

MÉDIA ARTE LOCATIVA EM REALIDADE AUMENTADA ENQUANTO CATALISADOR DE LAÇOS COMUNITÁRIOS PERI- URBANOS E INTER-GERACIONAIS

Pedro Alves da Veiga¹

RESUMO: Apresenta-se uma proposta para a construção de laços comunitários por meio da prática artística participativa, apoiada num estudo de caso, no qual um curador desenvolve um projeto artístico de base comunitária em três eixos conceituais: território, participação e cultura. Partindo da *boîte-en-valise Duchampiana*, como coleção portátil auto-curada de artefactos, propõe-se agora uma reinterpretação, assente em dispositivos móveis e arte urbana digital. Através desta prática transmite-se conhecimento inter-geracional, preservam-se memórias e tradições, em suma, transforma-se a cultura dos lugares e das comunidades em camadas digitais que pairam sobre as suas raízes através de georreferenciação ou marcação. É nas zonas de fronteira urbana, nos redutos que resistem à onda de gentrificação, entre uma periferia quase rural e os subúrbios, que as memórias ainda existentes e resistentes podem ser preservadas, estimuladas e interpretadas, trazendo-as para a época da comunicação digital moderna.

Palavras-chave: arte digital; comunidade; curadoria; participação; realidade aumentada

ABSTRACT: This article posits the construction of community bonds through participatory artistic practice, supported by a case-study in which a curator develops a community-rooted artistic project over three conceptual axes: territory, participation and culture. Departing from the *Duchampian boîte-en-valise*, as a self-cured portable collection of artefacts, the author posits a reinterpretation, supported by mobile devices and digital urban art. Through this practice, inter-generational knowledge is transmitted, memories and traditions are preserved; in short, the culture of places and communities is transformed in hovering digital layers anchored to their roots through geo-references and markers. It is in the urban frontier areas, in the strongholds that resist the waves of gentrification, between an almost rural periphery and the suburbs, that existing and resisting memories can be preserved, stimulated and interpreted, bringing them to the era of modern digital communication.

Keywords: augmented reality; community; curating; digital art; participation

INTRODUÇÃO

As tentativas sistemáticas de compreender os vínculos entre a cultura, os espaços urbanos e periféricos, as indústrias criativas e a economia em geral, são complexas e algo difusas. Uma dificuldade no trabalho neste campo é a terminologia imprecisa e muitas vezes ambivalente, sobretudo porque o termo cultura é amplamente reconhecido como um termo problemático, e criatividade um termo pouco direto, pois denota um cariz mais avaliativo do que descritivo (VALIATI *et al.*, 2017). Assim, a questão – não serão,

¹ Doutor em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta e Universidade do Algarve, Portugal. Subdiretor do Doutoramento em Média-Arte Digital, Universidade Aberta. E-mail: me@pedroveiga.com

atualmente, todas as indústrias criativas? – surge quase sempre ligada ao debate sobre as indústrias criativas. A visão da cultura como alavanca para o desenvolvimento económico e territorial é amplamente aceite atualmente, e a economia criativa segue a experiência da economia e da sociedade do conhecimento (de JESUS, 2017; GASPAR e HUERTA, 2018). O novo sistema económico teria o principal efeito de inscrever a economia cultural numa economia mais ampla, seja ela a do conhecimento, da informação, da experiência ou da atenção.

Num contexto de crescente concorrência, em parte devido à globalização cultural crescente, a assunção de posições competitivas pela atenção e por recursos financeiros parece ser cada vez mais conseguida através de esforços para aumentar a sofisticação da oferta cultural e artística, de a padronizar por standards globais estéticos e de a identificar com o status social, podendo também assim aumentar o seu distanciamento de questões e temáticas localizadas geograficamente, em torno de comunidade e culturas específicas, que ficam assim marginalizadas. Em sentido inverso postula-se, pois, no presente texto uma via de desenvolvimento comunitário, centrada culturalmente no local (sem ignorar o global), através da prática artística participada em média-arte locativa - ou arte urbana digital, um conceito mais abrangente que abarca todas as manifestações estetizadas em formato digital que estão ligadas através de referenciação (através de coordenadas de latitude e longitude) ou localização (através de toponímia) geográficas a um território específico, com o qual têm uma relação direta.

Este tipo de proposta conta já com abordagens detalhadas (CIANCIA, 2014; EVANS, 2015; EVANS e SAKER, 2017; FRITH, 2018), e bem exemplificado através do trabalho 'Media Portrait of the Liberties'², de Valentina Nisi, desenvolvido numa época em que o conceito de *Location Aware Multimedia Narratives*³ apenas despontava. Esse projeto foi criado em torno de contos sobre a comunidade Dublin Liberties, onde indivíduos reais se tornam personagens e as histórias – igualmente reais – das suas vidas são entretecidas juntamente com descrições históricas da condição social das pessoas que habitavam naquela comunidade em épocas distintas. As histórias, sob a forma de video-clips, ficaram disponíveis para o público nas localizações geográficas onde realmente aconteceram, e contribuíram para um criar um mapa local de histórias sobre – e com – a comunidade. Nessa época o projeto utilizou software desenvolvido à medida, mas atualmente muitas

² Disponível em <https://valentinanisi.com/Media-Portrait-of-the-Liberties>

³ Narrativas multimédia locativas.

das extensões tecnológicas necessárias para viabilizar este tipo de projetos já fazem parte integrante do nosso ambiente. Estas extensões acabam por não ser apenas complementos, pois têm o poder de alterar sensibilidades e capacidades, criação e apropriação, noções do próprio e do outro, ideias de privacidade e propriedade, partilha e colaboração, orientações no espaço e no tempo. E este poder pode e deve ser utilizado para promover a literacia artística, cultural e digital.

A MODERNA WUNDERKAMMER TECNOLÓGICA PORTÁTIL

O estudo dos espaços e dos seus usos históricos é um domínio da arqueologia, e estamos habituados à ideia de escavações poeirentas, ruínas e pedaços de cerâmica como forma de reconstituição de hábitos e cultura, entendendo os artefactos como parte do fenótipo humano (O'BRIEN e HOLLAND, 1992; DUNNELL, 1992), analisando as mudanças e evolução, e explicando-as através das propriedades dos registos arqueológicos. A outra deriva da ecologia evolutiva (SMITH e WINTERHALDER, 1992; FOLEY, 1992), dedicando-se ao estudo da evolução humana através das relações sociais, da alteração dos comportamentos, podendo ser usada num nível interpretativo. São duas perspectivas complementares, mas que destacam o papel importante e relacional dos objetos nos locais e comunidades.

Ao longo da História surgiram iniciativas curatoriais individuais, colecionando vestígios de culturas exóticas passadas e presentes, espécimes biológicos notáveis e outros artefactos. Este fenómeno cultural, também ele ligado a outros locais e outras comunidades distintos dos objetos colecionados, dá origem a um segundo nível de interpretação histórica e antropológica, e é conhecido como a época das *Wunderkammern*, *cabinets of curiosities* ou gabinetes de curiosidades. Olhando para antes da perspectiva da era do computador, os artefactos num Gabinete de Curiosidades aparentam ser menos fenómenos físicos e mais ligações materiais que permitem ao observador recuperar complexas associações pessoais e culturais. Olhando para o futuro a partir do mundo iluminista de prazeres aparentemente diversos, apercebemo-nos de que restos de madeira, pedra ou metal, relíquias religiosas, fragmentos antigos, fetiches exóticos, restos de animais, retratos em miniatura, pequenas gravuras, páginas arrancadas de um caderno, são os distantes antepassados do software sofisticado de hoje (STAFFORD, 1998, pp. 74-75). A posterior sistematização das coleções deste tipo de vestígios e registos veio dar

origem ao conceito de museu, tal como a conhecemos hoje, uma instituição clássica, alojada num edifício imponente e indutor/a de respeito, admiração e crítica.

Figura 1 - *Boîte-en-valise* de Duchamp



Fonte: Marcus Leith, CC-BY-SA

Surge então uma vanguarda céptica do museu, mais notavelmente assumida por Duchamp e Buñuel. Este último sugere provocadoramente que é "mais interessante explodir um museu do que visitá-lo" (DION et al., 2005, p. 10). Marcel Duchamp, que é sobretudo lembrado por destruir o objeto de arte com a Fonte e os *readymades* que se lhe seguiram, apresenta a *boîte-en-valise*, um dos seus trabalhos que resulta da adaptação das malas dos caixeiros-viajantes da época, por forma a ser povoado por numerosas reproduções das suas obras. Duchamp questionava assim a função do museu ou galeria ao sugerir que o artista viajasse com o seu projeto de curadoria, podendo transformar qualquer espaço em que se detivesse num espaço de exposição. A *boîte-en-valise*, também conhecida como 'de ou par Marcel Duchamp ou Rose Sélavy'⁴, foi baseada na ideia do universo condensado numa *boîte surréaliste* ou num gabinete de curiosidades condensado, uma espécie de museu portátil que acompanha o artista e é por ele gerido e curado.

Ora isto é algo semelhante ao que hoje em dia é possível com os *smartphones* e *tablets*, as modernas caixas-malas portáteis, ao serviço não apenas dos artistas digitais, mas de todos os que possuem um destes dispositivos, onde cabem *assemblages* de fotografias, vídeos, música e sons gravados, com crescente capacidade e qualidade. Os dispositivos móveis são, assim, os herdeiros inesperados e sobredotados do gabinete de

⁴ Veja-se aqui a obra: <https://www.moma.org/collection/works/74554>

curiosidades, pois contêm coleções de artefactos de tipos variados, desde música a jogos, produzidos por terceiros e curada pelo indivíduo, e da *boîte-en-valise Duchampiana*, pois contêm as obras do próprio autor, em particular as suas fotos, vídeos e escritos. Mas os próprios dispositivos móveis têm ainda potencial e funções adicionais, um das quais muito relevante para o presente artigo: a sua capacidade de se transformarem em dispositivos de exploração local através de realidade aumentada, tornando visível o invisível, e reforçando a sua relação com o lugar ao qual a obra digital/virtual é ancorada.

Os limites entre natureza e cultura não são nem precisos nem estanques, e o advento do pós-humano apenas veio reforçar o carácter híbrido da nossa contemporaneidade, mediada pela experiência de objetos e situações que são uma mistura de elementos da natureza e da cultura, da qual faz parte integrante a tecnologia (LATOURET, 1994). Não será, assim, despropositada a sugestão de utilizar o potencial tecnológico e cultural para desenvolver um sentimento de pertença, de comunidade, em torno de uma coleção de artefactos enraizados no local (geo-localizados no seu ponto de nascimento), pertencentes à comunidade (pois são criados de forma participativa) e facilmente apropriáveis, sujeitos a remistura e intervenção, eles próprios vocabulário de construção de novas formas artísticas e de comunicação.

A selva urbana, que fertilizou tantos artistas em início de carreira, está em via acelerada de extinção devido ao turismo de massas e processos de gentrificação. Mas as cidades – entendidas aqui no seu entorno alargado, incluindo os subúrbios – ficaram imbuídas com um sentido histórico de lugar que ainda liga as pessoas, apesar das atuais realidades políticas e económicas, como um cordão umbilical que une o passado e o presente. Esta linha de união entre passado e presente pode ainda ser aproveitada para promover uma outra: se para as gerações urbanas e suburbanas pós-digitais a utilização de hashtags e geo-localização, bem como da realidade aumentada, são já hábitos desprovidos de novidade, para as gerações mais antigas constituem práticas misteriosas, desconhecidas e – provavelmente – desinteressantes. Assim, estimular o entrosamento inter-geracional através da migração de referências culturais de tempos antigos para o plano digital e permitindo a sua (re)visita e (re)mistura através de dispositivos tecnológicos, pode constituir-se como uma forma de promover o reforço das ligações entre gerações e locais, colocando-as lado a lado na construção dos novos artefactos culturais, preservando e construindo a memória dos espaços vividos.

A COMUNIDADE GERADORA DE GABINETES DE CURIOSIDADES E MARAVILHAS

A diferença percebida entre um Mercedes e um modelo menos dispendioso é menos centrada na sua utilidade ou fiabilidade, e mais em aspetos intangíveis, como o estilo e a imagem, e estas diferenças são muitas vezes o produto do trabalho cultural. Assim, o papel da tecnologia sobre a forma como a arte é percebida, em particular a arte dos média-digitais, representa também uma teia complexa de influências e consequências, muitas das quais estão agora a instalar-se e a desenvolver-se, sob os auspícios das economias da atenção e da experiência. Mas é possível utilizá-las, em vez de se ser utilizado por elas. Para este efeito, propõe-se neste artigo considerar as comunidades enquanto geradores de *boîtes-en-valise* digitais, como uma espécie de centros de incubação de *Wunderkammern*, que fomentam a sua criação, materializada em artefactos tecnológicos visitáveis a partir de dispositivos tecnológicos portáteis, como *smartphones* e *tablets*. Nesse sentido sugere-se considerar três eixos principais de acção, conduzidos por um artista/curador – o guia principal na construção destas comunidades peri-urbanas em torno da prática artística participada. Estes três eixos são:

- território - delimitação geográfica da acção,
- participação - identificação de formas de participação específicas, adequadas às valências e capacidades de cada membro da comunidade,
- cultura - sentido de contribuição para a preservação ou (re)criação de arte e cultura próprias, específicas da – e para a – comunidade.

Ao longo dos próximos parágrafos ir-se-á detalhar cada um destes eixos, utilizando como exemplo o caso do Bairro Novo do Pinhal, no Estoril, Portugal.

TERRITÓRIO

O Bairro Novo do Pinhal situa-se no concelho de Cascais, distrito de Lisboa, em Portugal, numa parte da antiga freguesia do Estoril conhecida como Galiza. Até meados da primeira década deste século foi conhecido como o Bairro do Fim do Mundo, atestando este nome o ambiente que lá se vivia. Era, nessa época, um bairro de lata, com comunidades de origem cigana (*roma*) e de países africanos de língua oficial portuguesa, conhecido pelo baixo rendimento e escolaridade da população, pela elevada taxa de

marginalidade, insegurança, tráfico de droga, violência e tragédia⁵. A Câmara Municipal de Cascais procedeu à sua demolição⁶ e no seu lugar surgiu um centro paroquial e um novo bairro – daí a designação Bairro Novo do Pinhal – onde foram realojadas muitas das famílias do Fim do Mundo. O concelho de Cascais faz parte da área metropolitana de Lisboa, e é um dos concelhos mais ricos do país. Contudo, este bairro situa-se numa zona de fronteira, confinando com zonas de pinhal, onde só mais recentemente têm surgido outras construções – incluindo condomínio de luxo. Atualmente o Bairro Novo do Pinhal é atravessado por boas acessibilidades, conta com comércio, restauração e supermercados na sua periferia, e rodeia o Centro Paroquial Senhora da Boa Nova, que inclui uma igreja, auditório e colégio privado. Um dos principais equipamentos sociais do bairro é a sua Ludoteca, infelizmente temporariamente encerrada devido à pandemia do Covid-19. A Ludoteca (na figura 2) é uma instituição-âncora da atividade comunitária, sobretudo das camadas mais jovens. Assume-se como um espaço lúdico e educativo, de livre acesso, dinamizado por uma equipa técnica multidisciplinar, e disponibiliza uma variedade alargada de jogos, brinquedos, materiais e projetos de continuidade. Situada no coração do bairro, oferece à comunidade um ambiente seguro e relaxado, de encontro e convívio, mas também de descoberta e de crescimento para as crianças, jovens e adultos que a frequentam, sem limite de idade, nem obrigatoriedade de permanência.

Figura 2 - Intervenção de arte urbana no Bairro Novo do Pinhal, Estoril, Portugal, pelo artista Utopia, junto ao edifício da Ludoteca (à direita)



Fonte: autor

⁵ <https://www.jn.pt/arquivo/2005/a-vergonha-do-fim-do-mundo-515755.html>

⁶ <https://www.publico.pt/2009/06/09/local/noticia/cascais-demolidas-as-ultimas-barracas-do-bairro-do-fim-do-mundo-1385888>

O seu espírito acolhedor e aberto contrasta com 'as inexpugnáveis torres de marfim', designação dada por Tarek Iskander⁷ às instituições do mundo das artes. Num *tweet*⁸ ele reclamava que a maior parte dos responsáveis por aquelas instituições contribuem para desigualdades sociais galopantes, e deveriam passar a desenvolver esforços conjuntos para criar serviços dedicados às artes, gratuitos e acessíveis a todos os que dele venham a precisar. Apesar das boas intenções aparentes, a mensagem confirma um estatuto de sobrançeria daquelas instituições, e um distanciamento da realidade social mundana, pelo que urge encontrar soluções descentralizadas, práticas e abrangentes.

Efetivamente a maioria dos artistas não possui suporte institucional formal dentro do sistema de galerias ou espaços de exposição institucionais, mas através de ligações locais a pequenas associações locais de cariz popular, de bairro ou subúrbio, com tradição no ensino – muitas vezes informal – das artes, é possível que possam encontrar um meio receptivo para a sua prática artística e exposição, reforçando a ligação à comunidade. E havendo a necessidade de recorrer a espaços físicos para criar eventos de lançamento ou promoção de obras digitais específicas, podem ser criados eventos *Pop Up* em quartos alugados ou emprestados, apartamentos AirBnb⁹ armazéns em desuso - ou uma Ludoteca. A maioria deste tipo de eventos artísticos provavelmente não virá a ser catalogada em publicações de referência ou alvo de curadoria museológica, mas é divulgada em redes sociais (sobretudo Instagram e Facebook) e é acompanhada por uma legião de entusiastas, incluindo outros artistas não vinculados pelas restrições de galerias e curadores profissionais, possibilitando assim a troca de experiências entre coletivos e comunidades. Em plena pandemia de Covid-19 os eventos do tipo *Pop Up* multiplicaram-se, sobretudo fora dos períodos de confinamento, ocupando espaços centrais mas pouco característicos para a exposição de artefactos artísticos, como por exemplo 'Pop Up no Hotel Consulat'¹⁰, em Lisboa, ou os eventos Drive-By-Art¹¹ em Los Angeles, dando a ideia de que o formato *Pop Up* não só é longo como resiliente e adequado a contextos adversos e limitativos, como também facilmente adaptável a (potencialmente) qualquer espaço urbano.

À semelhança destes espaços centrais nas urbes existem outros tantos, menos conhecidos, mas de igual importância nas zonas suburbanas e periféricas. Os locais

⁷ CEO do Battersea Arts Centre, no Reino Unido.

⁸ <https://twitter.com/TarekIskander1/status/1252873236682993665?s=20>

⁹ <https://hyperallergic.com/169381/an-art-project-bringing-social-media-friends-together-irl/>

¹⁰ <https://leconsulat.pt/2020/09/09/invitation-to-the-opening-of-the-pop-up-exhibition-at-le-consulat/>

¹¹ <https://www.drive-by-art.org/>

escolhidos para as intervenções também podem ser investidos de 'capital simbólico': antigas áreas industriais ou bairros degradados, por exemplo, quando são atravessados pela criatividade artística de artistas urbanos ganham um valor particular, tornando-se eles próprios polos de atração turística. O Bairro Novo do Pinhal atualmente faz parte do Festival Infinito, uma iniciativa da Câmara Municipal de Cascais¹² que visa requalificar o espaço público através da arte urbana. Esta abordagem visa 'limpar o rosto' dos bairros, tornando-os mais apelativos ou aceitáveis, mas peca por uma falta de ligação à comunidade e pela falta de envolvimento da própria comunidade, sobretudo em termos da definição do conteúdo das próprias intervenções. As intervenções são depois divulgadas, e inclusivamente são criados percursos para os visitantes. Mas não são criadas perspetivas de rentabilização para as comunidades, que poderiam melhor aproveitar o seu estatuto de novidade (embora temporária) artística.

Em contraponto propõe-se, pois, que este tipo de intervenções seja planeado no âmbito da própria comunidade, sob um conceito de curadoria que ultrapassa a mera incidência nos artefactos artísticos, e incide também na própria comunidade. Esta abordagem abre ainda a possibilidade de criação de uma rede (regional, nacional ou internacional) deste tipo de iniciativas, tornando-as visitáveis de forma semi-organizada, com a colaboração das próprias comunidades e contribuindo de forma efetiva para o seu desenvolvimento, possibilitando a venda de artigos nelas produzidos, chamando a atenção para as suas criações e performances artísticas, entrosando residentes e visitantes, entre outros aspetos. Assim, a geografia pode efetivamente afetar e ser afetada pela intervenção, já que esta, de forma indireta, pode criar oportunidades para outras áreas de negócio em torno da atração artística-turística.

¹² <https://www.cascais.pt/noticia/cascais-e-galeria-de-arte-ceu-aberto>

Figura 3 - Exemplo de tagging no Bairro Novo do Pinhal, Estoril, Portugal



Fonte: autor

O território é, pois, um dos aspetos chave, pois ele pode já estar definidos por grupos (ou *crews*) de jovens, que muitas vezes tribalizam as suas fronteiras, povoando-as de *graffiti* e *tags* (ver figura 3). Essa delimitação pode ser, justamente, um dos pontos de trabalho, fazendo com que elementos identificativos desses grupos as povoem virtualmente, com *graffiti* digital e *hashtags* (sob a designação mais abrangente de 'arte urbana digital') (VEIGA, 2020a), de forma informativa, contando – e preservando – a história e génese desses mesmos grupos. Não se trata de uma intervenção ao estilo de Christo e Jeanne-Claude, que redefiniam e alteravam profundamente a vivência dos espaços públicos que intervencionam, causando disrupção entre comunidade e espaço, ou sequer das modernas intervenções em murais de grandes dimensões, efetuadas para melhoria estética de bairros degradados¹³. Trata-se, sim, da criação de camadas invisíveis (poder-se-ia dizer, de forma mais instigadora, secretas) de registos, que permitam o reconhecimento do território, aumentando-o de forma virtual, acicatando também assim a curiosidade de visitantes externos, e reafirmando uma identidade cultural.

Essas camadas invisíveis acrescentam informação à informação visível existente que, aos olhos de um transeunte desavisado, expectavelmente se desvanece na contemplação estética, ignorando as histórias que estão na sua origem, e que constituem a História da comunidade e do local. À medida que a arte migra dos espaços privados e bem definidos dos museus, salas de espetáculos e galerias especializadas, para o ambiente urbano, público, onde passa a ser fruída por visitantes heterogéneos e difíceis de

¹³ Algumas das intervenções realizadas neste sentido no Bairro Novo do Pinhal estão documentadas em vídeo, como por exemplo aqui: <https://youtu.be/gXEUJRJTZJE>

caracterizar, ela muda de estatuto e alcance, configurando novas e estimulantes possibilidades de inserção social (MACHADO, 2004).

Figura 4 - Um ponto de acesso a uma rede comunitária sem fios em Patras, Grécia



Fonte: Project2501a, CC-BY-SA

A paisagem urbana aumentada/digital funde-se com a cidade, como um sistema integrado pelo ambiente edificado, com suas vias de circulação e espaços de lazer, e pelos sistemas de computação e comunicação que nele proliferam, incluindo as redes comunitárias sem fio. A presença destas redes comunitárias sem fio¹⁴ (RCSF) estende-se a diferentes continentes e países e são um exemplo de práticas tecnológicas comunitárias: qualquer indivíduo disposto a colocar um *router* no telhado (figura 4) ou janela da sua habitação pode ajudar a desenvolver uma destas redes (ZHAO et al., 2017). As RCSF surgem por motivos diversos, podendo ter por base uma questão sociopolítica de comunismo, de preocupação com a perda da privacidade, segurança e anonimato online, já que estas redes permitem comunicações online encriptadas e (supostamente) confidenciais. Na eventualidade de um corte do acesso à Internet – determinado por um governo totalitário, por exemplo – estas redes permitem manter a comunicação dentro da comunidade – e por vezes até para fora dela, bastando que um dos seus nós disponha dessa ligação. Assim, a fronteira do território é um conceito complexo, dado que podem existir aparentes incongruências entre os seus limites físico e digital, mas que na realidade

¹⁴ Em inglês: community wireless networks, ou CWNs.

são apenas a manifestação de duas realidades complementares e não necessariamente sobreponíveis na sua totalidade.

PARTICIPAÇÃO

"Ao abordar propostas artísticas colaborativas, percebemos, por um lado, posturas diferenciadas quanto à relação artista e comunidade, por outro lado, uma indissociabilidade entre ambos, uma vez que se produzem em relações recíprocas de individuação" (OLIVEIRA, 2017, p. 42). Simonton (2019) propôs quatro características de um ambiente social de apoio, que facilitam o florescimento da criatividade: atividade no domínio, receptividade intelectual, diversidade étnica e abertura política. E essas características agem conjuntamente com outros quatro fatores: sorte, lógica, *zeitgeist* (o espírito do tempo, nas suas vertentes sociais, políticas e culturais) e génio, por esta ordem. Mas a verdade intemporal é que as pessoas criativas tendem a escolher ou construir deliberadamente um ambiente propício à criatividade:

Pensadores como Confúcio vagueavam pela corte da China, em busca de um príncipe que apoiasse as suas convicções. Peregrinações semelhantes são comuns na história da civilização. Filósofos gregos, artistas italianos do Renascimento, escritores americanos da "geração perdida" e intelectuais da Europa nazi – todos procuraram ambientes mais propícios. O mesmo acontece com os cientistas da antiga União Soviética: muitos buscam um novo lar para exercer a sua ciência de topo. Nestes casos, a pessoa escolhe o contexto em vez de permitir que o contexto distorça a pessoa. Pode ser mesmo um sinal de um génio que estas pessoas projetem o seu mundo para satisfazer as suas necessidades. (SIMONTON, 1994, p. 417)

Ao eleger um ambiente para desenvolver a sua atividade, o indivíduo criativo procura crescer e prosperar. O estudo dos processos criativos pressupõe que o sistema não é a simples soma das suas partes e que um conjunto dessas partes estabelece um jogo complexo de implicações mútuas, no qual ações e reações se retroalimentam. Os processos criativos, frequentemente analisados sob a perspectiva do design, mais do que da arte (FRANZATO, 2017), são redes em permanente transformação, o que implica renunciar a conceitos como origem e conclusão, hierarquia e métodos de organização lineares. Os processos criativos são, pois, conjuntos de momentos com potencial gerador, percursos e versões do desenvolvimento de um pensamento criador, sujeito a (re)intervenções, (re)utilizações e (re)invenções ao longo da rede.

A criação/criatividade não pode – nem deve – ser entendida como um processo exclusivo dos artistas. Os efeitos da Web 2.0 parecem coincidir com as teorias de Barthes (1977), que professam a 'morte do autor' e do 'texto que se escreve'¹⁵. A teoria da morte do autor enfatiza que os autores deixam de existir nas obras depois de serem finalizadas e, a partir daí, as atenções se centram na interação entre as próprias obras e o público. Também Ascott (1966) desenvolveu uma teoria em que a participação e a interação entre o público e a obra de arte são centrais. Ele utiliza o termo *comportamentismo*¹⁶ para descrever um contexto que envolve o artista, o artefacto e o visitante, cujo objetivo é atrair o visitante para uma participação ativa no ato da criação, para lhe transmitir, através da obra de arte, a oportunidade de se envolver num comportamento criador em todos os níveis da experiência: física, emocional e conceptual. Ascott compara o próprio ato de relacionamento de artista/obra/público a um jogo anteriormente viciado a favor do artista, dado que este ditava as regras, e o público apenas tinha um conjunto de jogadas pré-determinadas, sem estratégia própria. Agora é o público que se metamorfoseia na força impulsionadora das obras: este é o centro dos movimentos pós-modernistas e pós-estruturalistas e, também, a base e a referência para a estética da arte de criação colaborativa e participativa.

Por outro lado, se é certo que esta abertura à participação não pode impedir o debater sobre a qualidade das contribuições, se as criações participadas são coerentes e sofisticadas, também é certo que já não é pode ser o único ponto em análise, tratando-se agora de um cenário mais próximo do ecossistema, procurando criar um equilíbrio delicado entre todos os agentes e as suas relações (VEIGA, 2020b). A visão organizacional torna-se crítica – seja ela empresarial, associativa ou em qualquer outro tipo de coletivo – e deve enfatizar a importância da criatividade, da flexibilidade e facilidade na troca das ideias, da criação de metas, do encorajamento da discussão e da comunicação dentro da comunidade (ALENCAR, 1998). O associativismo contribui para a consolidação e dinamização do tecido social, e é um importante fator histórico de transformação e inovação social, de liberdade criativa, assumindo-se como um local de experimentação de novas soluções.

¹⁵ No original, em inglês, *writerly text*.

¹⁶ No original, em inglês, *behaviourism*.

A atividade cultural, social e desportiva das coletividades, clubes e outras associações por todo país; as bandas de música, as bibliotecas populares, o teatro amador, a ação de intelectuais como Bento Jesus Caraça, na Biblioteca Cosmos e na Universidade Popular; a criação do Coro da Academia de Amadores de Música, dirigido por Fernando Lopes Graça; a intervenção de intelectuais em atividades promovidas pelos associados de tantas instituições populares, culturais e científicas [...] foram realidades consecutivas durante décadas do fascismo, enfrentando a repressão, a censura, a proibição e apreensão de livros, discos e outras obras de arte, que eram e continuam a ser património inestimável e valioso de todos nós. (NAVARRO, 2014, p. 20)

Existem modos distintos de cooperar e colaborar, não necessariamente assentes em projetos ideológicos ou formais, movidos por uma perspetiva de mercado e fluidez de relacionamento, visando uma otimização de recursos e materiais. O que os hackers e os artistas têm em comum é que são ambos fazedores, tal como os compositores, arquitetos ou escritores. Milhões de indivíduos por todo o mundo colaboram social e livremente em rede, em modelos de associações, cooperativas, FabLabs, Makers, Creative Hubs e Commons, alguns deles idealizados para permitir o licenciamento, distribuição e exibição de conteúdos culturais em geral, de modo a facilitar a sua partilha e remistura, sob uma filosofia de copyleft, criando artefactos artísticos e tecnológicos, novas formas de entretenimento, novas ferramentas de aprendizagem, meios de comunicação, energias verdes, produtos impressos em 3D, iniciativas e novos empreendimentos empresariais sociais sem fins lucrativos, usando acordos legais de código aberto, libertos de restrições de propriedade intelectual. O resultado é uma onda de criatividade, com uma certa aura *underground*, profundamente inovadora e experimental, abrindo perspetivas de socialização e participação. Podem distinguir-se quatro modelos de participação artística suportados pelas tecnologias digitais (CHENG, 2007):

- A participação artística enquanto jogo – é um dos mecanismos de atração de atenção e participação voluntária mais populares.
- A alteração da forma da obra de arte – enquanto arte pública, porque está exposta online, em realidade aumentada – a obra de arte pode ser sentida no local, como no universo físico, mas pode incorporar mecanismos de alteração e contribuição, tornando-a num registo vivo e evolutivo. A obra interativa é constantemente reestruturada e incorporada pela atividade dos seus interatores (onde o artista pode ainda estar incluído, agora como público da sua própria obra).

- A verbalidade da arte – a arte deixa de ser apenas uma paleta de estímulos sensoriais misteriosos, e transformou-se em experiências, partilha e diálogo. A arte torna-se um verbo.
- Transferência de autoria – os artistas responsáveis por criações colaborativas tornam-se editores/curadores e, simultaneamente, os utilizadores participantes no projeto tornam-se artistas. Quando o trabalho envolve artistas e participantes, a relação entre autor e obra fica desfocada. A criação termina exatamente onde? Todos os que contribuem para o resultado – a materialização da obra – em dado momento devem ser considerados coautores? Mas sendo membros de uma mesma comunidade não terão certamente dúvidas em atribuir a sua autoria à própria comunidade, mesmo que todos os elementos dessa comunidade não tenham, em rigor, para ela contribuído - fenómeno semelhante à transferência de sucesso das equipas de desporto: perante a vitória, os adeptos exclamam 'ganhámos!', mesmo não tendo efetivamente contribuído para o resultado.

Olhando de forma mais atenta para o primeiro item da lista anterior, o jogo, Prensky (2007) sugere um conjunto de doze elementos estruturais para os jogos, que podem ser extrapolados para as experiências a desenvolver no presente contexto:

- Diversão e prazer.
- Envolvimento intenso.
- Regras e estrutura.
- Objetivos e motivação.
- Interação e sentido de realização/fazer.
- Adaptabilidade e fluxo.
- Resultados, feedback e aprendizagem.
- Estados de conseguimento, gratificação do ego.
- Conflito, oposição, desafio, adrenalina.
- Resolução de problemas, criatividade.
- Interação com outros indivíduos, sentido de grupo social, partilha.
- Emoção.

Ao associar o espírito de ludismo e desafio subjacente ao jogo (e à *gamificação*), potencia-se o usufruto da experiência estética e artística através de uma encenação ou teatralização do seu formalismo, significado ou contexto, com o intuito de fomentar a participação e cativação do coletivo/comunidade. A Ludoteca do Bairro Novo do Pinhal é, assim, um bom exemplo da materialização destes princípios, colocando-os ao serviço da comunidade, através da própria comunidade, construindo conhecimento e coesão através de – aparente – entretenimento. Neste tipo de espaços cruzam-se conceitos os propostos por Simondon, Latour, Negri e Hardt, num ideal de comunidade em que não há uma identidade totalizante ou unitária; e sim a constituição um processo relacional recíproco entre os indivíduos e a comunidade (OLIVEIRA, 2017).

CULTURA

O 'capitalismo artístico' é um termo sugerido por Lipovetsky e Serroy (2014) para designar a abundância de imagens, design, narrativas, paisagismo, espetáculos, músicas, cosméticos, exposições, lugares turísticos e museus, enquanto produtos de consumo, resultado de uma exigência de que sejamos todos não só criativos e inovadores como os artistas, mas também que as nossas vidas sejam artísticas, espetaculares, partilhadas e reconhecidas (gostadas, comentadas). Já não há realidade que não possa ser transformada em obra e perceção estética: qualquer objeto ou ideia, ou até o próprio corpo e as fachadas dos edifícios, podem ser anexados ou absorvidos na esfera da arte.

Em oposição a este estado de contínua expansão, a audiência tradicional das artes está envelhecida e a presença das artes (sobretudo das artes visuais) nos interesses do público vai diminuindo, através do confronto com um mercado de arte do qual o cidadão e o artista médios estão (anti-)naturalmente excluídos pelos valores exagerados praticados nas transações. A falta de valor percebido da arte para o público mundano é agravada pelos serviços de streaming, que contribuem para a desmaterialização do objeto artístico num fluxo contínuo de dados. O público procura agora experiências culturais, imersivas e interativas. Influenciado pelos efeitos especiais dos filmes mais populares, o público de hoje espera um espetáculo em vez de uma exposição, e disso são testemunho as exposições

sobre Escher ou Van Gogh que circulam pelo mundo, com vendas record de bilheteira, e apropriadamente designadas como 'a experiência Escher'¹⁷ ou 'a experiência Van Gogh'¹⁸.

O próprio público se encarrega de criar significados e conteúdos, se estes não forem evidentes, e isso denota uma característica humana inata – a vontade de encontrar significado, de perseguir histórias. Entre a obra inexplicada ou inexplicável e a obra explicada ou explicável, a atenção prende-se na segunda, em detrimento da primeira. Por exemplo, uma obra de arte com um título relacionado produz melhores respostas do que a utilização de títulos não relacionados, ou sem título (BELKE et al., 2010). O contexto semântico melhora a fluência do processamento e, portanto, a apreciação. Um mural com uma alusão a 'Fim do Mundo' (figura 5) ao lado de um casario raso, de cariz popular e anárquico, no meio de um bairro constituído inteiramente por prédios, ganha um novo sentido quando sabemos que essa era a designação anterior daquele espaço, nome atribuído em função das péssimas condições de vida que nele existiam, da violência extrema e degradação humana. A valorização estética ocorre em função da capacidade do observador de processar mentalmente as propriedades do artefacto de forma significativa, sendo a atenção do observador uma parte crítica da experiência estética. Ver uma obra e dizer que é interessante, é uma experiência estética muito mais superficial do que ver a mesma obra e observar que ela é interessante e que tem valor adicional em virtude do seu lugar na história do local onde é exibida, da participação da comunidade na sua criação, do conhecimento das técnicas e processos utilizados para a sua criação.

Figura 5 - *Graffito* do artista Slap no Bairro Novo do Pinhal (anteriormente conhecido como 'Fim do Mundo')



Fonte: autor

¹⁷ <https://www.facebook.com/EscherNYC/>

¹⁸ <https://meetvincent.com/>

Ao criar a possibilidade de acessar recursos digitais junto dos locais onde podem aportar esse valor adicional, amplia-se a participação através do cruzamento de saberes inter-geracionais, pois a participação de todos é vista como de igual importância: um valor que pode ser traduzido no reforço de comunidades mais fragilizadas, incluindo crianças, idosos e minorias étnicas. Pela combinação de diversos tipos de conhecimento esta participação pode conduzir a experiências híbridas, em que as práticas ocorrem num domínio que não é nem o dos utilizadores, nem o dos tecnólogos, mas sim uma região intermédia, que partilha atributos com ambos os espaços. Esta combinação pode traduzir-se por uma articulação, clarificação ou informação sobre as suas necessidades enquanto indivíduos, mas também das pessoas às quais eles estão ligados ou pelas quais são responsáveis – organizações, instituições, famílias, escolas ou outras comunidades, segmentadas por dependências, deficiências, circunstâncias ou estigmas sociais. Atributos importantes das experiências neste terceiro espaço são o desafio de preconceitos, a aprendizagem recíproca, a criação de novas ideias que emergem através de negociação e cocriação de identidades ou os debates a muitas vozes que atravessam e reduzem as diferenças. O coletivo australiano PVI, com atividade comunitária há mais de 20 anos, elenca uma lista de valores nucleares que norteiam – com sucesso – as suas produções disruptivas, conduzidas por uma bússola ética:

Acreditamos no poder da arte como uma ferramenta fundamental para gerar mudanças sistêmicas e estamos comprometidos em examinar a maneira como o poder e o privilégio têm impacto sobre nós enquanto sociedade moderna através da nossa prática artística. Em função disto estamos cientes da pressão crescente para as organizações artísticas (na Austrália) obterem fontes de financiamento alternativas a fim de sobreviverem. Procuramos alinhar-nos positivamente com parceiros, mecenas e potenciais patrocinadores que partilhem dos nossos valores e se importem com o futuro do nosso planeta. (PVI, 2021)

E os valores são:

Coragem - valorizamos a coragem necessária para continuar a enfrentar alguns dos maiores desafios que o mundo enfrenta hoje.

Colaboração - valorizamos a nossa capacidade de entrosamento com os outros e sabemos que podemos alcançar objetivos maiores quando o fazemos.

Bondade - valorizamos a generosidade nos termos da nossa era, conhecimento e recursos. Queremos contribuir para a continuidade desta cadeia, não a fazendo parar em nós.

Integridade - valorizamos um processo rigoroso de pesquisa aplicada e reconhecemos o tempo que é necessário para o aprofundamento.
 Humor - valorizamos o uso da sátira social para aguçar a nossa sensibilidade ao desequilíbrio de poder dentro da sociedade.
 Imaginação - valorizamos um espaço onde novas ideias possam surgir através de pensamento alternativo. (PVI, 2021)

Se esta listagem de valores não é exaustiva, ela é certamente um excelente exemplo daquilo que um modelo de sucesso pode e deve ter nos seus pilares organizativos fundamentais, e em torno dos quais a comunidade se reveja.

CURADOR

O curador, no contexto do presente artigo, deve ser entendido pelo duplo significado da palavra: aquele que exerce curadoria artística, mas também aquele que cura a comunidade, que trata das suas feridas, a protege, mantém e orienta a sua exposição, a forma como é vista pelos visitantes. A comunidade do Bairro do Fim do Mundo¹⁹, atualmente Bairro do Pinhal Novo, no Estoril, Portugal, conheceu dois curadores principais na sua história. Um deles, e o mais importante no processo de transformação de um bairro degradado para um bairro dotado de boas condições, infraestruturas e equipamento, foi a Irmã Elvira Nadais, homenageada pelos residentes num mural, mostrado na figura 6.

Figura 6 - Mural de homenagem à Irmã Elvira no Bairro do Pinhal Novo, Estoril, Portugal, e vista em RA da história da execução do mesmo²⁰



Fonte: autor

¹⁹ Veja-se como era o bairro há 20 anos: <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/pobreza-e-progresso/>

²⁰ Imagens documentais obtidas a partir de <https://youtu.be/FmFoQb6JcZc>

Ao longo de décadas, a Irmã Elvira dedicou-se ao apaziguamento e construção de uma comunidade multirracial, maioritariamente de origem cigana e africana, incentivando os jovens a evitar a marginalidade, apoiando as famílias carenciadas com medicação, alimentação, roupa e com os processos de legalização dos estrangeiros, apoiando os idosos e fazendo serviços domiciliários. De um mar de barracas degradadas e sem condições surgiu o atual Bairro e o Centro Social Senhora da Boa Nova. Pode, por isso, afirmar-se que a Irmã Elvira foi a primeira curadora do Bairro, tendo não só curado dos seus habitantes, como ainda fomentado práticas artísticas e artesanais. Enquanto ator cultural numa esfera pública, defende-se que o curador de uma comunidade seja responsável, não só pela própria prática especializada que desenvolve no território, mas também por facultar uma melhor compreensão da sua relação com o contexto social e geográfico, tendo assim um importante papel de educador informal, e também na forma como o território é visto pelos visitantes externos. O curador deve ser (ou tornar-se) uma figura reconhecida e respeitada na comunidade, que toma a iniciativa de conduzir as ações criativas e de reunir o coletivo necessário, quer para as tarefas criativas, quer na posterior exibição perante a comunidade e visitantes. Poderá assim ser um indivíduo ou uma coletividade já existente, sob a forma de associação cultural, de moradores ou outra.

Atualmente, volvidas mais de cinco décadas de ação da Irmã Elvira, as funções de curador no Bairro do Pinhal Novo estão deslocadas para – e atualizadas numa – outra instituição: a Ludoteca. Vista pelos habitantes como um espaço dos mais novos, ela tem o potencial de reunir gerações e etnias em torno daquela que já é a história comum do bairro, e de a contar sob múltiplas formas, incluindo performance, dança e teatro. A partir daqui, e sob a designação TAKE.IT (Talento, Arte, Kreatividade, Empreendedorismo) têm sido feitas candidaturas a programas de apoio destinadas a jovens entre os 12 e os 14 anos, proporcionando o desenvolvimento de talentos e a sua transformação em projetos de vida empreendedores, com vista à sua emancipação individual, com o apoio do Programa Escolhas²¹. Os múltiplos registos digitais que existem de atividades desenvolvidas por estes jovens e outros membros da comunidade (vídeos²², fotografias²³, textos²⁴, entre outros) encontram-se dispersos em websites, redes sociais e blogs, ignorando o potencial do bairro

²¹ <https://www.programaescolhas.pt/>

²² <https://youtu.be/gwV1dRct1Zg>

²³ <https://disruptplatform.com/2017/09/04/street-art-in-bairro-do-fim-do-mundo-painted-neighborhoods-in-cascais/>

²⁴ <https://agencia.ecclesia.pt/portal/uma-vida-no-bairro-do-fim-do-mundo/>

para se tornar o seu próprio repositório digital em realidade aumentada e locativa. Se a era da Web 2.0 tem enfatizado a possibilidade da descentralização, da criação participativa, da capacidade e quantidade de remistura, e outros atributos da experiência dos utilizadores, em que estes desempenham um papel central, a verdade é que essas possibilidades precisam de ser orientadas, organizadas e sistematizadas, trazendo ordem a um conjunto disperso sobre uma rede (sobre 'A' rede) inextricável e rizomática, e sobre ele criando conhecimento e facilitando a sua transmissão. O processo criativo raramente é totalmente espontâneo, e é despoletado por relações com indivíduos, ideias, ambientes ou objetos. Galloway, Thacker e Wark (2013) propõem três modos de mediação criativa:

- a troca, existente no contacto um a um, entre indivíduos;
- a iluminação, correspondente ao momento de revelação ou descoberta, dependente apenas do próprio indivíduo e da sua reação face a estímulos externos;
- a rede, proporcionando trocas e partilhas, da exploração conjunta, permitindo a evolução em direções inesperadas e não planeadas e, também por isso, potencialmente mais inovadoras.

O curador pode oferecer ao público a possibilidade de compreender a investigação e as estruturas artísticas conceptuais e estéticas, para que este aprecie e se envolva, com conhecimento dos processos de produção e da obra final do artista, lidando com a potencial dificuldade do público não especializado. Para além dos desafios que normalmente a arte contemporânea já apresenta, a arte digital lida ainda com outros: a dependência de código e máquina, e a observação em tempo real, que muitas vezes contribuem para aumentar a alienação, dividindo as atenções entre o meio, o suporte tecnológico, a obra e as condições técnicas para o seu usufruto e apreciação estética. A associação imediatista dos média digitais com a própria tecnologia pode conduzir à sua sobreposição confusa, diluindo a obra no seu suporte. O público precisa de se ambientar e aprender a responder, ele poderá ver as obras como entretenimento e diversão, ou como entidades estranhas e alienígenas, mais facilmente pertencentes a um museu ou uma galeria.

Simon (2010) refere a utilização crescente de objetos, tecnológicos ou não, materiais ou virtuais, como substituição dos contextos educacionais e das relações interpessoais, para as interações sociais. Estes objetos tornam-se os nós de redes de comunicação

partilhada, tornam-se objetos sociais. Coleções destes objetos sociais são reunidas em sites especializados, em que cada utilizador se torna curador dos seus próprios interesses. No cenário aqui proposto, essa curadoria individual poderá ser feita através dos dispositivos móveis, regressando aqui ao ponto de partida, da *boîte-en-valise Duchampiana*, que adequadamente endereça os oito princípios generativos da economia da atenção, sugeridos por Kelly (2008): imediatez, personalização, interpretação, autenticidade, acessibilidade, corporalização, patrocínio e facilidade na localização.

A adaptação da *boîte-en-valise* para novos contextos e conceitos foi já também explorada por artistas contemporâneos, como é o caso do arquiteto sírio Mohamad Hafez, cuja família foi separada por guerras e migrações, sentindo na pele a hostilidade contra os refugiados. Os seus trabalhos 'Baggage Series'²⁵ recriam ambientes da guerra e da vida dos refugiados dentro de pequenas malas de viagem, reunindo objetos variados para esse efeito. Existem, assim, duas possibilidades distintas de partilha da cultura comunitária: uma delas ligada a eventos culturais do tipo *Pop Up*, recorrendo à possibilidade de usar objetos físicos, reais malas *Duchampianas*, povoadas de objetos significantes, cada um deles dotado de um marcador (pela facilidade de criação serão usados códigos QR, como o da figura 7) que possa contar a sua história, explicando a razão da sua presença. Estas manifestações reais seguem a inspiração trazida de tantas áreas profissionais que recorrem à mala como instrumento de prática laboral, desde a mala de ferramentas do carpinteiro ou canalizador até à mala do DJ, com o seu aparato tecnológico e musical, passando ainda pela mala da costura, da maquilhagem ou do fotógrafo.

Figura 7 - Marcador (código QR) para visualizar a intervenção numa empena do Bairro Novo do Pinhal, Estoril, Portugal



Fonte: autor

²⁵ <http://www.mohamadhafez.com/Baggage-Series>

A outra forma de partilha utiliza o próprio território, partindo em visita física ao Bairro Novo do Pinhal, que se transformará num jogo para encontrar marcadores dispostos de forma visível nos locais mais relevantes. Numa fase mais adiantada, e em função do sucesso da implementação do projeto, proceder-se-á à criação de uma aplicação específica que permita detetar a presença de todos os marcadores em tempo real e facilite a deslocação dos visitantes para junto dos mesmos. Atualmente a curadoria centrada no público exercida na maior parte das instituições (entenda-se: museus, galerias e festivais de arte) preocupa-se com a rentabilização, aferida através de métricas financeiras ou sociais, maximizando o valor imediato. Agradar às multidões implica proporcionar experiências de entretenimento, escapismo ou socialização de forma inovadora, trazer algo de novo a um mercado saturado de oferta. O princípio defendido para o contexto aqui apresentado é que essa novidade não deve ser nem apenas tecnológica, de tendência estética, ou de preocupação financeira, mas sim também centrada nos afetos, em relações de proximidade e de espírito comunitário. Complementa-se o valor imediato pelo valor a médio e longo prazo, investindo em fatores humanos, na preservação e das narrativas – e na sua construção participada – e da memória. O ganho obtido dificilmente será mensurável do ponto de vista financeiro, e certamente não o é de forma direta. Mas a reputação dos territórios torna-os mais (ou menos) atraentes para os moradores e visitantes, e dessa forma também se contribui claramente para a sua valorização. A conjugação de todos estes fatores determinará o sucesso e a longevidade deste tipo de iniciativas.

CONCLUSÃO

A pandemia do Covid-19 afetou sobremaneira o setor cultural em todo o mundo, não apenas das formas mais óbvias, através dos cortes de receitas, dos espaços culturais e teatros fechados, das galerias sem público, mas também inibindo todos os projetos participativos, como o aqui foi apresentado, sobretudo na sua componente de implementação em espaço e comunidade real, no Bairro Novo do Pinhal. Quando os críticos e os historiadores olharem para o nosso tempo, debruçar-se-ão certamente mais sobre a arte que foi feita, e não sobre a que poderia ter sido feita. Arte essa que é um testemunho do nosso percurso, da nossa vida, da nossa comunidade, criada e moldada pelas pessoas, não pelo mercado da arte. Importa, pois, criar bases que permitam que estes

registos, incluindo os registos da pandemia, tantos deles digitais, floresçam e sejam preservados, e constituam uma memória viva, não apenas para críticos e historiadores, mas sobretudo para as comunidades que lhes deram forma, expressão e motivação.

O presente projeto encontra-se em pausa de implementação devido às regras de confinamento e princípios básicos de proteção da comunidade, evitando contactos sociais. Contudo, este tempo tem sido aproveitado para pesquisar um número crescente de referências e afinidades com outros projetos de ação social e prática artística participada, também a nível internacional. Posteriormente, quando as condições sanitárias o permitirem, a participação das gerações mais jovens está assegurada por via da Ludoteca e dos restantes programas de apoio e dinamização que já atravessam o território, embora a receptividade real – e a participação – das gerações mais antigas seja ainda uma incógnita, só podendo ser efetivamente determinada assim após o regresso a uma normalidade sanitária, nomeadamente através da realização de eventos *Pop Up* a elas dirigidos e através da promoção de visitas guiadas aos locais de referência do Bairro. Essas visitas servirão ainda para a recolha de mais materiais, sob a forma de depoimentos e histórias pessoais, que irão enriquecer o património digital do Bairro Novo do Pinhal, e reforçar os laços inter-geracionais.

Nota final: porque a fenomenologia e a hermenêutica são parte importante do processo de inquirição, importa passar uma nota pessoal sobre a minha relação com este projeto. Os meus pais mudaram-se para o Estoril em 1989, morando a cerca de dois quilómetros do, então, Bairro do Fim do Mundo. Desde os meus anos finais de adolescência e enquanto jovem adulto, se por um lado tinha a imagem pré-concebida de um bairro degradado, perigoso até, povoado por marginais violentos e traficantes; por outro a verdade é que o atravessei caminhando várias vezes, sem qualquer problema. Atualmente moro na casa que os meus pais adquiriram nesse já longínquo ano, e assisti ao longo do tempo às transformações que se foram operando no bairro. Alguns dos apartamentos que serviram para o realojamento dos moradores originais já começaram a ser comercializados, inicialmente como adquiridos como habitação primária de jovens famílias com baixos rendimentos, mais tarde como habitação de férias – o caminho até à praia faz-se em 10 minutos andando – e atualmente até por estrangeiros, até porque o bairro faz fronteira com condomínios de luxo. Assim, e antes que as memórias do Fim do Mundo e da Irmã Elvira sejam apagadas por mais uma onda de gentrificação, é meu desejo contribuir para a preservação do património cultural deste lugar, das suas gentes e vidas.

REFERÊNCIAS

- ASCOTT, R.** (1966). Behaviourist Art and the Cybernetic Vision. *Cybernetica* 9, pp. 247-264.
- BARTHES, R.** (1977). *Image—Music—Text*. Essays selected and translated by Stephen Heath. New York: Noonday.
- BELKE, B., LEDER, H., STR, T. e CARBON, C.** (2010). Cognitive Fluency: High-Level Processing Dynamics in Art Appreciation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(4), pp. 214 –222.
- CIANCIA, M., PIREDDA, F., e VENDITTI, S.** (2014). Shaping and Sharing Imagination: Designers and the Transformative Power of Stories. *Proceedings of the Interactive Narratives, New Media & Social Engagement International Conference*, pp. 37-46.
- DION, M., DEZEUZE, A., KELLY, J. e LOMAS, D.** (2005). Mark Dion in Conversation with Anna Dezeuze, Julia Kelly and David Lomas. *The AHRB Centre for Studies of Surrealism and its Legacies, Papers of Surrealism*, 4, pp. 1-14. Disponível em: <https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/63517388/surrealism_issue_4.pdf> Acedido em 28 de Março de 2021.
- DUNNELL, R. C.** (1992). The notion site. In J. Rossignol and L. Wandsnider (Eds.) *Space, Time and Archaeological Landscapes*. New York: Plenum Press, pp. 21-41.
- EVANS, L.** (2015). *Locative social media: Place in the digital age*. Springer.
- _____, e **SAKER, M.** (2017). *Location-based social media: Space, time and identity*. Springer.
- FOLEY, R. A.** (1992). Evolutionary Ecology of Fossil Hominids. In E. A Smith e B. Winterhalder (Eds.) *Evolutionary Ecology and Human Behavior*. New York: Aldine de Gruyter, pp. 131-164.
- FRANZATO, C.** (2017). Redes de projeto: formas de organização do design contemporâneo em direção à sustentabilidade. In Oliveira, A.J., Franzato, C. & Del GAUDIO, C. (Orgs.), *Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil*. São Paulo: Blucher, pp. 99-110.
- FRITH, J.** (2018). *Smartphones as locative media*. John Wiley & Sons.
- GALLOWAY, A., THACKER, E. e WARK, M.** (2013). *Excommunication – Three Enquiries in Media and Mediation*. The University of Chicago Press.
- GASPAR, J. V., TEIXEIRA, C. S., ÁDAN, C., e HUERTA, J. M. P.** (2018). Processo de Revitalização Urbana: Economia Criativa e Design. *e-Revista LOGO*, 7(3), pp. 176-193.
- DE JESUS, D. S. V.** (2017). Economia criativa, desenvolvimento e sustentabilidade: o caso do Rio de Janeiro. *Guaju*, 3(2), pp. 65-80.
- KELLY, K.** (2008). Better than Free. Disponível em: <<https://www.edge.org/conversation/better-than-free>> Acedido em 28 de Março de 2021.
- LATOUR, B.** (1994). On technical mediation. *Common Knowledge* 3(2), pp. 29-64.

- LIPOVETSKY, G. e SERROY, J.** (2014). O capitalismo estético na era da globalização. Lisboa: Edições 70.
- MULLER, M. e DRUIN, A.** (2010). Participatory Design: The Third Space in HCI. Technical Reports. IBM.
- OLIVEIRA, A. M.** (2017). Arte e comunidade: Práticas de colaboração implicadas no comum. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, pp. 42-60.
- O'BRIEN, M. e HOLLAND, T.D.** (1992). The role of adaptation in archaeological explanation. *American Antiquity*, 57, pp. 36-59.
- PVI** (2021). Core Values. PVI Collective. Disponível em <<https://pvicollective.com/about/core-values/>> Acedido em 28 de Março de 2021.
- SIMON, N.** (2010). The Participatory Museum, Chapter 4 – Social Objects. Disponível em: <<http://www.participatorymuseum.org/chapter4/>> Acedido em 28 de Março de 2021.
- SIMONTON, D. K.** (2019). Creativity in Sociocultural Systems. *The Oxford handbook of group creativity and innovation*, pp. 271-284.
- _____. (1994). *Greatness. Who makes history and why*. New York: The Guilford Press.
- SMITH, E. A. e WINTHERALDER, B.** (1992). *Evolutionary Ecology and Human Behavior*. New York: Aldine de Gruyter.
- STAFFORD, B.M.** (1998). *Good Looking: Essays on the Virtue of Images*. Cambridge: MIT Press.
- VALIATI, L., MIGUEZ, P., CAUZZI, C. e SILVA, P.P.** (2017). Economia Criativa e da Cultura: conceitos, modelos teóricos e estratégias metodológicas. In *Atlas Econômico da Cultura Brasileira*. Centro de Estudos Internacionais sobre Governo (CEGOV), Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- VEIGA, P. A.** (2020a). Curating the Everywhere Museum of Everything. *Digital Creativity*, 31(3), pp. 171-180.
- _____. (2020b). *O Museu de Tudo em Qualquer Parte - Arte e Cultura Digital: Inter-ferir e Curar*. Coimbra: Grácio Editor, CIAC. ISBN: 978-989-9023-24-6
- ZHAO, L., AL-DUBAI, A., LI, X., CHEN, G., e MIN, G.** (2017). A new efficient cross-layer relay node selection model for wireless community mesh networks. *Computers & Electrical Engineering*, 61, pp. 361-372.