role of Universities in Environmental Management and Sustainable Development*," realizada na Tufts University European Center, em Talloires, (França) que deu origem ao primeiro documento oficial feito por presidentes de universidades, directores e reitores afirmando o compromisso com a sustentabilidade ambiental e social no ensino superior. A *Declaração de Talloires*, inclui um plano de acção constituído por 10 pontos fundamentais, com o objectivo de incorporar a literacia ambiental e sustentável no ensino, na investigação, e no funcionamento das organizações das instituições aos mais diversos níveis. Sendo as universidades uma parte integrante da economia global onde se preparam a maioria dos profissionais que desenvolvem, gerem, educam e intervêm nas mais diversas áreas da sociedade, em instituições públicas, privadas e não-governamentais, encontram-se na posição única de influenciar a direcção que escolhemos para o futuro enquanto sociedade. Considerando-se a definição de desenvolvimento sustentável do *Brundtland Report* como a definição oficial e provavelmente a mais conhecida, que pelo seu carácter convenientemente vago permite a adequação aos diversos sistemas, a criação de esquemas conceptuais diversos e a reflexão sobre os processos (Moore, 2005) "*responder às necessidades do presente sem comprometer a possibilidade das gerações futuras satisfazerem as suas próprias necessidades*" (WCED - Comissão Mundial para o Ambiente e Desenvolvimento, 1987), a *Talloires Declaration* definiu a "Sustentabilidade" para o ensino superior como "um conjunto de actividades críticas nas instituições que sejam ecologicamente sonantes, socialmente justas e economicamente viáveis e que assim continuarão para as gerações futuras" (ULSF, 1992)

Resultante da directiva desta declaração foi fundada em 1992 a *Association of University Presidents for a Sustainable Future* (ULSF) com a missão “apoiar a sustentabilidade como o foco crítico do ensino, da investigação e iniciativas em todas as universidades do mundo, através de publicações, investigação e inquéritos, mais acrescentado que “uma universidade verdadeiramente sustentável deve enfatizar estes conceitos ao nível dos currículos, da investigação, preparando os estudantes para a contribuição do seu trabalho enquanto cidadãos responsáveis na construção de uma sociedade justa, protectora e de conservação do ambiente.”

Princípios do Desenvolvimento Sustentável. Fonte: UN 1992

Protecção ambiental – protecção dos recursos e sistemas de apoio ao bem-estar da vida .

Desenvolvimento – desenvolver a qualidade de vida a par do desenvolvimento económico, este ultimo não pode ser o único objectivo que caracteriza o desenvolvimento dos países e regiões.

Futuro – considerar efectivamente o legado que se deixa para as gerações futuras

Equidade – se os recursos forem distribuídos de forma desigual ou se forem os pobres a pagar o custo da transição para a sustentabilidade esta nunca será verdadeiramente alcançada. Todos têm que colaborar e assumir responsabilidades durante o processo de transição

Diversidade – os sistemas sociais, económicos e ambientais pautados pela diversidade são geralmente mais robustos, menos vulneráveis à irreversibilidade de danos ou catástrofes. A diversidade também permite que os indivíduos obtenham mais opções sustentáveis

Participação – a sustentabilidade não pode ser imposta, contudo precisa de apoio e envolvimento de todos os sectores da comunidade e de todas as comunidades num processo que assegure a possibilidade de participação desses sectores e comunidades nas tomadas de decisão

Nos Estados Unidos foi criada em 2005 uma rede de associações de ensino superior constituída por elementos da ULSF e líderes de várias universidades com o compromisso de promover a sustentabilidade dentro das suas redes e do sistema de ensino superior no seu todo, designada por Higher Education Associations Sustainability Consortium (HEASC), enquadrando-se na Década da Educação para o Desenvolvimento Sustentável 2005-2014 da UNESCO. Neste contexto, e para o ensino superior cumprir o seu papel fundamental na construção de uma população educada e de compromisso social, bem como da produção dos conhecimentos necessários para a construção de uma sociedade civil próspera, considera-se

que a integração do Desenvolvimento Sustentável supõe a acção integrada entre vários grupos.

Figura 1- Education for a Sustainable Future – What You Need to Know. Debra Rowe
Higher Education Associations Sustainability Consortium (HEASC)
Disciplinary Associations Network for Sustainability (DANS). 2007



As instituições reconhecem que os desafios actuais para criar comunidades vibrantes, economias fortes e seguras ao mesmo tempo preservando sistemas de suporte à vida de que todos nós dependemos, são assustadores e vão aumentar, na medida em que cresce a população mundial e com ela a necessidade de aumentar a produção económica. Deste modo compreende-se que para cumprir a sua missão no século 21 o ensino superior necessita de uma abordagem mais vasta, sistémica e de colaboração dentro do seu próprio meio, bem como daqueles a quem serve. Como um dos principais agentes na construção de valores, saúde e bem estar sociais, tem a responsabilidade fundamental de ensinar, treinar e investigar em sustentabilidade, fazendo da sustentabilidade e do meio ambiente uma pedra angular da prática académica.

2 Desenvolvimento Sustentável e Ensino Superior em Design

Os primeiros manifestos de design posmodernos com referencias a imperativos ecológicos surgiram em 1960 (Jencks, C and K Kropf, 1997). O Design “verde” e ecológico dos finais dos anos 80 evoluiu para o EcoDesign e para o Design para o Ambiente (Design for the

Environment, *DfE*) com ênfase na eco-eficiência do design. Nos finais dos anos 90 o cânone mudou para o Design para a Sustentabilidade (*DfS*). O *DfS* inclui um vasto espectro de objectivos acrescentando dimensões sociais, institucionais e éticas ao ecodesign. Neste sentido, a sustentabilidade é um conceito que envolve quatro eixos: ambiente, economia, sociedade/humanidade e sociedade/instituição, fazendo desta provavelmente a mais difícil orientação governamental já vista (Spangenberg, JH; I Omann and F. Hinterberger, 2002) Assim, não será de estranhar que o Design Sustentável ainda tenha pouca expressão no ensino e na prática do design (DEEDS). Não existem ainda muitos programas de ensino direccionados para o Design para a Sustentabilidade. Mundialmente existem algumas escolas que se encontram a integrar aspectos de sustentabilidade nas unidades curriculares, contudo, ainda são poucos os graus de Bacharelato ou *Masters* focados no *DfS*. Dada a complexidade do tema, é de um modo geral considerado mais fácil introduzir o *DfS* em programas de mestrado.

O ponto de partida do Design para a Sustentabilidade tem muito a ver com questionar, investigar e pensar criticamente no sentido de criar soluções radicais e orientadas para a preservação e protecção do futuro. No universo da evolução da prática profissional do design, os designers estão agora muito mais envolvidos nas decisões estratégicas, muitas vezes a trabalhar não para empresas mas para financiadores, *ONGs* ou para governos, sendo que o seu papel está para lá da criação de uma solução objectiva e mais como facilitador de um processo criativo participado, envolvendo muitos mais actores na criação das soluções. Verificando-se em todo o mundo um escasso progresso na criação de programas que integrassem métodos e ferramentas do Design para a Sustentabilidade em todos os níveis de ensino em design levou à criação na Dinamarca do *Centre for Innovation and Sustainability* (ICIS) que pudessem levar à criação de soluções de transição. ICIS é um centro de referência que desenvolve actividades relacionadas com a educação e promoção de soluções de desenvolvimento radicais, contudo sustentáveis no modo como os seus princípios são adequados ao design, à arquitectura, à indústria, ao meio empresarial e político. Desenvolve programas de educação, envolve-se na investigação e desenvolvimento bem como em serviços de aconselhamento e na participação de várias formas de disseminação do conhecimento da área da inovação sustentável, mediante a abordagem holística. Tendo recebido um fundo comunitário no âmbito do programa *Leonardo da Vinci* para a criação do projecto *Design, Education & Sustainability* (DEEDS),

este projecto compreende uma parceria entre cinco instituições europeias ligadas ao design para o desenvolvimento sustentável e tem como objectivos “demonstrar o potencial activo de se acrescentar valor através da abordagem do design sustentável, direccionado a professores, estudantes de design profissionais de design, bem como a comunidade alargada do design industrial e dos agentes políticos”. Tem como principal meta a integração da Sustentabilidade no *mainstream* do Ensino em Design e da Prática nos países da União Europeia, melhorando as ferramentas e competências dos professores e profissionais de design, melhorando a sua qualidade e atribuindo treino vocacionado. Aspirando-se assim que se possa contribuir para que a União Europeia alcance a sustentabilidade estratégica expressa nos seus Tratados. Exemplos como suscitar novos níveis de atenção, através da integração de informação conhecimento e pensamento no decurso do desenvolvimento da abordagem ao design, inspirar, catalisar e transformar as acções dos professores, estudantes e profissionais, encorajando ao desenvolvimento de valores e hábitos mais “naturais” e não baseadas no *custo versus lucro*, que possam levar a modos mais sustentáveis de trabalho e de vida. A abordagem é guiada por um conjunto de princípios que estão inter-relacionados denominados por *SCALES* que sugerem posturas de sensibilidade e responsabilidade, auxiliando na criatividade e inovação dos designers, podendo ser usados na forma de *checklists* face a qualquer projecto de design. Na página do site da DEEDS podemos encontrar Estudos de Caso, em particular os que envolvem experiências de ensino/aprendizagem. Também actividades desenvolvidas por várias redes de Eco Design e Design Sustentável como por exemplo a o2 Global Network, a rede LeNS e a rede de escolas de design da Cumulus Association, promovem e apoiam igualmente os desafios da sustentabilidade no ensino superior do design (Tischner, 2009).

Um bom programa de ensino em Design para a Sustentabilidade deve focar-se na realização de projectos integrando-se métodos e ferramentas de Design para a Sustentabilidade no exercício diário do design.

Da perspectiva do ensino, o design para a sustentabilidade deve:

- incluir componentes globais, locais e pessoais nas tomadas de decisão do design, em que a investigação e a análise desempenhem um papel relevante;
- integrar a multidisciplinaridade e transdisciplinaridade, permitindo a discussão dos problemas de design de um modo informado, elaborado e convincente;
- realizar projectos em contexto real e em contacto com os clientes alvo, assim como a construção de cenários de futuro sustentável, como estudo das acções necessárias no presente que possibilitem alcançar a sustentabilidade;
- questionar sobre qual o papel dos designers na sociedade e na economia provocando-se a discussão do que poderão ser os novos modelos de negócio.

Da perspectiva das competências de aprendizagem, um bom designer sustentável deve:

- evita criar mais objectos materiais quando não se verificam tantos recursos ou consumidores quanto objectos;
- desenhar com sentido de qualidade e de sustentabilidade, produtos, serviços, e infra-estruturas de comunicação;
- apoiar e mesmo liderar decisões estratégicas nas empresas e organizações no desenvolvimento de soluções de design sustentáveis;
- entender que o *DfS* não restringe ou subestima a sua criatividade individual. Pelo contrário, é olhando para o que o rodeia com uma perspectiva sustentável e colocando questões sobre os processos habitualmente usados como móbil para a inovação, e a partir daí desenvolver soluções com sentido estético e cultural.

Tischner, U. 2009. Design for Sustainability Where are we and where do we need to go?

Outros estudos no decurso da análise da sustentabilidade em instituições de ensino apontam outras questões igualmente relevantes, tais como:

- a implementação de tecnologias tradicionais;
- a gestão da poluição em especial na fase de descarte e a embalagem dos produtos;
- a conservação de recursos;
- a gestão de desperdício - redução, reutilização e reciclagem;
- uso de materiais e energias renováveis;
- uso de ferramentas de EcoDesign;
- Abordagem ao design do ciclo de vida do produto;
- Conjugação de sistemas dentro do conceito *Cradle 2 Cradle* em vez do *Cradle 2 Grave*.
- Promoção do Design de Sistemas Sustentáveis, ou seja, o design de sistemas em vez de design de materiais ou produtos e o design para as necessidades em vez de design para os desejos.

Os designers durante o seu percurso de aprendizagem devem preocupar-se em desenhar produtos que os consumidores estimem, queiram manter e usar por um período de tempo maior. Produtos que possam estabelecer empatias e criados com um rigor e estética que despertem estima e valor emocional aos consumidores, que representem narrativas de teor social e/ou cultural e promovam a possibilidade de experimentação.

Mais se acrescenta que os temas ligados à sustentabilidade devem ser mais visíveis e proeminentes em vez de apenas incorporados no programa das unidades curriculares, ocupando o lugar que merecem na configuração de uma economia verde. Um sistema de ensino/aprendizagem capaz de criar produtos verdes, com capacidades de resiliência (Chapman, 2005).

Em Agosto de 2011 a *Metropolis Magazine* publicou os 5 programas de Design mais inovadores dos Estados Unidos, um novo conjunto de *Masters* que vêm propor e encorajar os estudantes em design a “romperem as fronteiras das tradicionais categorias das disciplinas e abraçarem um quadro mais largo agindo como criadores de novos sistemas de pensamento, tornando-se especialistas em sustentabilidade e em design estratégico”. Um território ainda cheio de incógnitas, que exige tanto de coragem como de criatividade aliado a um espírito pioneiro.

Figura 2 - Transição Global para o Desenvolvimento Sustentável
 Higher Education Associations Sustainability Consortium (HEASC)
 Disciplinary Associations Network for Sustainability (DANS)

De:	Para:
<ul style="list-style-type: none"> • energias fósseis • extrair, produzir, desaproveitar • Viver fora do capital da natureza • o mercado como regra • perda da cultural e da diversidade biológica • o individualismo como centro • o materialismo como objectivo 	<ul style="list-style-type: none"> • as energias renováveis • a produção cíclica • viver em equilíbrio com a natureza • o mercado como serviço • potenciar a cultura e a diversidade biológica • a comunidade como centro • a satisfação humana como objectivo

Em Portugal, os objectivos de uma política para o Desenvolvimento Sustentável defrontam-se ainda com obstáculos ao nível da resistência com que os poderes políticos vêm (centrais e locais) encarando as políticas que não produzam resultados de crescimento económico visíveis a prazos não superiores a 4 anos. Esta situação verifica-se tanto mais quanto, ao nível do Desenvolvimento Sustentável, as práticas não estão ainda enraizadas nas políticas sectoriais e existem situações problemáticas no domínio da legislação, dos planos de acção e das estratégias, pelo que o reduzido impacto das iniciativas neste âmbito coloca-nos na cauda do desempenho europeu. As orientações do DEDS apontam no sentido de se ter em conta recomendações e iniciativas internacionais, das quais se salientam:

- A Agenda 21, na sequência da Conferência das Nações Unidas sobre Ambiente e Desenvolvimento do Rio de Janeiro de 1992
- A Cimeira de Joanesburgo de 2002
- Os Objectivos do Milénio aprovados pela comunidade internacional em 2000
- A Declaração Mundial sobre Educação para Todos, aprovada em 1990, em Jomtien, e reafirmada no Fórum Mundial sobre Educação para Todos celebrado em Dacar, em 2000
- A Década das Nações Unidas da Educação para a Alfabetização (2003-2012)

Ao nível dos Objectivos estratégicos em Portugal, destaca-se a necessidade das instituições de ensino de todos os níveis serem num pólo de produção e difusão de informação sobre Desenvolvimento Sustentável e Educação para o Desenvolvimento Sustentável ao nível local e nacional, assim como agentes de intervenção e motor de mobilização da sociedade através dos alunos, famílias e restante comunidade educativa. Esta transformação deve ser um dos

pilares base da Estratégia Nacional de EDS e estar consubstanciada nas políticas do Ministério da Educação, do Ministério do Ambiente e do Ministério da Ciência. Em termos operacionais, realça-se a necessidade de promover programas e projectos, prioritariamente no ensino secundário e universitário (“Educação Ambiental: balanço e perspectivas”. Lisboa: OBSERVA, 2005-2006).

Cinco objectivos para a Década das Nações Unidas da Educação para o Desenvolvimento Sustentável em Portugal

- Valorizar a função fundamental que a educação e a aprendizagem desempenham na procura comum do Desenvolvimento Sustentável;
- Facilitar as relações e o estabelecimento de redes, o intercâmbio e a interacção entre as partes interessadas na EDS;
- Proporcionar um espaço e oportunidades para melhorar e promover o conceito de Desenvolvimento Sustentável e a transição para esse desenvolvimento mediante todos os tipos de sensibilização e aprendizagem dos cidadãos;
- Participar na melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem no domínio da Educação para o Desenvolvimento Sustentável;
- Elaborar estratégias, a todos os níveis, para reforçar as capacidades em matéria de Educação para o Desenvolvimento Sustentável.

3 Desenvolvimento sustentável e ensino superior em Design de Moda

Já aqui foi referido não existirem ainda muitos programas de ensino direccionados para o Design para a Sustentabilidade. Contudo, o design deve hoje preocupar-se em criar produtos necessários e que os consumidores queiram e possam manter e usar, por um período de tempo maior. Os produtos devem procurar estabelecer empatias e serem de um rigor e estéticas que despertem valor emocional e representem narrativas de teor social ou cultural. Foi igualmente referido que os temas ligados à sustentabilidade devem ser visíveis em vez de apenas incorporados no currículo das disciplinas, tornando-se mais proeminentes e ocupando um lugar em conformidade com os objectivos da economia verde.

Os motivos das mudanças no meio académico sobre o tema da moda estão sobretudo associados ao poderoso negócio da moda e do valor que actualmente se atribui à construção de identidade de marca (*branding*) quer ao nível das empresas como das próprias identidades individuais. Também a questão da academização das escolas vocacionadas não pode ser descurada, no sentido da evolução duma área de ensino que se encontra cada vez mais ligada

a estratégias governamentais, económicas, empresariais e em colaboração com a indústria. Por fim, a sua presença nas tendências do pensamento académico desde o surgimento da produção teórica em torno do pos-modernismo e pos-estruturalismo até à transformação cultural que vêem a moda como fenómeno cultural levou a que hoje a moda seja vista tanto como uma indústria como uma disciplina (Tseelon, 2010).

Desde 1990 que o sistema de ensino da moda tem vindo a procurar a sua identidade nomeadamente ao nível dos “Estudos de Moda”, na procura de se estabelecerem fronteiras e marcar territórios, mediante o destaque de personalidades, actividades especiais, simpósios e publicações. O surgimento de cada vez mais plataformas de comunicação especializada como por exemplo o Visual Culture, Fashion Theorie, o Journal of Material Culture, vêem criando um ambiente positivo para o desenvolvimento do campo. Editoras como a Berg são também exemplo disso na abertura de um espaço para publicações monográficas especializadas em moda. A consolidação deste campo depende também das lutas internas que se travam dentro dos seus próprios núcleos e que têm como função regular e regulamentar os procedimentos de modo a proteger interesses e desenvolver posições, por exemplo, a teoria da moda *versus* a prática da moda; a história dos costumes e sociedades *versus* teoria social; produção *versus* consumo; vestuário de luxo *versus* vestuário quotidiano; design *versus* realidade do vestuário, etc.

Ao nível do ensino em moda considera-se importante partindo de pontos de vista teóricos, culturais, tecnológicos e científicos, criar as sinergias entre as práticas artísticas, do design, da manufactura, das vendas e do *marketing*, desafiando práticas e processos que ainda se verificam na indústria da moda. É sabido que o contexto do design de moda e têxtil está a mudar rapidamente, visto que a agenda sustentável deixou de poder ser ignorada. Hoje o imperativo do design é integrar agendas que considerem as questões sociais, pessoais, culturais e éticas, através de novas concepções para produtos e dos processos.

Em 2005 *Sandy Black* um dos rostos envolvidos na investigação em moda, propôs a criação de um Cluster *Interrogating Fashion - Practice, Process and Presentation: Co-ordinating an Interdisciplinary Research Cluster*, envolvendo várias personalidades do design oriundas da teoria, da prática, da arte da indústria da moda do London College of Fashion e mais oito instituições de ensino internacionais da Holanda, Austrália e Estados Unidos, numa discussão actual sobre o que é hoje a moda considerando-se o surgimento de novos paradigmas para o

design e para as manufactura industriais. Nesta acção encontraram-se três temas gerais que pudessem abranger um amplo leque de questões, desde a cultura à produção e à tecnologia como mediador, que resumem bem os desafios que se colocam à área da moda no seu ensino e prática. No tema *Digital Fashion do atelier para a customização em massa* destacou-se o fenómeno da *customização*, que ao tornar-se na nova norma no design e no vestuário, como parece acontecer, torna-se premente repensar as funções dos designers, que terão de estabelecer novas relações com o seu *métier* e também com os públicos. Também o surgimento de novos nichos de mercado que procuram mais individualização e menos as tendências globais discutiu-se o atraso da moda em relação a outras áreas do design, com uma indústria ainda demasiado tradicional e uma cadeia de distribuição com muita necessidade de evoluir. Aqui incluem-se preocupações de design inclusivo e direccionado a consumidores com necessidades especiais. Não obstante destacou-se em termos gerais a necessidade do designer ter implicações eminentemente éticas e de responsabilidade crucial na escolha dos materiais e processos.

O tema *Fashion in Context Exposição e Espaço Público* veio confirmar o impacto da moda e o seu crescente papel enquanto médium artístico envolvendo mais públicos no debate de questões sociais, educacionais e culturais. No último tema trataram-se as questões do âmbito ecológico, ético e sustentável nas práticas da indústria da moda. Os conceitos por trás do *Fashion Paradox, Transdisciplinaridade e Sustentabilidade* tratou da evolução do consumo capaz de suportar novas infra-estruturas económicas e de emprego em todo o mundo; os ciclos da moda e o desejo de mudança inerente à moda na sua relação com a obsolência e com o consumo; na mecânica do design e da manufactura no seio do processo industrial de distribuição com considerações éticas e de impacto ambiental dos têxteis, do design e da produção; por último mas não menos crucial discutiu-se sobre o comportamento do consumidor face às questões humanitárias e que influenciam as tendências emergentes. Contudo, o foco foi mais concretamente para o desenvolvimento de produto, procurando reflectir-se sobre processos, novas soluções e metodologias mais sustentáveis. A questão da sustentabilidade envolvida no pensamento de design levantou a questão da Moda Digital poder resolver o Paradoxo da Moda. Como resposta, foi referido que é esperado que venham a desenvolver-se mais dimensões que as actuais, como por exemplo a capacidade de auto-limpeza e zero lavagens, tecidos inteligentes capazes de transmitir sensações de conforto e responder a necessidades específicas. Existe uma co-relação entre a ideia de *Couture* e a

produção em pequena escala, ou seja, na relação entre produção em massa com a possibilidade de *customização* podendo esta ser considerada uma nova forma de *Couture*, baseada na tecnologia *body scanning* e nas malhas tecnológicas, embora tenha ficado em aberto a questão da rápida prototipização permitir ou não reais desenvolvimentos ao nível do design de produto.

De um modo geral percebeu-se a necessidade de um ataque ao *status quo* da moda, persuadindo-se os jovens designers, professores, retalhistas e a indústria manufactureira para a agenda sustentável e da necessidade de existir uma efectiva contribuição desta área para a sociedade, para além da questão da margem de lucro, considerando-se o tríptico, economia, sociedade e ecologia. Foi realçada a importância do papel do designer em influenciar a manufactura e o negócio do futuro e do pensamento do design poder finalmente tornar-se mais central para a agenda do negócio da moda com implicações significativas para o reposicionamento do design na organização das empresas.

Os designers encontram-se a desenvolver novas competências de duas maneiras: trabalhando com novos materiais, tecnologias e processos em conjunto, ou colaborando e criando produtos mediante acções inter e transdisciplinares.

Com o design colocado no centro da acção e procurando novas perspectivas, tecnologias, materiais e processos abre-se um enorme potencial para o surgimento de novos produtos para o vestuário que terão impacto na indústria a médio e longo prazo.

Este cluster impulsionou a criação de um novo MA em Moda Digital no *LCF* e dois novos Clusters: o *Textile Futures Research Group* e o *Center for Fashion, Body and Material Culture*, que logo de início realizou o seminário *Another Side of Fashion*.

4 Ensino em Design de Moda: uma introdução às pedagogias e metodologias de ensino/aprendizagem

Para haver uma mudança de paradigma na prática, o ensino deve também ser responsável por trazer práticas e utilizar pedagogias mais ajustadas às necessidades do século 21. Isso é possível se houver uma disposição para detectar problemas e procurar soluções numa perspectiva multidisciplinar, ou seja, olhando para outras disciplinas. O que se defende é que

o designer pode chegar a uma melhor solução de design se estiver atento ao mundo que existe fora da área do design. O ensino deve permitir uma aprendizagem com métodos multidisciplinares em que a sustentabilidade e a tecnologia sejam parte da solução.

Muitas vezes o ensino em design é segregado por uma disciplina que não permite o contacto com outras áreas. Para mais, o processo de trabalho dos alunos é muitas vezes motivado para o valor do trabalho individual e menos para o trabalho de grupo, do debate de ideias orientado para a solução de problemas.

As abordagens e práticas mais tradicionais do ensino em design de moda devem dar lugar a outras, encorajando a abordagem holística. Ou seja, o bom design de moda do futuro é alguém que resolve problemas e dá lugar a novas ideias e processos.

A produção têxtil e a tecnologia, a visão global e sustentável, devem ser as correntes basilares das soluções em design de moda. Contudo, são três correntes ainda abordadas superficialmente mais como ideias de *branding* do que ferramentas de uso substancial (Fletcher, 2008). As universidades devem ser lugares de pensamento conceptual, inovador, utilizando a prática interdisciplinar como grande força da componente de ensino. Por exemplo, os cursos que optam por graus de BA em vez de BFA, sacrificam o estudo detalhado dos princípios básicos de design e da estética vocacionando-se nas questões da construção e de carácter mais tecnicista. Os estudantes em design de moda devem conhecer as técnicas de costura e modelagem tanto como outras que lhes permitam desenvolver as suas ideias de design. Considera-se que a formação ideal passa da lógica vocacional e de afirmação do gosto pessoal para a lógica da inovação e da conceptualização, de aplicação de boas metodologias de pesquisa e abordagem ao processo de design.

- Dois casos de “open projects” de investigação em design de moda

PERMACOUTURE INSTITUTE - O projecto de Sasha Duerr, fundadora e co-directora formada pelo Califórnia College of Arts and Crafts, explora o campo da moda e dos têxteis sob uma dinâmica ecológica. O vestuário e os têxteis para além de ligados às necessidades materiais sempre foram objecto de celebração de culturas, com perspectivas etno - botânicas, e desde sempre agindo criativamente sobre conceitos de reutilização (mediante a troca intra-generacional) para além de ter um sentido inato de pertença ao lugar. É um projecto educativo sem fins lucrativos que apoia o desenvolvimento de relações positivas entre a natureza e a cultura da moda e têxtil na preservação dos métodos tradicionais e da inovação dentro desses métodos. Centrando-se nos métodos de tingimento naturais a criatividade do projecto surge da partilha de processos, na interacção entre materiais, recursos locais e as práticas sociais associadas à utilização desses recursos. Por exemplo, numa iniciativa que cruza os movimentos *Slow Food* e *Slow Fashion*, promoveu um encontro de degustação de produtos naturais que servem não só para a confecção de refeições como para tingimentos natural de tecidos.

LIFETIMES - Um projecto criado e desenvolvido por Kate Fletcher e Mathilda Tham do Goldsmiths College financiado pelo UK's Arts and Humanities Research Board. investiga sobre a Fast e a Slow Fashion e sobre os ritmos de uso a eles associados, ou seja, entre a moda, o tempo e a sustentabilidade. O projecto envolve o levantamento de questões sobre a relação dos consumidores com as suas roupas, modos de uso e duração de uso. Questões estas que possam levar à identificação de modos de promover o pensamento ecológico e a sustentabilidade dos consumidores, face ao vestuário.

Com frequência os designers ocidentais são influenciados por outras culturas mas as interpretações são geralmente traduções para o mercado ocidental. Os currículos de design devem treinar os alunos a utilizarem a perspectiva global de modo a conseguirem criativamente progressivas aproximações entre comunidades e com um maior cuidado na relação com as estéticas e sensibilidades culturais diversas e que existem ao nível global. Os futuros designers devem sintonizar-se com a diversidade de públicos, concentrando grande parte da sua pesquisa nos motivos que levam ao uso do vestuário. Associado a isto as tradicionais categorias do vestuário devem ser redefinidas, baseadas na estética, na sensibilidade e motivações de usabilidade, em vez das questões de idade ou de status económico.

Os currículos que enfatizam a prática conceptual permitem que os estudantes se tornem mais interdisciplinares visto que a pedagogia se centra na ideia e na sua tradução em vez do *médium* a ser trabalhado.

Actualmente aquilo que mais atrai os jovens designers é o foco nos processos. A directiva principal do ensino deve ser levar os estudantes a conseguirem criar o novo, abandonando práticas do passado, mudando-se o foco para o desenvolvimento das disciplinas em ambiente multidisciplinar em que o principal objectivo da aprendizagem se foca nos processos de investigação e desenvolvimento com investimento no pensamento analítico e não no produto como um fim, construindo-se problemas hipotéticos focados no ambiente, na sustentabilidade e nas questões sociais. Centrados na reavaliação das necessidades, no uso e consumo, encorajar os estudantes a pensarem em soluções alternativas à homogeneização do mercado de massas, por exemplo, em que o consumidor escolhe e cria o seu produto, no desenvolvimento de vestuário multifuncional, no prolongamento da vida do produto e podendo isto inspirar à fidelização do consumidor.

As considerações intelectuais, analíticas e conceptuais através da pesquisa e da experimentação devem ser prioridades no curriculum de design, assentes em ideias que possam ter uma aplicação prática (Palomo-Lovinski, Faerm, 2009).

Em simultâneo com a construção de pedagogias que reflectem as mudanças actuais nas práticas de design, por seu lado a indústria de moda deve evoluir de modo a servir melhor os designers, as comunidades produtivas, os consumidores e o planeta.

Alguns dos conceitos mais interessantes e plausíveis encontram-se ainda em período de desenvolvimento, não se encontrando em posição de serem para já aplicados ao mercado de massas. Mas as oportunidades são incríveis para todos os designers de moda que estejam informados e despertos para eles.

4.1 Contributos com metodologias, pedagogias e acções académicas focadas na sustentabilidade

No contexto territorial da instituição de ensino, o património de lanifícios quer na indústria manufactureira como nas industrias tradicionais, é considerado um binómio temporal característico da região. A identidade da Covilhã está indelevelmente configurada em torno do trabalho da lã” (Vaz, 2004). Com uma grande tradição na indústria têxtil, foi fundada na

Covilhã em 1764, pelo Marques de Pombal a Real Fábrica dos Panos, uma importante manufactura de lanifícios. Mandada construir no século XVIII é o edifício onde hoje se encontra localizado o Departamento de Ciência e Tecnologia Têxtil e o Museu de Lanifícios da Universidade da Beira Interior (UBI), um museu de território que tem por missão salvaguardar e conservar activamente o património industrial têxtil móvel, assim como promover a investigação e divulgar as tecnologias associadas à manufactura e à industrialização dos lanifícios numa região que tem por matriz a Serra da Estrela e por centro histórico a cidade da Covilhã, nas suas diversas vertentes patrimonial, económica, político-social, científica - técnica, artística e cultural. Actualmente, ainda é na Covilhã que se concentra a indústria da lã e onde se localiza um dos maiores fabricantes europeus.

A actividade de ensino em design de moda foi iniciada em 2002 dois anos depois de ter sido criada a Licenciatura em Design Têxtil e Vestuário na UBI, que antes disso, concentrava a oferta de ensino na área da Engenharia Têxtil. Desde essa altura que se procurou identificar questões - chave que pudessem levar à criação de uma agenda com impacto quer em termos académicos do ensino em moda, como na indústria manufactureira e que pudesse dar lugar a processos e produtos que através do design pudessem ser eminentemente mais sustentáveis.

Em 2003 o Departamento de Ciência e Tecnologia Têxteis esteve envolvido no projecto de investigação TEXVISION – *INPROLAN* colaborando entre outras, na área de design de produto de vestuário para a inovação e desenvolvimento de novos produtos e optimização de processos, nas indústrias de lanifícios e de confecção. Neste âmbito desenvolveram-se propostas de vestuário que pudessem mostrar caminhos de evolução de produtos básicos para produtos de vestuário mais complexos em lã, sendo clara a necessidade de um contínuo trabalho em torno da procura de alto valor acrescentado da fileira do vestuário. Neste sentido, em 2004 na unidade curricular de Coleções de Vestuário foi criado o enunciado *NeoTradicionalismo* com o qual no âmbito curricular foi prolongada a abordagem à indústria dos lanifícios com o foco nas características da produção têxtil local. Apoiando-nos na criatividade e no potencial e apetência dos consumidores por artigos de vestuário de qualidade elevada, foi proposto aos alunos criarem e realizarem as suas colecções finais tendo a lã como elemento central de base para os projectos. É realçado que muitas vezes os designers são inspirados pelos materiais, em especial os novos materiais, mas nisto pode existir o risco do impulso criativo ser meramente tecnológico. Apesar desta motivação poder ser muito apelativa, antes de mais os alunos foram sensibilizados para a definição de um problema como ponto de partida fundamental. Nesse

sentido, os alunos conheceram várias empresas de lanifícios e confecção locais mais relevantes como a *Paulo de Oliveira, SA*, *A Penteadora, SA*, *Dielmar, SA*, *Grasil, SA*, *Torre, SA*, *Benoli, Confecções Lda*, *Fitecom, Lda*. como processo de pesquisa e no mapeamento em torno dos recursos existentes. Neste contacto os alunos foram ainda estimulados a reflectir sobre as interconexões e interdependências do produto têxtil com os sistemas económicos, sociais e culturais da região, assim como para o pensamento crítico em torno do contexto local e da sua transposição nas suas decisões de design. O enunciado *NeoTradicionalismo*, para além dos pressupostos inerentes à apreensão das práticas de projecto próprias à área do design de moda revelou-se como um primeiro instrumento de reforço do poder simbólico e económico locais e, por outro lado, reforçar o património dos lanifícios como um dos marcos distintivos da oferta curricular em Design de Moda na UBI. Em 2007, no âmbito do curso de 2º Ciclo em Design de Moda foi proposto aos alunos da unidade curricular de Projecto de Vestuário I um projecto para a concepção de novos produtos adequados a nichos de públicos com necessidades especiais. Foram desenvolvidos produtos para deficiências motoras, deficiências visuais, saúde neo-natal e performance no desporto, trabalhos desenvolvidos em proximidade com associações de apoio a deficiências motores, centros de desporto e empresas locais. Este trabalho teve repercussões em teses de mestrado em design de moda da UBI para produtos com novas funcionalidades e aplicações têxteis no âmbito do vestuário inteligente. Alguns desses alunos encontram-se integrados no mercado de trabalho como na continuidade da investigação no âmbito académico, ligados à Unidade de Investigação de Materiais Têxteis e Papeleiros da qual faz parte o Departamento de Ciência e Tecnologia Têxteis.

Sendo clara a importância da criação de uma direcção estratégica para o ensino de moda na UBI em 2005 propusemos a constituição de um evento cultural. Considerávamos necessário criar um evento anual que permitisse a produção e desenvolvimento de um discurso próprio e endémico em termos de tópicos, perspectivas e métodos, que fizesse parte da construção e comunicação da identidade do ensino em design de moda. Por outro lado, da possibilidade de aproximar o ensino da comunidade. Partindo dessa consciência e em debate com o professor David Gorjão nasceu a ideia da realização de um evento, que foi proposto em Janeiro de 2005 aos Departamentos Têxteis e de Comunicação e Artes. O evento CAPA, foi constituído por Exposições, Palestras, e Desfile de Colecções dos alunos finalistas, que contou com a professora Águeda Simó e alunos na produção de um suporte multimédia de apoio ao desfile e catálogo do evento. O Museu de Lanifícios da UBI foi o espaço onde decorreram todas as

actividades do programa. O evento foi um estímulo à criação de um espaço de debate e de confrontação criativa, de opiniões, de divulgação de ideias e projectos valorizando-se a exposição pública de trabalhos como outro momento essencial de aprendizagem, potenciador de colaborações entre discentes, docentes e agentes da comunidade. Por outro lado, agindo num território de confluência e numa perspectiva de cruzamento entre as disciplinas artísticas, articulando uma relação entre arte, conhecimento científico e tecnologias, inerentes às licenciaturas de Design Têxtil e Vestuário e Design Multimédia, a visibilidade e o interesse que o acontecimento despertou veio reforçar a importância das áreas criativas na comunidade académica e em particular no caso do design de moda, a comunidade do têxtil, com uma proximidade com a economia e sociedade locais. Em continuidade com esse propósito estratégico e após a reestruturação de Bolonha em 2008, surge o evento MOVE com a mostra de trabalhos dos Cursos de 1º e 2º Ciclos em Design de Moda constando em simultâneo de uma oportunidade central para a realização de workshops, seminários, exposições e desfiles dedicados à moda incluindo programas de contacto com a realidade empresarial e empreendedora. Este investimento na “cultura da cultura” é um claro propósito da direcção de curso, visando contribuir para uma dimensão empreendedora e hoje inserida como uma acção pedagógica ligada ao ensino/aprendizagem em design de moda na UBI.

4.2 Teoria e Cultura do Design de Moda

No design, apesar de existir uma estreita relação entre o pensamento crítico e o “aprender fazendo”, o afastamento e as distinções que vêm sendo feitas entre ambas têm levado a divisões institucionais entre o ensino técnico e o ensino crítico e intelectual, um legado do desenvolvimento da história de ensino desta área. Esta herança vem dividindo desde meados do século XIX artistas e artesãos, a prática e a teoria, condicionante que não é exclusiva ao ensino da arte e do design em Portugal estando ainda também presente noutros países. Para mais é de lembrar que a moda, quer dentro da comunidade do design como na comunidade em geral, tem sido maioritariamente vista como produto de caprichos do gosto, movido por questões artísticas menores e de índole tecnicista. Contudo, alguma da prática profissional têm vindo a desenvolver uma maior consideração pelos processos associados à cultura, à construção de identidades e ao estudo sobre o vestuário como elemento central do corpo revestido. Mas o design de moda é de carácter eminentemente experimental, o que coloca também ao seu ensino o desafio de criar os equilíbrios entre o pensamento crítico e o aprender - fazendo. Entre esses dois extremos encontra-se uma posição de meio termo importante de

ser identificada e, superada a divisão, o ensino vocacional poder ser combinado com o valor intelectual que potencia o desenvolvimento conceptual. A importância do design conceptual reside na concentração de investimento intelectual aplicado no vestuário, afastando-se claramente do paradigma vocacional para o da representação de ideias que estão para além do modelo de negócio tradicional de venda de vestuário. Em 2010 a unidade curricular de 1º Ciclo Teoria e Cultura do Design de Moda veio contribuir para um espaço de inovação e de exploração do processo de design. O programa que propusemos foca-se na exploração das questões do consumo e uso do vestuário e na exploração de alternativas de mercado e alternativas de consumidores, ao mesmo tempo analisando fundamentos teóricos com novos níveis de complexidade.

4.2.1 “1,60 para 4 peças de vestuário”

A obsolescência planeada é um fenómeno particularmente visível no negócio de vestuário, onde a previsão de renovação de produtos é uma constante, epitomizada nos últimos anos pelo modelo de negócio *Fast Fashion*, que envolve um processo produtivo e consumo rápidos praticando preços baixos e reposições prematuras. Mesmo que a globalização dos mercados da moda e a *Fast Fashion* tenham impulsionado o crescimento industrial também vieram contribuir para muitos dos impactos negativos, por exemplo no aceleração que provoca nos processos produtivos e no consumo. Por outro lado, o desenvolvimento da economia sustentável precisa de uma redução do fluxo de materiais e um aumento na eficiência do uso, num processo que se possa traduzir num conceito de “consumo lento” (Cooper, 2005).

Um recente estudo realizado em países europeus revelou que o vestuário representa cerca de 3% de toda a despesa dos produtos de consumo, a par das despesas feitas na saúde e em produtos de comunicação [Tukker 2006].

Para mais, os materiais e produtos amigos do ambiente são ainda entre 10% e 15% mais caros que os produtos e materiais convencionais, fazendo a adopção da moda sustentável, do seu uso e consumo uma tarefa ainda difícil para o consumidor comum, o que implica a adopção de práticas de transição ajustadas às circunstâncias e necessidades.

Contudo, se é inegável a importância da apreensão de práticas sustentáveis e ambientais é também inegável a importância do negócio da moda e vestuário e da sua expressão em termos económicos. O “prolongamento dos recursos” poderá ser um meio de desenvolvimento

económico, se esse prolongamento não resultar na destruição de postos de trabalho mas ao invés, possa criar novos sistemas de prestação de serviços, por exemplo, na reparação e manutenção dos produtos, num desenvolvimento económico de natureza sustentável.

No cenário actual tão focado na sustentabilidade, estender a vida de um produto para lá do horizonte mais reconhecível é certamente uma acção que permite melhorar o impacto ambiental (Mistra, 19: 2010).

O Departamento de Ciência e Tecnologia Têxteis dispõe de estruturas que cobrem todo o processo tecnológico têxtil permitindo aos alunos manipularem os materiais nas suas diversas formas e explorarem livremente as tecnologias e conhecimento técnico na materialização dos projectos. No exercício “1,60 para 4 peças de vestuário ” realizado na unidade curricular de Teoria e Cultura do Design de Moda os estudantes foram incentivados a examinar as suas práticas de design na perspectiva crítica do design para a sustentabilidade agindo com maior eficácia na utilização e rentabilização dos recursos. Explorando - se conceitos de reciclagem, reutilização e *zero waste*, fez-se uma abordagem prática e experimental na construção de peças de vestuário planeando-se vidas distintas para o produto de vestuário. Os resultados envolvem soluções práticas que se encontram igualmente ligadas a cenários de *customização* pela necessidade de transformar a relação das pessoas com as suas roupas dando-lhes o poder de se tornarem mais criativas individualmente ao mesmo tempo permitindo a redução do impacto ambiental (Fletcher, Lifetimes).

4.2.2 “Re-para no que Vestes”

Para se expandir a vida dos produtos exige-se uma cuidadosa gestão dos processos de obsolescência conjugando-se factores de ordem objectiva e subjectiva. O exercício “*Re-para no que Vestes*” apresentou aos alunos o conceito de *Slow Design*. O sistema *Slow Design*, à semelhança da *Slow Fashion*, implicam processos de produção “lenta” aplicando processos ambientais, de distribuição, verde, o “consumo reflexivo” e a extensão da vida do produto, reutilização e descarte, conscientes (SlowLab). Para a reflexão sobre estes princípios numa perspectiva experimental, foi proposto um exercício de *Re-design* de peças habitualmente de descarte rápido e preço baixo, que pudessem tornar-se mais valorizadas e mantidas pelo consumidor. Para se expandir a vida a um produto se exige uma cuidadosa gestão do processo de obsolescência, devem ser considerados factores de ordem objectiva e subjectiva (Vezolli, Manzini, 2008). Neste sentido, procurando igualmente uma lógica interna que atribuisse um

perfil característico ao exercício na relação com a cultura local, decidimos dar continuidade a anteriores iniciativas de abordagem à lã, no reconhecimento de pontos fortes e zonas de intervenção passíveis de serem integradas como reforço da durabilidade das peças de vestuário *fast*. No nosso reconhecimento em torno dos recursos locais já tínhamos tomado contacto com empresas dedicadas à produção e comercialização de Burel, um tecido de lã de manufactura tradicional, que consta como uma actividade produtiva de microempresas de forte impacto socioeconómico na região. Assim tivemos como referente a indústria do Burel, os princípios do *Slow Design* e associando-se uma memória etnográfica, o traje de trabalho da Serra da Estrela. Estes últimos, constaram no desafio de serem analisados quer pelas suas qualidades de apuramento funcional como pela sua dimensão cultural, factores que no conjunto pudessem contribuir para a durabilidade das propostas. Foram realizadas comparações entre as tipologias seleccionadas, observando-se à luz da informação recolhida relações de proximidade em certas funções de uso nomeadamente na sua condição de abrigo. Nas funções simbólicas em associação ao contexto de subculturas contemporâneas urbanas e jovens em que a função de camuflagem foi um elo de proximidade entre as tipologias do traje e as tipologias das peças *fast*. A partir deste momento o exercício foi desenvolvido no sentido da durabilidade, confrontando-se as qualidades físicas e impacto da materialidade num binómio *fast/slow*, das dinâmicas associadas à estética, às necessidades do utilizador, aos contextos e hábitos de uso, etc. Os resultados práticos são promissores e apontam para o estreitamento da relação entre as empresas de burel e a universidade, como o caso da empresa *Ecolã*, que detém uma vasta e pioneira experiência no fabrico de burel, estando certificado como matéria ecológica, e comercializado no mercado nacional e estrangeiro sob marca própria e em parceria com marcas internacionais. Também a empresa *Penhas Douradas Factory* vem mais recentemente realizando um trabalho de design sob a marca *Burel Factory*, de onde neste momento existem trabalhos de alunos a ser testados para desenvolvimento no contexto empresarial. A continuidade de casos como estes encontram-se na perspectiva da direcção de curso para o desenvolvimento de ideias e acções futuras. Exemplo disso foi o caso da marca portuguesa *a-forest design* que ao ter colaborado com a UBI na função de docente, iniciou com a *Burel Factory* uma colaboração no desenvolvimento de produtos de vestuário e acessórios.

Conclusão

Considera-se que a necessidade de uma mudança nas metodologias para a indústria da moda do século 21 pede uma mudança das práticas e do ensino. O designer é hoje considerado um mediador entre o consumo e a produção, em que as repercussões intelectuais, analíticas e conceptuais baseadas na pesquisa e na experimentação possam ter uma aplicação concreta e contribuir para a solução dos problemas de insustentabilidade da área da moda.

De modo diverso do que vimos acontecer noutras localidades, onde é possível distinguir duas temporalidades (tradicional e industrial) e nas quais só tardiamente a temporalidade moderna concebe uma evolução associada à industrialização, na Covilhã a representação do espaço económico (e do espaço social) articula e sobrepõe numa só temporalidade essas duas dimensões, configurando indelevelmente a sua identidade em torno da referência ao trabalho da lã” (Vaz, 2004). Para construir um sistema de educação visionário deve ser prioridade dos programas de design colocar a sustentabilidade no cerne dos conteúdos, na preparação de designers capazes de usar a sua criatividade como ferramenta de comunicação, de abordagem holística e interdisciplinar. Nas acções descritas no contexto da UBI procura desenvolver-se uma auto-imagem bem como a projecção externa das qualidades endógenas, valorizando aspectos tradicionais que constituem pontos fortes da imagem da região, sensibilizando-se os estudantes para os valores sociais, económicos e ecológicos, relevantes para uma dada cultura, criando prioridades entre eles, compreendendo as relações que se estabelecem e procurando alternativas aos conceitos para os produtos, avaliados pelas suas possibilidades de apoiar, enfraquecer, ou neutralizar, cada um desses valores. Estas acções implicam que exista na sua pedagogia uma integração efectiva da ética como ponto essencial para garantir a influencia do design na produção cultural de significados em sintonia com o contexto local, em artefactos e serviços imbuídos de criatividade com mais valor acrescentado, pela sua capacidade em beneficiar as pessoas o planeta, e a economia.

Referências bibliográficas

Black, S. 2007. *Interrogating Fashion - Practice, Process and Presentation*. University of the Arts London, UK. *Design Principles & Practices: an International Journal*.

[Artigo] Blincoe, K. Fuad-Luke, A., Spangenberg J., Thomson M., Holmgren, D., Jaschke K., Ainsworth, T., Jung, B., and Tylka, K. 2008. *DEEDS: a new Teaching & Learning resource to*

help mainstream sustainability into everyday design teaching and professional practice. International Conference Changing the Change. Design, Visions, Proposals and Tools.

[Artigo] Carolyn F. Strauss, Alastair Fuad-Luke. 2008. *The Slow Design Principles A new interrogative and reflexive tool for design research and practice.* International Conference Changing the Change. Design, Visions, Proposals and Tools.

Fletcher, Kate. 2008. *Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys.* London: Earthsca

[Artigo] Das, Latit Kumar 2009. *Prospects and challenges for a new education for sustainability.*

Lima, E. 2007. *Um Contributo para Potenciar a Criatividade no Design de Moda.* Tese de Mestrado. Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, 2007.

McDonough, W. Braungart, M. 2002. **Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things.** New York: North Point Press.

Moore, J., 2005. Is higher education ready for transformative learning? A question explored in the study of sustainability. *Journal of Transformative Education*, 3, 2005.

Noel Palomo-Lovinski and Steven Faerm. 2009. *What is Good Fashion Design? : The Shift in Fashion Education of the 21st Century.* *Design Principles & Practices: An International Journal.* Volume 3, Number 6

Tischner, U. et al. (eds.), 2010. *System Innovation for Sustainability 3: Case Studies in Sustainable Consumption and Production – Food and Agriculture.* Greenleaf Publishing, Sheffield.

Vaz, Domingues. 2004. *Cidades Médias e Desenvolvimento – O Caso da Cidade da Covilhã.* Universidade da Beira Interior. Covilhã. 2004.

Vezzoli, C. and Manzini, E. 2008. *Design for Environmental Sustainability.* Kindle ed. Milan: Politécnico di Milano. 2008.

ISBN: 978-989-20-5336-3