

2º CICLO DE ESTUDOS

COMUNICAÇÃO E GESTÃO DE INDÚSTRIAS CRIATIVAS

BANDUA

PROJETO COMUNITÁRIO DE COCRIAÇÃO E MEDIAÇÃO ARTÍSTICA

Ana Filipe

M

2023



Ana Filipe

BANDUA

Projeto Comunitário de Cocriação e Mediação Artística

Projeto realizado no âmbito do Mestrado em Comunicação e Gestão de Indústrias Criativas
orientado pela Professora Doutora Maria Manuela Pinto
e pelo Professor Doutor João Paulo Faustino

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2023

Ana Filipe

BANDUA

Projeto Comunitário de Cocriação e Mediação Artística

Projeto realizado no âmbito do Mestrado em Comunicação e Gestão de Indústrias Criativas
orientado pela Professora Doutora Maria Manuela Pinto
e pelo Professor Doutor João Paulo Faustino

Membros do Júri

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Classificação obtida: (escreva o valor) Valores

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	4
DECLARAÇÃO DE HONRA	7
RESUMO	8
ABSTRACT	9
AGRADECIMENTOS	10
ÍNDICE DE FIGURAS	11
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	13
ÍNDICE DE TABELAS	13
INTRODUÇÃO	14
i. Motivação	14
ii. Problemática.....	18
iii. Projeto	20
iv. Estrutura do Relatório	23
1. REVISÃO DE LITERATURA	25
1.1. Arte Comunitária	25
1.2. Arte Pública	28
1.3. Arte Urbana	31
1.4. Residências Artísticas	36
2. ABORDAGEM EXPLORATÓRIA.....	38
2.1. Projetos de referência	38
2.1.1. Associação Fogo Lento CAMPO: Cultivo, Artes, Matemática, Palavras, Ofícios	38
2.1.2. ADAO - Associação para o Desenvolvimento das Artes e Ofícios	40
2.2. Entrevistas	41
3. VALIDAÇÃO DA IDEIA DE PROJETO: A ESCOLA DE STARTUPS	46
4. ESPECIFICAÇÃO GLOBAL DO PROJETO BANDUA	48

4.1. Formato	48
4.2. Identidade	49
4.2.1. Conceito	49
4.2.2. Linguagem Visual	51
4.2.3. Linguagem Institucional.....	53
4.3. Público-alvo	55
4.4. Impacto Social	56
4.5. Atividades	58
4.6. Sustentabilidade.....	61
4.7. Modelo de Negócio	64
4.7.1. Financiamento	66
4.7.2. Modelo Canvas	68
4.7.3. Análise SWOT.....	68
4.8. Equipa.....	70
4.9. Disseminação.....	71
4.9.1 Comunicação, Promoção e Marketing	71
4.9.2. Disseminação e Distribuição.....	74
5. OFICINA CRIATIVA: PROVA DE CONCEITO	75
5.1 Formato	75
5.2 Conceito	77
5.3 Apoio Institucional	78
5.4 Pré-produção.....	79
5.4.1 Parcerias	79
5.4.2 Chamada de Artistas.....	80
5.4.3 Programação.....	82
5.4.4 Design de Comunicação	83
5.5 Produção	84
5.5.1 Dia #1	84
5.5.2 Dia #2	88
5.5.3 Dia #3	91
5.5.4 Dia #4.....	94

5.5.5 Dia #5	97
5.6 A Exposição.....	99
5.6.1 <i>Matriz</i>	99
5.6.2 Design Expositivo	101
5.7 RESULTADOS	104
CONCLUSÃO E PERSPETIVAS FUTURAS.....	107
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	109
ANEXOS	113

DECLARAÇÃO DE HONRA

Declaro que a presente dissertação é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referência. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

Porto, setembro 2023

Ana Filipe

RESUMO

Criar é urgente. Fazer é essencial. Produzir arte e cultura é-nos tão natural como necessário.

Um projeto é, por definição, um instrumento de orientação da ação, mas também de mudança.

O BANDUA, principal resultado do projeto que aqui se sistematiza, pretende destacar e preencher as lacunas que são visíveis na paisagem cultural de Vila Nova de Gaia. Emerge ao nosso entendimento que os artistas se encontram cada vez mais isolados, desprovidos de conexões tanto com os seus pares como com agentes culturais necessários. A missão que se procura viabilizar é erigir pontes e comunidades, fornecendo capacitação aos artistas por meio de programas de formação, orientação e o estabelecimento de redes de contactos fundamentais.

São explorados conceitos relevantes para os tipos de arte que o projeto se propõe desenvolver e promover, fornecendo uma base teórica essencial. Organizações similares são analisadas para identificar desafios enfrentados por associações semelhantes, de modo a aperfeiçoar o planeamento estratégico. Todas as características e objetivos do projeto, incluindo modelo de negócio, valores de sustentabilidade, práticas ecológicas e atividades futuras são detalhadas e debatidas, sendo confrontadas e aprofundadas numa oficina criativa e exposição resultante, ao aplicar os conceitos explorados anteriormente obtendo, assim, uma avaliação crítica do projeto desenvolvido.

Palavras-chave: Arte Comunitária, Cocriação, Desenvolvimento Cultural, Mediação Artística

ABSTRACT

Creating is urgent. Doing is essential. Producing art and culture is as natural as it is necessary.

A project is, by definition, an instrument for guiding action, but also for change. BANDUA, the main result of the project that is systematized here, aims to highlight and fill the gaps that are visible in the cultural landscape of Vila Nova de Gaia. It emerges from our understanding that artists find themselves increasingly isolated, devoid of connections both with their peers and with necessary cultural agents. The mission we seek is to build bridges and communities, providing training to artists through educational programs, guidance and the establishment of fundamental contact networks.

Concepts relevant to the types of art that the project aims to develop and promote are explored, providing an essential theoretical basis. Similar organizations are analyzed to identify challenges faced by similar associations in order to improve strategic planning. All characteristics and objectives of the project, including business model, sustainability values, ecological practices and future activities are detailed and debated, being compared and deepened in a creative workshop and its resulting exhibition, by applying the concepts previously explored, thus obtaining a critical assessment from the project.

Keywords: Community Art, Co-creation, Cultural Development, Artistic Mediation

AGRADECIMENTOS

Tenho de começar por agradecer por toda a paciência e carinho da minha orientadora de projeto, Professora Doutora Maria Manuela Pinto, que, apesar das minhas vontades impulsivas, me apoiou e guiou da melhor forma tendo em conta todo o contexto deste processo, fico eternamente grata por tudo.

Ao meu braço direito, João Kendall, que nunca me falhou, se juntou a mim nesta jornada como sua e mergulhou nisto com a maior confiança em mim e nos meus valores, não teria corrido assim se não fosse ele, incansável Kendall.

À Letícia, à Maria e à Tia São, integrantes da equipa do BANDUA, apoiaram sem questionamentos esta prova de conceito e o projeto desde a sua gênese, as minhas mulheres fortes e raçadas que sempre estiveram do meu lado.

Ao Tone, à Jumas, ao Luan, à Xica e à Vânia por alinharem nisto mesmo não sabendo no que estavam a meter, agradeço toda a confiança, a disponibilidade, o carinho e este sentimento de mini família que criamos ao longo dessa semana de oficina.

Ao meu pai e à minha nova mãe galinha, por todo o apoio incondicional, por me ouvir todos os dias, os meus devaneios, conselhos e força importantíssima do quotidiano.

Aos meus amigos que me suportam por completo em tudo o que me envolvo e todos os projetos que torno meus, para sempre um grande obrigada a todos.

Às minhas colegas de turma do melhor grupo de apoio, sem elas as nossas dúvidas, ansiedades e incertezas naturais deste processo tornariam-se mil vezes mais complicadas de o fazer.

E ao Filipe, pelo amor, pela motivação, pela paciência, pelas frases encorajadoras e abraços apertados que me fizeram sentir segura e capaz nas fases mais difíceis, nos momentos de ansiedade e de dúvidas pessoais.

Nunca me senti tão sinceramente suportada como me senti durante estes dois anos, a nível académico, profissional e emocional, um grande obrigada.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Cronograma de ação do início da 1ª fase do projeto.....	21
Figura 2 - Primeiros esboços para o logótipo.....	51
Figura 3 e 4 - Primeiro protótipo de logótipo.....	51
Figura 5, 6 e 7 - As várias aplicações do logótipo final.....	49
Figura 8, 9 e 10- Fotografias da apresentação no Demo Day.....	74
Figura 11 - Colaboração com "Sábado ao Meio-dia"	78
Figura 12 - Publicação de promoção da chamada de artistas.....	79
Figura 13 - Cabeçalho do formulário de inscrição na chamada de artistas.....	79
Figura 14 - Ilustração desenvolvida por António Amaro.....	82
Figura 15 e 16 - Exercícios de cadáver-esquisito.....	84
Figura 17 e 18 - Fotografias do Workshop #1.....	85
Figura 19 e 20 - Participantes a trabalhar nas obras do Workshop #1.....	86
Figura 21 e 22 - Fotografias do Workshop #2.....	87
Figura 23 e 24 - Participantes a criarem as suas colagens.....	88
Figura 25 - Partilha de inspirações.....	89
Figura 26 - Fotografia do Workshop #3.....	91
Figura 27 - Retratos desenvolvidos no Workshop #3.....	92
Figura 28 - Conversa com Ana Rocha.....	93
Figura 29 e 30 - Criadores a trabalhar na Obra #1.....	94
Figura 31 - Francisca pinta Obra #4.....	94
Figura 32 - Vânia pinta Obra #5.....	94
Figura 33 - Francisca trabalha na Obra #2.....	95
Figura 34 - Margarida esboça a sua parte na Obra #3.....	95
Figura 35 - Ana finaliza obra #3.....	96
Figura 36, 37 e 38 - Imagens da exposição final.....	97
Figura 39 - Cartaz e folhetos informativos.....	99
Figura 40 - Folha de identificação dos participantes.....	99

Figura 41 - Visita guiada à exposição.....	99
Figura 42 - Esquema de design expositivo.....	102
Figura 43 - Exercícios de retratos do Workshop #3.....	102
Figura 44 - Exercícios de colagem do Workshop #2.....	102
Figura 45 - Exercícios Workshop #3.....	103
Figura 46 - Esboços do processo de criação.....	103
Figura 47 - Móbil com logótipo.....	103

Todas as figuras são da responsabilidade ou autoria da autora.

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Plano de atividades	60
Gráfico 2 - Modelo Canvas do BANDUA	68
Gráfico 3 - Análise SWOT	69

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Elementos da equipa BANDUA e respetivas funções e especialidades	70
---	----

Todas as tabelas e gráficos são da responsabilidade ou autoria da autora.

INTRODUÇÃO

i. Motivação

No decorrer da minha trajetória acadêmica, deparei-me com a constatação recorrente da diferenciação de classes presentes entre os meus pares acadêmicos, uma observação que fez emergir na minha percepção a preponderância das oportunidades enquanto produto de fatores intrinsecamente ligados ao contexto social e aos laços estabelecidos com atores influentes no cenário acadêmico. Enquanto direcionava as minhas energias para a esfera das artes digitais, pude testemunhar, simultaneamente, os desafios enfrentados pelos meus colegas envolvidos nas artes plásticas, os quais se deparavam com o dilema premente da escassez de recursos financeiros que comprometiam a sua capacidade de aquisição ou arrendamento de espaços destinados ao exercício da sua prática artística, a exemplo de *ateliers* ou estúdios de trabalho.

Torna-se relevante assinalar a minha percepção acerca da disparidade flagrante em termos de oportunidades, uma consciência que impulsiona a minha busca incessante por um método mitigatório capaz de facultar aos meus parceiros no seio da comunidade um meio propício ao desenvolvimento dos seus próprios projetos, permeados por um acesso viabilizado a espaço, conhecimento, técnicas e aptidões necessárias ao seu florescimento criativo e à sua realização efetiva.

Esta disparidade de circunstâncias evidenciava a complexa e multifacetada influência do nível socioeconómico no panorama educativo e artístico, subjacente a uma intrincada rede de relacionamentos que permeia os corredores acadêmicos e que, muitas vezes, exerce um papel determinante na definição dos rumos e oportunidades que se abrem a determinados estudantes.

A percepção destas assimetrias fez emergir a reflexão acerca da necessidade de se conceberem abordagens inclusivas e de fomento da equidade no ambiente educativo, a fim de mitigar a

desigualdades e permitir a todos os indivíduos a possibilidade de explorar plenamente as suas potencialidades criativas e intelectuais, independentemente das suas origens ou meios.

No ano de 2016, em colaboração com outros colegas, concebemos uma proposta direcionada à criação de um espaço partilhado situado em Campanhã, na cidade do Porto, abrangendo aproximadamente uma dezena de projetos, que se desenrolariam simultaneamente, protagonizados por grupos artísticos ou artistas independentes. A visão subjacente compreendia a distribuição equitativa dos custos entre os envolvidos. Essa empreitada alicerçava-se num compromisso robusto para com os meus colegas, no entanto, diante das circunstâncias do momento e da maturidade económica que nos caracterizava, esse projeto revelou-se desprovido de sustentabilidade.

O ano de 2021 marcou um ponto de inflexão na minha trajetória, quando tomei conhecimento do programa de estudos do Mestrado em Comunicação e Gestão de Indústrias Criativas. Neste contexto, a decisão de me candidatar ao referido programa impulsionou a redação de uma carta de motivação, e durante o exercício desse processo de composição textual emergiu a memória do projeto delineado em 2016, o qual ressurgia de forma renovada. Desta vez, a ideia original foi-se desenvolvendo ao longo do percurso curricular e seria aplicada a uma região caracterizada por um índice de intervenção cultural substancialmente inferior, mas na qual vivenciei a minha formação, mais especificamente em Vila Nova de Gaia. Essa reinvenção da proposta revelou-se uma oportunidade latente para contribuir para o enriquecimento do panorama cultural desta localidade, enquanto atuava como motor para a concretização de uma ambição que se ancorava em princípios de desenvolvimento comunitário e fomento cultural.

No meu eu mais íntimo ressoa uma inabalável propensão à disseminação de saberes e princípios, um atributo que possivelmente remonta à influência da educação que me foi proporcionada, caracterizada por valorizar a comunidade, o coletivo e o interpessoal. Esta define a raiz da qual surgem os valores base do BANDUA.

Um dos princípios que confere identidade distintiva à gênese do presente projeto reside na cocriação, um conceito definido pela realização artística de maneira coletiva e inserida em contextos comunitários. A cocriação, delineada como uma modalidade que se ergue em contraposição à criação individual, pressupõe a interação sinérgica de múltiplos agentes. Neste âmbito, a estrutura do processo criativo é permeada pela síntese de ideias, efetuando-se um cruzamento de perspectivas que convergem num desfecho artístico que refrata as intenções subjacentes aos sujeitos envolvidos.

A prática da cocriação ergue-se, deste modo, como uma síntese enriquecedora que transcende as limitações da criação artística individualizada, possibilitando a colaboração num palco de cooperação multidimensional. Tal configuração efetiva um ambiente propício para o florescimento de uma amalgama de visões que se encontram moldadas pelas perspectivas, competências e motivações dos participantes em questão. O resultado, subentendido como a obra conjunta, revela-se um testemunho da convergência desses elementos heterogêneos, perpetuando e cristalizando as aspirações, ideias e anseios dos protagonistas envolvidos no ato cocriativo. Dessa forma, a cocriação delineia um panorama enriquecedor que enaltece o caráter colaborativo da expressão artística, alinhando-se, assim, com a natureza inerentemente social da criação e com a potência inovadora e transformadora que emerge do cruzamento de múltiplas vozes criativas.

Quando nos debruçamos sobre a concepção de uma obra artística de natureza singular, que se encontra em processo de geração sob a influência ou intervenção de agentes externos, emerge uma questão essencial e de nuances multifacetadas: poderá a obra resultante desse empenho colaborativo ser ainda categorizada sob a designação de "individualidade artística"? Este dilema incita a uma análise criteriosa das interações entre a gênese do projeto e os contributos externos que o permeiam, bem como a consideração da preservação da identidade autoral perante a convergência de influências externas.

A participação, intervenção e influência por parte de outros indivíduos, entidades ou forças na esfera da existência de cada indivíduo revela-se inevitável quando se aborda o âmbito da expressão artística. Esta interação, dotada de uma magnitude de extrema relevância, suscita a imperatividade de se efetuar uma apurada apreciação dessas atividades e dos produtos que delas derivam.

Um projeto como o BANDUA salienta essa importância da criação com a influência do outro, procura explorar minuciosamente as repercussões intrínsecas a criações concebidas no seio de uma comunidade. A partilha de saberes e experiências se traduz na geração de composições enraizadas na aceitação, exploração e confronto intrínseco à intervenção externa, fenómeno intrínseco à génese de cada obra artística.

Da aspiração de materializar a expressão artística num plano concretizado acessível a um vasto espectro de indivíduos, surge uma incansável busca pela aquisição e assimilação do conhecimento, atingindo um patamar de elevada pertinência no âmbito dos empreendimentos voltados para obras artísticas de carácter comunitário. Nesse contexto, o foco expande-se igualmente para abranger a esfera da arte urbana, bem como da arte pública, estendendo-se a espaços cuja missão consiste em promover e concretizar a prática da criação artística no seio das comunidades envolvidas.

ii. Problemática

Um projeto como o da criação do BANDUA surge como uma resposta, alicerçada num percurso académico, à necessidade de responder à escassez de espaços de trabalho destinados a jovens criadores, que almejam estabelecer *ateliers* ou estúdios como espaços propícios à incubação e elaboração de projetos. A complexidade desse panorama é agudizada pelo crescente agravamento da dificuldade em assegurar o arrendamento de instalações apropriadas, uma situação que se mostra particularmente crítica para artistas emergentes ou cujas condições financeiras não viabilizam a satisfação dessas necessidades.

No seio do contexto suburbano, que Vila Nova de Gaia exemplifica, subsiste um contexto de características industriais, enquanto o termo "cidade-dormitório" é empregue para retratar a realidade da classe operária residente, cujas atividades laborais são centradas tanto nas fábricas e indústrias internas à urbe quanto nas margens do rio Douro, numa dinâmica que revela o resultado de uma centralização económica, cultural, empresarial e turística na cidade vizinha do Porto. Nesta organização, o acesso à cultura e o apreço por esta são perpassados por idênticos padrões. Contudo, em comparação, a oferta de eventos e atividades culturais disponíveis na geografia de Gaia é manifestamente escassa, compelindo a comunidade local a transpor o rio Douro a fim de usufruir de tais manifestações. Importa salientar que essa realidade não é indicativa da ausência de produção cultural por parte dos habitantes de Gaia; antes, ressoa como resultado da ausência de locais e plataformas capazes de viabilizar a apresentação e desenvolvimento destas expressões de modo acessível e seguro.

Assim, a partir da análise mercadológica e de um levantamento de dados realizado no âmbito da conceção do projeto e na formulação do plano de negócios, emerge uma validação empírica que confirma esta problemática: a carência de disponibilidade de espaços destinados a artistas locais, em especial no início das suas trajetórias profissionais.

No contexto do panorama social, a experiência vivenciada durante o cenário pandémico revelou a importância e o valor crucial da cultura enquanto pilar estrutural da sociedade, o que resultou num crescimento na sua perceção e estima por parte das comunidades. Um fenómeno paralelo observado nesse âmbito é a crescente exaltação dos princípios subjacentes aos "pequenos negócios" e aos "pequenos artistas". A geração de jovens criadores ostenta a alcunha de "geração *slasher*", caracterizando-se por uma abordagem multifacetada que se materializa através da simultânea participação em diversos projetos, visando assim atingir uma remuneração monetária sustentável por meio da exploração de múltiplas fontes de rendimento. Este panorama atesta não apenas uma evolução nas dinâmicas laborais e no enquadramento económico da criação artística, mas também traduz um testemunho da adaptação e resiliência inerentes a esses agentes culturais frente às vicissitudes e complexidades contemporâneas.

Um défice substancial no que diz respeito à oferta de oportunidades de emprego no âmbito do setor cultural emerge como uma nova realidade. Uma das facetas que o BANDUA ostenta reside na sua capacidade de desempenhar o papel de mediador entre esses indivíduos e as entidades ou organizações que detêm a capacidade de disponibilizar oportunidades de emprego. Esta estrutura propiciará uma aplicabilidade a segmentos mais jovens da sociedade.

Na configuração notória de Vila Nova de Gaia como cidade suburbana, cujos habitantes, maioritariamente inseridos na esfera socioeconómica de classe média a baixa, é válido notar que estas camadas sociais, geralmente marginalizadas, confrontam-se com a escassez de recursos, abrangendo tanto ferramentas quanto oportunidades educacionais e formativas, particularmente nos domínios das artes e da cultura, inseridos num cenário cultural impregnado pela estética da arte urbana, intrinsecamente atrelada ao *ethos* suburbano, conduz à suposição de que um projeto como o BANDUA pode desempenhar um papel de âncora social acolhendo o potencial de educar, formar, consciencializar e canalizar esse segmento da população em direções produtivas.

iii. Projeto

O formato que se mostrou mais congruente e alinhado com a motivação, a ideia e os objetivos subjacentes à criação do BANDUA seria, inequivocamente, o desenvolvimento de um projeto. Tal escolha surge da necessidade de realizar um trabalho de natureza aplicada, conforme prescrito pelas especificações da proposta apresentada e assegurar a efetiva abordagem das problemáticas e objetivos delineados no âmbito deste Mestrado em Comunicação e Gestão de Indústrias Criativas.

O propósito principal consiste na implementação e solidificação das fundações requeridas para a efetiva concretização do empreendimento em questão – a associação e futuro espaço BANDUA. Trata-se do processo de constituição de uma entidade do setor criativo e de etapas que requerem e beneficiam de um potencial exploratório, experimental e de mentoria.

Considerando, metodologicamente, o principal eixo de intervenção em torno da validação da ideia e do desenvolvimento de um plano de negócio criativo, em torno das artes, da criatividade e da cultura em prol da inclusão social, aplicaram-se instrumentos de recolha de dados, socorrendo-nos da observação direta e do estudo de casos e entrevistas exploratórias a coordenadores de projetos locais identificados aquando da análise do estado da arte. Esta abordagem foi complementada pela procura ativa de uma oportunidade para validação da ideia, o que culminou com a candidatura e participação na Escola de Startups para investigadores, promovida pelo UPTEC e de uma entidade para acolhimento da etapa fundamental da “prova de conceito”, constituindo esta um evento – Oficina Criativa - de carácter experimental e probatório. A prova de conceito foi documentada em todos os seus aspetos, abarcando desde a sua conceção até à sua concretização e posterior análise dos resultados obtidos. Este processo analítico foi conduzido com uma conexão aos objetivos preestabelecidos pelo projeto, permitindo, assim, a avaliação do grau de conformidade e eficácia da prova de conceito em relação às metas traçadas.

O projeto BANDUA é concebido com uma abordagem estratégica em duas fases:

- -A primeira fase centra-se na realização de eventos como *workshops*, exposições e residências artísticas em espaços não cedidos. Isso impulsionará a expressão artística, desenvolvimento de novos talentos e criação de redes de contatos essenciais para estimular a produção cultural;
- A segunda fase, após consolidar a presença cultural, busca adquirir uma sede própria, proporcionando um ambiente adequado e recursos para artistas e a comunidade artística. Ambas as fases promovem o empreendedorismo cultural, capacitando artistas e fortalecendo a comunidade, enriquecendo a cultura local.

O processo documentado neste relatório é, assim, o ponto de partida para a execução da primeira fase do BANDUA, como exposto no cronograma infra (Fig. 1).

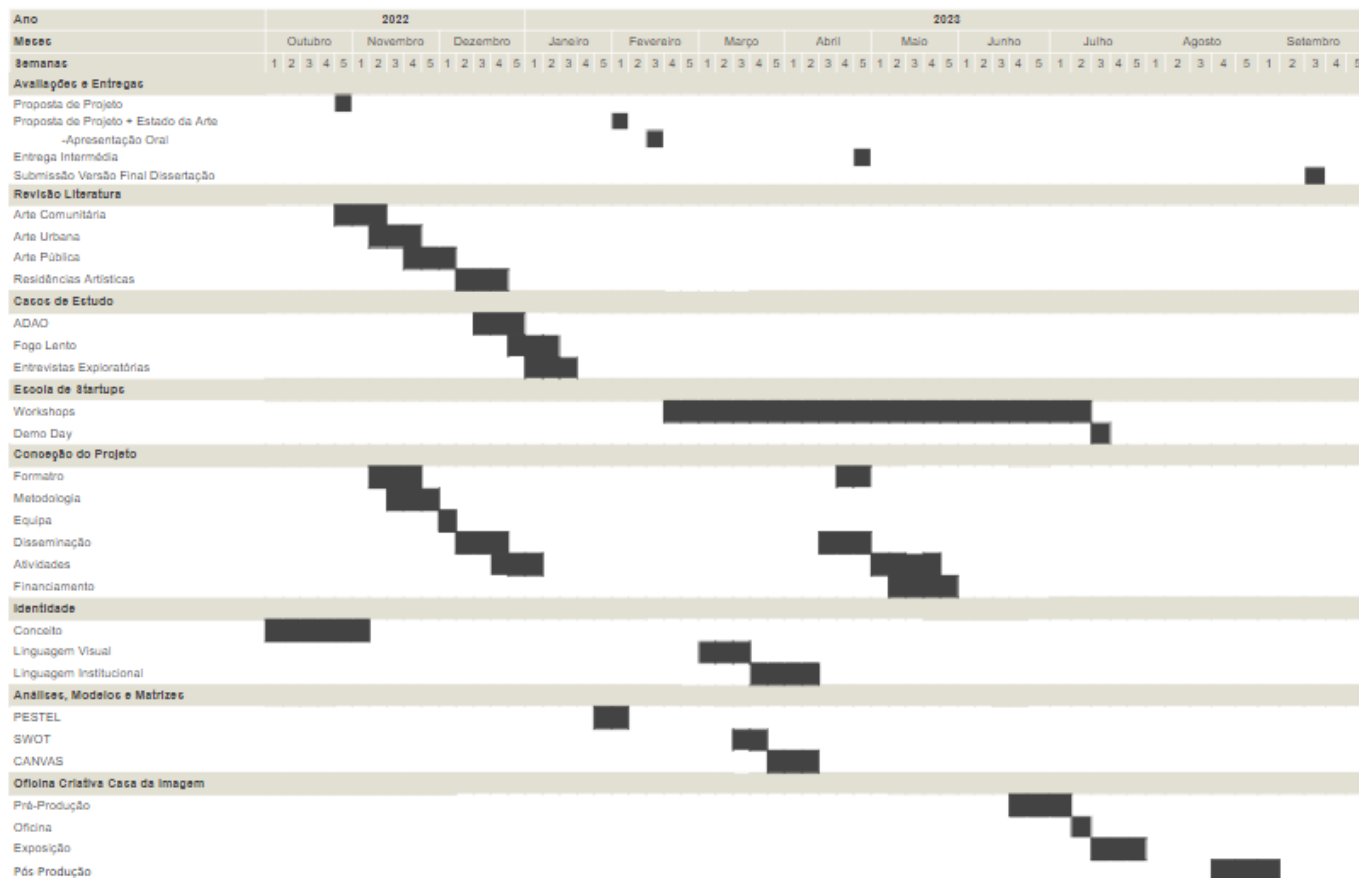


Figura 1 - Cronograma de ação do início da 1ª fase do projeto

O início deste processo, em que os alicerces do projeto serão lançados, estabelece as bases para o seu desenvolvimento, serão delineados os principais elementos do projeto, desde a concepção até a estruturação da sua implementação prática, representando um compromisso acadêmico e a busca pela excelência na concretização da iniciativa.

O planeamento do projeto permite uma compreensão abrangente das complexidades e desafios que podem surgir durante a sua execução, orientando a tomada de decisões informadas e estratégicas.

Trata-se também da oportunidade ideal para aprofundar as discussões conceituais e teóricas, que enriquecem a fundamentação do projeto. O projeto serve como um trampolim para a continuidade desta primeira fase, que inclui a implementação prática, a avaliação de resultados e a consolidação das descobertas, bem como para a fase seguinte, marcando o início de uma jornada que é o processo de desenvolvimento do BANDUA.

iv. Estrutura do Relatório

A elaboração do presente relatório desempenha um papel fundamental na materialização deste projeto comunitário de cocriação e mediação artística e cultural, uma ferramenta crucial que está diretamente ligada aos valores e objetivos deste tipo de projeto, sendo essencial para dar vida às ambições do BANDUA.

Pretende-se relatar de forma transparente e precisa o que foi realizado ao longo do projeto, documentando os resultados alcançados e as atividades desenvolvidas ao longo do processo, para que se compreenda como o projeto é executado, refletindo sobre os sucessos e desafios encontrados durante a implementação. Esta reflexão crítica é indispensável para aprimorar futuras iterações do projeto. Em paralelo com os valores de cocriação e mediação artística e cultural, que incluem a aprendizagem contínua e a adaptação às necessidades da comunidade, este relatório é uma ferramenta para esse fim.

O relatório abrange quatro seções distintas e abrangentes, cada uma delas com uma função estrutural na compreensão e no delineamento do projeto.

O primeiro capítulo, a Revisão de Literatura, corporiza uma exploração dos conceitos com uma relevância direta para o tipo de arte que o BANDUA visa desenvolver e promover. Essa secção constitui a base teórica fundamental para a conceção e execução do projeto, contextualizando-o dentro de um quadro mais amplo de exploração e práticas artísticas.

Os Casos Exploratórios formam o segundo capítulo, no qual se realizam as análises de espaços similares ao projeto em questão. Esta investigação destina-se a identificar lições aprendidas, melhores práticas e desafios enfrentados por empreendimentos semelhantes, enriquecendo assim o planeamento estratégico do BANDUA.

O terceiro capítulo, Especificação Global do Projeto BANDUA, é uma documentação abrangente que expõe e detalha todas as características, objetivos, especificidades do modelo de negócio e formato que distinguem o projeto. Inclui informações sobre como os valores de sustentabilidade incorporados no projeto, envolve a discussão de práticas ecológicas, o uso eficiente de recursos ou o apoio a artistas e mediadores locais, garantindo que o projeto possa continuar a prosperar no longo prazo. Esta seção fornece uma visão clara e detalhada do que o projeto busca alcançar e como pretende fazê-lo.

O quarto capítulo, Prova de Conceito e Exposição, documenta e analisa em profundidade uma oficina criativa de uma semana, juntamente com a exposição resultante. Esta secção é uma parte crucial do relatório, pois apresenta uma aplicação prática da base teórica e conceitos explorados nos capítulos anteriores, permitindo uma avaliação crítica do projeto em desenvolvimento.

Cada capítulo, interligado e complementar, contribui para uma compreensão abrangente e informada do projeto BANDUA, delineando o seu contexto, planeamento e execução prática.

Este documento aborda também a análise do impacto do projeto na comunidade, não apenas as realizações tangíveis, como eventos culturais ou obras de arte criadas, mas também os efeitos intangíveis, como o fortalecimento de laços sociais, o desenvolvimento de habilidades criativas e a melhoria do bem-estar geral dos participantes. O relatório evidencia como o projeto contribui para o enriquecimento da vida cultural e artística da comunidade.

1. REVISÃO DE LITERATURA

1.1. Arte Comunitária

A arte comunitária destaca-se por sua configuração distintiva, fundamentada na atuação colaborativa que aglutina indivíduos dentro de um processo criativo de cunho coletivo. Caracterizada como uma expressão da arte pública, sua essência reside na natureza experiencial e inclusiva que a permeia. No contexto da arte comunitária, artistas convergem suas habilidades e perspectivas com não-artistas em âmbitos populares, engendrando criações artísticas com um matiz de interesse público que transcende a esfera individual.

De acordo com Cruz, Bezenga & Rodrigues (2013), a concepção desta vertente artística surge de uma evolução embebida na matriz da democracia cultural. Esta última surge como uma resposta contextual ao pós-Segunda Guerra Mundial, delineando práticas culturais em que a geração de expressão artística e cultural provém de indivíduos e comunidades, ao invés de ser orientada por entidades institucionais de poder centralizado. A democracia cultural almeja a democratização da esfera cultural com o propósito de disseminar a consciência e a apreciação pela arte de maneira amplamente inclusiva, desbravando as fronteiras que demarcam estratos sociais distintos, visando assim conferir acessibilidade artística a uma pluralidade de públicos.

Apesar de pronunciadas incursões prévias no que hoje se convencionou chamar de arte comunitária, somente no final da década de 1940 o conceito de arte comunitária emerge plenamente e adquire estatuto como instrumento de empoderamento social. Nesse momento, uma série de iniciativas convergiram para a inserção de artistas visuais, atores e músicos nas tessituras das comunidades, visando a concretização de murais públicos, produções teatrais e composições musicais que se interligam intrinsecamente com o tecido social (Cruz, Bezenga & Rodrigues, [2013]). Este enfoque redefiniu a própria noção de arte, vinculando-a a processos participativos e coletivos que transcendem os tradicionais parâmetros de criação artística individualizada.

Durante a efervescência sociocultural que caracterizou a década de 1960, um momento permeado pela crença na factibilidade de transformações de natureza social, a emergência da expressão artística comunitária ganhou contornos de veículo para conferir voz e visibilidade aos estratos marginalizados da estrutura social vigente. Este paradigma incarna a concepção de produções artísticas orientadas pelo âmbito público, configurando-se enquanto manifestações projetadas para fruição no espaço público, urdidas mediante um processo coletivo de criação.

Ao sintonizarem-se com a experiência estética intrínseca à arte comunitária, os indivíduos envolvidos neste empreendimento coletivo desvendam e dão forma a significados compartilhados, cuja representação simbólica emerge da própria tessitura artística. O âmago desse processo criativo revela-se como um matiz de interação ritualística, cujo desenlace culmina na forja de um símbolo de natureza comunal, um ícone cuja potência reside na sua capacidade de congregar e expressar a coletividade subjacente.

A arte comunitária, enquanto agente propulsor, desempenha um papel catalisador no que tange à promoção do desenvolvimento sociocomunitário, criando uma coesão intergrupal e erigindo um ícone identitário fortemente enraizado no contexto coletivo.

Os projetos artísticos comunitários baseiam-se na tarefa de transcender as fronteiras convencionais impostas pelo espaço da galeria, direcionando seus esforços para amplificar a interação com a audiência, instaurando uma experiência artística que se inscreve no cotidiano e nas rotinas diárias da população local.

É imperativo destacar que a essência da arte comunitária é intrinsecamente atrelada à propulsão de mudanças sociais e à influência sobre os mecanismos de formulação de políticas sociais. Nessa perspectiva, a arte comunitária reveste-se da responsabilidade de proporcionar à parcela menos privilegiada da sociedade acesso às competências e conhecimentos detidos pelos profissionais da esfera artística, fomentando a colaboração e intercâmbio entre esses especialistas e os membros das comunidades, com o fim de enriquecer e revitalizar os espaços

negligenciados e promover transformações positivas nos contextos socio espaciais (Cruz, Bezenga & Rodrigues, [2013]).

O objetivo dos artistas pode ser ajudar essa comunidade a trabalhar em direção a um objetivo comum, consciencializar e incentivar a conversa sobre questões, ou talvez melhorar as suas condições físicas ou psicológicas. Os artistas que trabalham neste campo muitas vezes passam muito tempo a integrar-se na comunidade específica que desejam ajudar, educar ou simplesmente compartilhar conhecimento.

Para o artista comunitário é crucial que esta apropriação seja feita de um modo que permita à população local o reconhecimento da sua contribuição e declarar direitos, pertença e propriedade. Encontram-se várias formas em que o indivíduo pode desenvolver um sentido de propriedade: a ser parte do processo de criação, por exemplo que envolva fazer parte de um *workshop*, trabalhar num mosaico, ajudar o filho de alguém a fazê-lo ou simplesmente a fazer chávenas de chá para os envolvidos. Só estar perto durante um projeto enquanto o mesmo gradualmente cria forma e observar a sua evolução em vários estados pode dar ao indivíduo a sensação de que este é o seu projeto.

Enfatizando a importância dos que trabalham na comunidade desenvolverem um sentido de propriedade não significa que os artistas devam renunciar à sua propriedade sobre a obra. Apesar de tudo, até os artistas individuais não recebem direitos ou crédito por obras específicas em certos projetos comunitários.

1.2. Arte Pública

O termo pode trazer à mente monumentos e estátuas abstratas, mas os profissionais veem a arte pública como um campo de investigação, leva-nos a questionar sobre onde vivemos criando interações com o espaço e ajuda-nos a entender os locais, a sua cultura e a sua história. Para a arte pública, um quarteirão é matéria-prima para uma obra de arte tanto quanto o aço, a tinta spray, o barro, a pedra ou qualquer outra matéria.

As iniciativas participativas no domínio da arte pública, exemplificadas por meio de projetos concebidos em estreita consonância com as comunidades envolvidas, ostentam a capacidade inerente de facultar a essas comunidades as ferramentas essenciais para uma influência construtiva sobre o próprio meio ambiente que as circunda. Através dessas iniciativas, emerge a oportunidade para forjar um sentimento arraigado de apreço, pertencimento e autodeterminação em relação aos espaços públicos subjacentes, como parques, vias urbanas e instituições de domínio coletivo, o artista assume um papel multifacetado, desempenhando funções que abrangem a colaboração ativa, a interpretação sensível, a visão prospetiva, o magistério instrutivo, a orientação e a função de elo tangível entre os mandantes da obra e a própria comunidade (Zebracki, Van der Vaar & Van Aalst, 2010) .

A arte pública, por sua vez, estabelece um vínculo com as problemáticas que se revelam diretamente pertinentes à vivência cotidiana dos indivíduos integrantes da comunidade-alvo. Na prática, é frequentemente imposto aos artistas o imperativo de deliberar acerca da delimitação de sua audiência primordial, considerando o dilema que se instaura entre os que carecem de familiaridade com o universo artístico e aqueles versados na curadoria e apreciação estética (Campos & Câmara, 2019). Este discernimento assume relevância na medida em que orienta o direcionamento da criação artística, impactando diretamente a linguagem estética adotada e os mecanismos de comunicação empregados, em prol de uma disseminação eficaz e efetiva da mensagem intrínseca à obra.

A interação entre os indivíduos e a obra de arte é fortemente influenciada pela bagagem de experiências que cada pessoa traz consigo. Segundo Smith (2016), a dimensão da arte pública, por sua vez, caracteriza-se pela sua acessibilidade universal, transcendendo barreiras temporais e espaciais, de modo a estar sempre disponível a qualquer ser humano. Nesse contexto, ao se abolirem as exigências de aquisição de entradas ou a conformidade com padrões preestabelecidos, a obra artística ostenta uma inerente disposição à exploração aberta e irrestrita. Considerada tanto na sua natureza processual como no seu estado finalizado, a arte pública anseia por desempenhar um papel informativo junto do seu público-alvo, almejando elucidar a respeito do ambiente circundante e destapar os contextos subjacentes aos espaços que ocupa, a sua finalidade estende-se à estimulação de um processo interno de descoberta, contribuindo para que os espectadores se sintam empoderados intelectualmente, inclinados à contemplação ou imbuídos de um sentimento de orgulho vinculado ao território que habitam.

O objetivo desses processos centrados na comunidade é facilitar a criação de obras de arte públicas que sejam acessíveis ao público, não apenas em virtude de sua colocação num espaço público, ou por causa do conteúdo, mas por meio do envolvimento de pessoas da comunidade no processo. de criar a arte, bem como fazer com que os seus conhecimentos e experiências façam parte do design da obra.

Como a própria arte, segundo Campos & Câmara (2019), o objetivo resultante pode ser a arte permanente ou temporária; pode ser criar uma peça *site-specific* ou um trabalho integrado; pode ser usar um único autor com uma voz singular, ou muitos colaboradores que oferecem múltiplos pontos de vista; ou pode ser uma arte destinada a ser alojada dentro de casa, ou uma obra destinada a ser deixada do lado de fora para resistir aos elementos. Além disso, traz consigo várias questões específicas que são melhor resolvidas antes do início de um projeto. Entre essas preocupações está o estabelecimento de critérios claramente definidos e consensuais para a análise das propostas e seleção do projeto. Há também as questões de decidir como onde colocar a obra de arte finalizada e traçar um plano de manutenção e conservação.

É um processo, no qual a arte assume uma posição nas conceptualizações de espaço de atores divergentes. Artistas e outros profissionais devem ser igualmente capazes de servir interesses mais amplos, de facto, deve-se desafiar a suposição de que a prática atual de arte pública é mais suscetível de ser informada pelos interesses do artista individual.

A disparidade substancial que se delineia entre as aspirações contidas nas reivindicações relativas à esfera da arte pública e a concretização efetiva dessas aspirações, inevitavelmente, pode acarretar consequências adversas, corroendo a integridade e substância das próprias reivindicações. Nesse sentido, torna-se imperativo estabelecer uma sinergia coesa e incessante entre as reivindicações defendidas, os mecanismos de financiamento subjacentes e a percepção quanto à viabilidade dos objetivos delineados, ancorando essa dinâmica complexa num enquadramento de retroalimentação contínua. Adicionalmente, tal abordagem requer a manutenção de um diálogo proativo e periódico, com o intuito de conter e mitigar a emergência de distorções inerentes à dimensão espacial e administrativa, bem como mitigar eventuais frustrações suscitadas entre os agentes envolvidos no processo.

No que toca à implementação efetiva da arte pública, detém primordial relevância a capacidade de acolher e integrar o público em toda a sua diversidade e multiplicidade de perspectivas, mediante uma imersão genuína e interativa com a contexto geográfico que sedia o projeto. Importa ressaltar que a prerrogativa subjacente à arte pública reside, em última instância, na articulação de um desígnio basilar: a promoção e cultivo de um elo interativo entre os diversos estratos de público e as obras em questão, um vínculo que se concretiza e se perpetua por meio da própria interação e fruição do espaço público.

1.3. Arte Urbana

A arte urbana é um conceito genérico que envolve variadas expressões artísticas como o *graffiti*, a pintura de murais, o *paste-up*, os *tags*, podendo sempre acrescentar novas técnicas, desde que realizadas em contexto urbano. O termo “arte urbana” não deve ser confundido com “*street art*” sendo que são conceitos distinguidos entre eles, com definições diferenciadas.

A palavra “arte” neste termo transmite uma valorização simbólica de certas obras ou formatos, invoca um processo social de credibilização e legitimação de obras a partir de critérios socialmente aceites, como produções pictóricas com valor estético, cultural e patrimonial. A palavra “urbana” demonstra um forte alicerce na cidade, que nos leva a considerar práticas existentes na rua ou inspiradas em linguagem de rua.

As expressões da arte urbana refletem uma anti convenção e anti conformidade, sendo exposta em suportes indignos, esquecidos, como caixotes do lixo, portas, muros, postes, candeeiros, etc., transformando o espaço público em ateliê e galeria, simultaneamente. Estas obras transportam um sentido de rutura e subalternidade que tem tendência a colidir com as artes oficiais relacionadas com o regime e os media, com as indústrias culturais e com o mercado da arte, o que as torna ausentes da economia cultural baseada no comércio massificado ou circunscrito ao mercado artístico (Pasquini, 2022).

Segundo Campos e Câmara (2019), existe uma constante negociação em redor do lugar e do significado da peça, que oscila entre o legal e o ilegal, o formal e o informal. A natureza programada e fiscalizada das obras produzidas com apoio institucional contraria o sentido de espontaneidade e liberdade associadas a este tipo de práticas, levando a uma inibição da capacidade crítica e disruptiva. Uma das características associadas a este tipo de prática é o risco que esta envolve, a relação com a ilegalidade, um elemento fundador deste tipo de execução. Atuar na rua sem autorização tem sempre uma sensação e carga de desobediência,

comunicando não só a partir da estética e do conteúdo gráfico, mas também a partir da sua performance, relacionada com a transgressão.

A origem deste tipo de práticas é proveniente de culturas urbanas e populares, utilizando o espaço urbano para a comunicação e expressão, com uma natureza espontânea, conseguidas com recursos materiais e imaginários do quotidiano, sendo pouco exigentes em termos técnicos e tecnológicos. Nasce em seios sociais mais desfavorecidos e é constituída por autodidatas e pela formação e aprendizagem informal com os seus pares.

É indiscutível que a arte urbana se desenvolve no espaço público das cidades como a própria gênese da expressão. Isso permite que aqueles que realizam essas práticas visualizem materialmente sua intenção de comunicar algo com o outro. Esse outro será, justamente, o habitante da cidade no seu quotidiano. A arte urbana é, em última análise, um meio e um elo de comunicação entre o artista, a cidade, a rua e a vida quotidiana.

O público deste tipo de arte são os peões, os transeuntes aleatórios, sendo obras realmente populares e integradas no quotidiano das pessoas, que não exigem o domínio de códigos culturais elitistas, contra os parâmetros exigidos pelas instituições, quebrando o formalismo e a rigidez, combatendo a sacralização do objeto relacionada com as galerias e museus.

A sua natureza efémera, o tempo e a precibilidade da matéria definem a natureza da arte urbana. A pintura de um *graffiti*, a colagem de um *sticker* ou de um *paste-up* é consciente de que a perpetuação da peça depende da benevolência dos pares que coabitam o espaço e do seu clima. Trata-se muitas vezes de uma arte de ciclo curto, sem previsão de duração, a cidade está sempre em mudança, no entanto existe uma obsessão fotográfica associada às peças de arte urbana, principalmente com o universo digital que hoje é presente.

As obras neste campo estão em constante fusão com outras técnicas como a ilustração, a pintura, o design, etc, o que resulta em um universo distinto, uma prática bastante eclética, considerando a arte urbana como uma prática híbrida, principalmente relacionando-a com a

realidade digital em que vivemos. Foi assim criada uma comunidade global em torno de uma estética que depende muito da sua localização e contexto, anulando a sua particularidade de efemeridade associada. No período pré-digital, o prestígio do artista era conquistado nas ruas, sendo importante multiplicar a sua presença no território, característica que foi atenuando a urgência desta ocupação do espaço urbano. Percebemos assim que, nos dias de hoje, a arte urbana vive não só nas ruas, mas também em galerias e na internet.

O ato consciente de colocar uma peça no espaço público implica uma cedência de direitos de propriedade, sendo cada obra uma dádiva às ruas, sendo assim alvo de distintas apreciações (Campos & Câmara, 2019). Muitas destas peças, depois de serem socialmente reconhecidas como criações artísticas convertem-se em formas de arte pública, sendo ressignificadas como bens públicos, tomadas pelos habitantes como património coletivo, livres de agressão ou remoção.

A experiência da *street art* é uma dimensão real que participa, em sentido lato, para a renovação da face urbana das cidades. Várias expressões vindas do *graffiti* e da *street art* puderam ser vistas nestes locais. A impressão da *tag*, por exemplo, não leva a esse tipo de ação; mas sim, por outro lado, algumas iniciativas que vêm dessas manifestações buscam uma contribuição para o embelezamento do ambiente urbano.

E, de acordo com Parise (2019), os processos de estetização urbana têm tido uma relevância manifesta para o desenvolvimento territorial na valorização e ressignificação artístico-cultural do espaço público. Assim se vão tornando subjacentes novos cenários de dinamização do campo cultural, obtendo-se lufadas de ar fresco e revitalizando-se as cidades através da arte na cidade. Nesse sentido, pode-se perguntar qual o papel que a cena do *graffiti* e da *street art* passa a desempenhar nesses processos constituintes do campo da arte e da cultura.

Nesse quadro de apropriação local, a comunidade passa a tomar contacto e sintetizar a construção do seu quotidiano junto com o desenvolvimento de estruturas sociais mais amplas. Nestes espaços de convergência, onde o complexo enquadramento que aí se constrói traduz

diferentes processos (sociais, culturais, económicos), concretiza-se a relação do espaço físico e dos habitantes da cidade com a arte e a cultura. Estes processos na cidade dão conta de experiências de regeneração urbana assentes numa mudança estética, acrescentando valor económico e cultural ao meio territorial mais próximo, como também pode acontecer com a construção de bairros artísticos.

Para além de um possível acordo público sobre o que é belo, o objetivo final dessas práticas é dar cor ao “cinza dominante” das cidades onde, para citar alguns processos, a alta poluição (sonora, publicitária, atmosférica), a desorganização urbana ou a lacuna na arquitetura da cidade são questões complexas e difíceis de resolver (Campos & Câmara, 2019).

O uso da fotografia para retratar os grupos de *graffiti* e *street art* tem implicações particulares na construção de uma cena que se estabelece e tem uma razão de ser no território. Um deles, talvez o mais importante em termos de códigos internos de existência, é o anonimato daqueles membros que protegem a sua identidade com o "exterior", o resto da sociedade. O anonimato não é um fator menor quando se trata de entender e analisar criticamente grupos como os que estão sendo tratados, pois faz parte da essência da construção da identidade de alguns artistas de rua ficar longe de um reconhecimento mais direto ou visível, especialmente por fora dos grupos. É por isso que alguns pintam à noite pelo nível de risco que pode significar ser descoberto, principalmente para o *graffiti*.

No mundo da arte de rua, as obras são observadas, analisadas considerando três características específicas sobre as mesmas. A primeira é a qualidade do trabalho., entende-se que um *graffiti* pictórico tem mais qualidade do que um *tag*. Esses critérios são definidos pela estética mais bem desenvolvida, pelos materiais utilizados e pelo esforço envolvido na realização de uma obra mais complexa. A segunda é o tamanho da obra, mantêm-se os critérios já mencionados e acrescentam-se os fatores de tempo e espaço físico de criação. Ou seja, se uma parede é "necessária" para uma peça ou obra, é legal que o artista se aproprie da parede, mesmo que nela haja uma ou mais *tags*, ou um ou mais *graffitis*. A última é o nível simbólico da obra. Seria

uma atitude corajosa ou um confronto aberto se uma obra ou peça de um artista reconhecido fosse coberta. O conflito aumentaria se a ação fosse realizada por um artista recém-iniciado. Em geral, o ato é considerado um desrespeito aberto ao artista consagrado. Às vezes, paredes ou obras são deliberadamente cobertas para obter reconhecimento e visibilidade a curto prazo, embora isso possa significar um conflito posterior para a nova pessoa ou um rendimento negativo para o grupo.

Numa visão geral e conclusiva dos estudos das práticas de arte urbana e pública, considera-se que o estatuto do artista de rua sofreu uma mutação para a de um artista global. Embora existam referências territoriais que são diretas ao tipo de trabalho de cada um deles, como tal já não pertencem exclusivamente à esfera local.

Para muitos é uma arte que pode ser feita em qualquer lugar (rua), e mesmo a busca por novos espaços de intervenção pode contemplar a necessidade de movimentação geográfica. Esses processos trouxeram uma nova dinâmica no campo profissional para esses artistas de rua; o trabalho não é mais acumulado ou focado exclusivamente no território mais particular.

1.4. Residências Artísticas

Nas últimas décadas, as residências artísticas ganharam destaque ímpar na formação, produção, currículo e ampliação das redes de trabalho dos artistas. São programas que vêm de uma longa e evoluída tradição de mecenato. A palavra residência ainda sugere a presença do artista num espaço pertencente a uma instituição pública ou privada para o desenvolvimento de pesquisas e produção artística em que, com mais frequência e como no Renascimento, ocorre a troca de ideias entre intelectuais e disciplinas, sendo um de seus objetivos primordiais e um de seus benefícios mais valorizados.

Os programas de residência artística estão localizados em lugares muito diversos, desde importantes capitais nacionais e destacados centros econômicos até localidades remotas e de isolamento absoluto, todos eles promovem a figura do artista nômada explorando os diferentes ambientes de um mundo transfronteiriço, sendo que as diferenças entre estes programas devem-se aos diferentes parâmetros que os definem: objetivos, espaços, orçamento, duração, entidade organizadora, destinatários, graus de coabitação, entre muitos outros (Martin, 2017). A ampla gama de possibilidades na sua estrutura tornou este termo num conceito aberto e fluido. Isso implica grande complexidade na hora de estabelecer critérios ou dimensões para calibrar algumas hipotéticas condições gerais ideais aplicáveis a todos os programas. No entanto, existem alguns estudos e análises, estruturados como guias, sobre residências artísticas. Estes guias pretendem informar sobre os passos a seguir na criação de um novo programa, tentando detalhar o enorme número de variáveis que devem ser consideradas e quais são as questões-chave cujas respostas o definirão, marcando sua personalidade e trajetória.

As residências artísticas representam uma oportunidade única para todas as partes envolvidas. quando um artista vai a um local para uma residência, abre-se para a responsabilidade de ser acolhido, para permitir todas as possibilidades de voar, através das paredes imaginárias para a

criação, crescimento e cultivo de algo novo. Essa abertura e fechamento simultâneos mostram porque é e deve ser diferente de apenas ir a algum lugar para produzir um produto final. Os artistas recorrem a este formato para explorar o seu trabalho fora de seu contexto habitual, incluindo acesso a um estúdio ou a equipamentos especiais, orientação ou outras oportunidades de desenvolvimento de carreira. Algumas residências são bastante prestigiadas, sendo importante aproveitar ao máximo qualquer residência.

Existem muitos tipos diferentes de residências e oferecem diferentes tipos de experiências. O tipo de residência mais comum fornece um espaço de estúdio para desenvolver novos trabalhos. Alguns fornecem um estúdio compartilhado para que possam fornecer suporte crítico e prático mútuo. Frequentemente, uma residência espera que o artista pague parte ou todo o aluguer do estúdio. A acomodação pode ser fornecida podendo precisar ser paga.

De acordo com Martin (2017), as residências de investigação oferecem aos artistas acesso a materiais especializados, experiência ou conhecimento, como um arquivo, coleção ou curadores. Uma residência de investigação geralmente incentiva novas ideias, em vez de fazer obras de arte, podendo não incluir um estúdio ou oficina de trabalho, são um fenómeno amplamente conhecido e aceite dentro e fora do circuito artístico e já possuem uma longa história. No entanto, detetou-se um desconhecimento social geral em torno dos programas de residências artísticas virtuais, pois praticamente não têm relação com o mercado de arte e têm pouca cobertura mediática, o que é paradoxal uma vez que ocorrem nos meios de comunicação de massa mais interativos e com maior velocidade de produção e divulgação de conteúdo.

Algumas organizações não ligadas às artes têm programas de residências artísticas, podem estar em uma organização que valoriza as diferentes perspetivas que os artistas trazem para seu trabalho. Empresas, escolas e museus podem administrar residências como estas. Muitas vezes, são como residências de investigação, às vezes incluem instalações especializadas ou pedem ao artista que se envolva com o trabalho da organização.

2. ABORDAGEM EXPLORATÓRIA

Os projetos exploratórios analisados foram dois: um em Vila Nova de Gaia, outro no Barreiro. Com o primeiro é conseguida uma comparação com um projeto na mesma cidade, no segundo com um espaço numa cidade periferia da capital, tal como Gaia o é do Porto e da sua centralização artística.

2.1. Projetos de referência

A escolha dos projetos teve como critérios de seleção a sua localização, a dimensão, a relação com a arte comunitária e a cocriação, a relação com a educação artística local e impacto social e a ligação geral com os valores base do projeto.

As entidades envolvidas são: a Associação Fogo Lento com o seu espaço “Campo: Cultivo, Artes, Matemática, Palavras, Ofícios”, em Vila Nova de Gaia, e a ADAO - Associação para o Desenvolvimento das Artes e Ofícios, no Barreiro.

Procurou-se com esta análise perceber que tipo de resultados no desenvolvimento pessoal do indivíduo pode causar o contacto destas obras com os habitantes locais. Perceber de que forma é que este tipo de práticas, ao envolverem-se com a comunidade, resultam num desenvolvimento e crescimento no campo social, não só para a comunidade em questão, mas também para o desenvolvimento pessoal para cada indivíduo por si só, sendo capaz de providenciar um amadurecimento pessoal, conseguido através do envolvimento com a cultura acessível a todos.

2.1.1. Associação Fogo Lento CAMPO: Cultivo, Artes, Matemática, Palavras, Ofícios

A associação Fogo Lento nasceu em 2019, para a produção e circulação de trabalhos num espaço de formação onde a ciência estivesse ligada a arte e onde se pudesse experimentar a

ciência praticamente, com a construção e a materialidade das coisas. A associação tornou-se a estrutura que gere o espaço CAMPO - Cultivo, Artes, Matemática, Palavras, Ofícios.

A ideia é que um dia seja uma cooperativa de associações, a Fogo Lento é a primeira que lá reside, no entanto, sendo o Campo um sítio de acolhimento de várias entidades, estão abertos a parcerias e a falar com outras realidades que podem ver no espaço o lugar de acolhimento para os seus próprios projetos, sendo importante que os objetivos e interesses sejam parecidos.

É sublinhado o seu principal foco: a criação transdisciplinar, o que revela desde já a importância que é dedicada a este tipo de criação. A divulgação da pesquisa sobre a criação transdisciplinar é explorada, focando nas práticas artísticas, práticas artesanais, sendo explicado o tipo de criação em que principalmente trabalha sobre um cultivo sobre a relação física e sensorial com a realidade, que proporcione um processo de criação cheio de aprendizagem e reflexão.

A Fogo Lento descreve a criação relacionada com a sua entidade detalhadamente, permitindo ao utilizador ter uma melhor conceção do que realmente a entidade propõe como prática dos seus criadores, focando principalmente no processo de desenvolvimento da obra e do percurso que este traz ao artista, sem uma exagerada preocupação sobre o resultado final, permitindo aos utilizadores do espaço uma relação mais informal e descontraída sobre o que o processo artístico pode ser.

O conceito é a transdisciplinaridade, receber artistas que estejam abertos a estes cruzamentos, interessa-nos a relação física com as coisas, pessoas que experimentem, não só de forma conceptual, mas que tenham uma relação com o fazer, primeiro porque o espaço ajuda-nos porque tem oficinas, segundo porque é uma boa ligação com as crianças, e terceiro porque faz falta escapar do mundo digital, voltar um pouco a este ponto de partida.

No campo da mediação, existe principal preferência por apoiar criações que respondam a parâmetros como a igualdade de género, a sustentabilidade económica e ecológica das artes, que atendam a estas quer na temática, de composição da equipa ou de método de trabalho.

2.1.2. ADAO - Associação para o Desenvolvimento das Artes e Ofícios

A ADAO surgiu da vontade de três artistas terem um espaço de trabalho, transformaram um edifício, que já foi em tempos o quartel da Associação Humanitária dos Bombeiros Voluntários dos Caminhos de Ferro do Sul e Sudoeste. que estava abandonado à altura e estava degradado. Estes artistas conseguiram juntar esta vontade, criaram uma associação e isso começou a atrair outras pessoas que ficaram com vontade de se juntar e ter espaços de trabalho.

Toda a zona inclusive tinha problemas de toxicodependência, toda aquela aura pesada, num canto da cidade, era escuro perto da linha de comboio, as pessoas tinham algum receio de visitar a área. A iniciativa foi muito positiva para uma nova dinâmica do edifício, ao espaço, e todas as lojas nas redondezas estavam fechadas e agora estão abertas. Foi conseguida uma dinâmica muito interessante na cidade. Levantou uma aura mais escura que havia na zona, e notou-se sobretudo nesse comércio que começou a estar mais presente e mais próximo e uma maior circulação de pessoas.

No campo da criação, o trabalho proposto pela ADAO é uma resposta criativa a uma época desnivelada, como berço da criatividade dos mais diversos tipos de arte e criadores. Desde artistas plásticos, músicos, artesanato etc. A ADAO propõe ao seu público e “a todas as pessoas que vierem por bem” que lá cruzam caminhos, sem qualquer tipo de conceito pré-concebido pelo próximo, promovendo que todos sejam bem-vindos.

2.2. Entrevistas

Complementarmente à análise e observação direta das atividades dos projetos supra, realizaram-se em janeiro de 2023 entrevistas a Carla Pacheco, membro da direção da ADAO - Associação para o Desenvolvimento das Artes e Ofícios no Barreiro (Anexo X), artista plástica e historiadora de arte, bem como a Costanza Givone, artista performativa e presidente da Associação Lento (Anexo X). Estas entrevistas foram elaboradas de modo a compreender o contexto por trás da criação e desenvolvimento destas associações.

A escolha destas entidades e pessoas resulta de um conjunto de semelhanças com as características base do BANDUA, como a sua localização na periferia de uma centralização cultural de uma grande cidade, a relação com a arte comunitária e a cocriação, a relação e impacto social, a valorização da criação e a firme procura por um local de trabalho pelos criadores.

Com estas entrevistas percebemos que os projetos surgiram pela procura de um espaço de trabalho por parte de vários artistas que se apropriaram de um local abandonado e degradado, melhorando o estado do edifício e da zona que estava associada a uma camada mais marginalizada ou esquecida, oferecendo um dinamismo quer no comércio quer no fluxo de pessoas nesta área.

É mencionada a falta de financiamento e como a maior parte do trabalho foi conseguido através de voluntariado e contactos próximos, se bem que existe uma relação com o município apesar de não existir financiamento da parte de qualquer entidade. Os projetos são então autossuficientes e dependem principalmente da disponibilidade dos membros destas associações.

Em relação ao público-alvo da ADAO, existe um principal foco na programação musical, sabendo que este tipo de eventos é o que consegue mais público, tendo já existido vários

festivais que abordam outros meios de expressão como a fotografia e as artes visuais, apesar da falta de uma galeria, o que afeta a receção deste tipo de peças. Como a maior parte da procura vem do público interessado nos eventos musicais, a associação investe um ecletismo musical de forma a conseguir um público mais variado, baseando-se principalmente em pessoas pertencentes ao mundo das artes, com uma intenção de conseguir um público mais alargado e diversificado. No caso da Fogo Lento, existe uma preocupação maior com os conteúdos para crianças e muito baseados nas artes plásticas, como oficinas criativas, residências e eventos familiares, tanto para as crianças como para os adultos.

Quanto à mediação de artistas, no caso da ADAO, com a antiga composição da direção da associação, não existia uma mediação estruturada para a receção de novos criadores. Depois de uma nova direção tomar posse existe uma seleção mais criteriosa dos artistas e projetos a colaborarem com o espaço, apesar de não existir uma visível alternância nos elementos pertencentes ao projeto, sendo que a maior parte destes faz parte desde o início da associação. Socialmente conseguimos perceber o impacto desde a criação da associação, reestruturação e remodelação do espaço, na população e na zona do Barreiro, principalmente na área perto do edifício e na linha do comboio, que experienciou uma melhoria no ambiente pesado que antes padecia, pois esta zona estava muito associada ao consumo de droga e a uma camada social mais marginalizada. No caso da Fogo Lento, existe uma procura sobre pessoas que tenham uma relação com a arte concreta e física, pessoas que experimentem, não só conceptualmente, mas que tenham uma relação com o fazer principalmente porque é uma boa ligação com as crianças e porque faz falta escapar do mundo digital, voltar um pouco a este ponto de partida.

A ADAO trouxe um notável dinamismo a esta área de residência. levando à criação de comércio nas redondezas, que antes da ADAO ser criada, não existia. É também mencionado o facto de o espaço não estar sempre aberto à visita do público, o que pode condicionar o fluxo de público. A associação já está a trabalhar nisto, a partir da abertura de um bar nas suas instalações, facilitando o contacto da comunidade com o espaço. A Fogo Lento acredita não ter um impacto visível na comunidade ainda, devido à sua iniciação na altura da pandemia Covid-19, as suas

atividades eram organizadas em três fases: residência, oficina no nosso espaço e uma oficina na escola, quando a pandemia voltou a crescer, as escolas fecharam-se muito, e por isso não eram permitidas essas atividades nas escolas

Quando questionados sobre projetos de cocriação, arte comunitária e o impacto no mercado da arte, foram referidas as relações entre os artistas pertencentes à associação que acabam por fazer colaborações por afinidade e proximidade durante o trabalho, vários projetos já desenvolvidos pela associação, principalmente com camadas sociais mais desfavorecidas. Foi manifestada uma preocupação relacionada como comércio das obras e como o mercado da arte ainda é visto como um luxo, sendo que a maioria das peças vendidas são de valores mais baixos, que normalmente as pessoas envolvidas em projetos comunitários não têm noção dos valores de obras artísticas. Costanza referiu a questão da autoria individual e de coletivo, é importante que essa ideia fosse desenvolvida, de cocriação e participação na criação pela comunidade, sendo que a arte comunitária é muitas vezes considerada uma arte menor, muitas vezes é um termo que não é usado com muito prazer e tem muitos problemas. A Fogo Lento pretende aproximar-se a uma comunidade ou várias e encontrar soluções de mediação para aproximar-se da comunidade, sem que a arte seja feita exclusivamente para a incluir. É relevada a independência do artista, sem esquecer ações de mediação e aproximação ao lugar.

Em referência à gestão do projeto, foi levantada uma primeira preocupação com a criação de uma estrutura para a utilização das comodidades comuns entre os membros da associação, que falhou sobretudo nos primeiros anos de existência da associação. Desde que a nova direção tomou posse, foi desenvolvida a organização da programação de eventos, que anteriormente era negligenciada. Existe a sensação que a partir do momento em que a equipa de administração foi alterada, há cerca de ano e meio, que a associação quase que recomeçou o processo de desenvolvimento deste projeto, melhorando vários fatores que estavam a ser esquecidos e são de maior relevância para conseguir os melhores resultados em termos de gestão.

Acerca da centralização cultural existente na cidade vizinha, Lisboa e sobre a localização da ADAO na periferia desta, foi mencionada uma grande procura da parte do público lisboeta em relação aos eventos musicais da associação. Apesar deste interesse, existe a condição da oferta de transportes não estar alinhada com os horários dos eventos, e existir vontade, tanto da parte da ADAO como da empresa que disponibiliza os serviços de transporte de responder a esta necessidade.

À semelhança de Porto e Gaia, existe uma grande barreira psicológica da distância entre as duas margens do rio, mesmo sabendo que com o uso de transporte público, em termos de tempo, não nos defrontamos com uma viagem assim tão longa, o público continua a preferir eventos centralizados na grande cidade, no entanto já é algo que começa a desvanecer-se.

Como a Fogo Lento se insere na mesma área urbana que o BANDUA, Gaia, conseguimos uma perspetiva sobre as zonas mais interiores desta zona. É mencionado que o trabalho numa periferia pode ser mais difícil que trabalhar numa aldeia. Uma periferia como Pedroso é muito extensa, e mais longe da grande cidade e tem a falta de comunidade da cidade. Nas periferias e não existe realmente uma atividade cultural, raramente tem uma gestão municipal virada para as artes. Porto tem muito foco nas artes, porque é uma cidade turística, então vê que as artes atraem turismo. As periferias não vêm a arte como atração turística, só o faria para uma ideia de cultura e de formação da sua própria população.

A última questão solicitava aconselhamento para impulsionar a fase inicial de desenvolvimento do BANDUA e um melhor resultado durante o processo e evolução do projeto. A maior preocupação levantada foi o ponto do financiamento e como a falta deste pode criar mais dificuldades em vários fatores, sendo que os membros da associação não são pagos, e não existem financiamentos exteriores de outras entidades para manter o funcionamento do espaço, dependendo do voluntariado. É mencionada a importância de existir online, definir uma missão e os princípios para se revelar nas escolhas. É sublinhada a relevância de comunicação, seja gerir internamente, quer seja externamente.

A criação de uma boa relação com o município e entidades locais para a criação de parcerias, patrocínios e colaborações é uma preocupação a ter em conta, de maneira a manter o melhor desempenho do projeto e uma programação constante de atividades e eventos. É referido que projetos de arte são difíceis de se manterem por si só, pois a arte por si só não consegue sustentar um espaço pela falta de procura e investimento cultural pela parte da comunidade.

Estas entrevistas permitiram uma perceção mais real sobre o tipo de dificuldades, desafios e outro tipo de problemáticas a ter em conta durante a criação e desenvolvimento do BANDUA. Apesar da consciencialização destes fatores, visitar o espaço e conversar com alguém realmente envolvido num projeto desta proporção, conhecer a zona, perceber o impacto social que este espaço tem sobre a sua área de localização e a comunidade em volta, gerou uma motivação de trazer os exemplos mais positivos para um projeto como o BANDUA, numa zona como Gaia que se assemelha tanto ao Barreiro.

O projeto da ADAO conta com oito anos de existência e continua a desenvolver-se de maneira a melhorar o seu serviço à comunidade. Este tipo de intenção e vontade permitiu acreditar no processo que é desenvolver algo como este tipo de projetos, não é sobre o lucro a ser conseguido, mas sim sobre o impacto positivo que este tipo de iniciativas pode ter no desenvolvimento pessoal dos indivíduos envolvidos nos eventos e atividades proporcionadas pelos membros deste tipo de associações.

3. VALIDAÇÃO DA IDEIA DE PROJETO: A ESCOLA DE STARTUPS

No mês de fevereiro de 2023, a ideia de projeto BANDUA teve oportunidade de ser selecionada para participar na Escola de Startups do Parque de Ciência e Tecnologia da U.Porto (UPTEC), uma iniciativa que se destina a investigadores e estudantes da Universidade do Porto. O objetivo desta experiência consistiu em fornecer uma base sólida de competências empreendedoras, dotando os participantes das ferramentas essenciais para a identificação criteriosa de desafios, a criação de soluções inovadoras, e a validação de modelos de negócios promissores. Este processo formativo, complementar ao percurso académico, teve a sua duração estendida até ao mês de julho do mesmo ano, ocorrendo nas instalações do UPTEC Asprela II.

No contexto desta iniciativa, o grupo de projeto foi composto inicialmente por mim, Ana Filipe, e o colega João Kendall, que também é um elemento valioso da equipa BANDUA e foram adicionados mais dois membros no início das sessões, Sónia Rocha e Alla Tirsina, cuja participação contribuiu para enriquecer ainda mais a nossa dinâmica de grupo. O fator comum que uniu estas colegas à nossa iniciativa foi a ressonância com os valores e objetivos que apresentamos, o que as levou a fazer a escolha de se juntarem ao nosso grupo, enriquecendo assim a nossa jornada empreendedora conjunta.

O projeto contou com a orientação e mentoria de André Forte, que desempenha o papel de Chefe de Desenvolvimento de Negócios no âmbito da Arte no UPTEC. A presença e contribuição de André Forte revelaram-se, inegavelmente, cruciais e determinantes para a solidificação do projeto em todas as suas vertentes, abrangendo desde a estruturação do modelo de negócios até a definição do caminho a seguir, tendo em consideração o trabalho já previamente realizado até à data. Podemos afirmar que a contribuição deste elemento foi absolutamente insubstituível à concretização do projeto, uma vez que, sem a sua presença e intervenção, o desenvolvimento e a consolidação do mesmo não se dariam de modo tão eficaz e completo.

As sessões de formação programadas abrangeram um amplo leque de temas, contemplando, por exemplo: Ideação, *Lean Canvas*, Marketing e Vendas, Tendências Emergentes, Propriedade Intelectual, Economia Comportamental, Finanças direcionadas a *Startups*, Comunicação e a capacitação na arte do Treino de *Pitch*.

Após a conclusão desse ciclo formativo e o treino para apresentações, cada uma das equipas teve a oportunidade de expor as suas soluções criativas e inovadoras no aguardado *Demo Day*, que teve lugar no dia 5 de julho de 2023 no auditório do i3S - Instituto de Investigação e Inovação em Saúde. Este evento de não apenas permitiu a consolidação das capacidades adquiridas, mas também possibilitou que as equipas se destacassem perante uma audiência composta por potenciais investidores e membros da comunidade UPTEC, contribuindo, assim, para um ambiente de *networking* e colaboração enriquecedor e propício ao florescimento de futuros empreendimentos.



Figura 8, 9 e 10- Fotografias da apresentação no Demo Day

A participação nesta experiência proporcionou-nos a possibilidade de estabelecer um contacto direto com o ecossistema empreendedor, possibilitou-nos adentrar e explorar o universo dos investimentos, permitindo-nos ampliar e objetivar a compreensão dos diversos tipos de modelos de negócios com que havíamos contactado em contexto académico, compreendendo melhor o universo das iniciativas embrionárias que, ao longo do tempo, se metamorfoseiam em bem-sucedidas start-ups, entendendo os processos que guiam a evolução e o crescimento sustentável dessas empresas promissoras.

4. ESPECIFICAÇÃO GLOBAL DO PROJETO BANDUA

4.1. Formato

A abordagem estratégica para responder aos objetivos do projeto BANDUA subdividir-se-á em duas fases distintas, cada uma projetada para alavancar o desenvolvimento e o crescimento da nossa iniciativa de empreendedorismo cultural.

A primeira fase, estrategicamente planeada, focar-se-á na produção e realização de eventos diversificados, como *workshops*, exposições e residências artísticas em espaços não cedidos. Esta fase inicial não apenas potencializará a expressão artística e o desenvolvimento pessoal de novos talentos, mas também estabelecerá redes de contatos cruciais que serão instrumentalizadas para estimular a produção cultural e artística. Estas redes de contacto funcionarão como um catalisador para o florescimento do ecossistema artístico local.

A segunda fase, após a consolidação da nossa presença na esfera cultural, é pensada a aquisição de uma sede própria. Essa infraestrutura física será projetada para acomodar eventos, proporcionando um ambiente adequado e equipamentos necessários para facilitar o processo criativo de novos artistas e a comunidade artística em geral, como disponibilização de instrumentos, recursos e mecanismos essenciais para estimular a produção artística e promover a colaboração no seio da comunidade.

O principal foco é o compromisso com a comunidade local, sendo que a cultura é uma força transformadora essencial, não apenas para os artistas, mas também para a sociedade em geral. Assim, iremos ativamente envolver e interagir com a comunidade de Vila Nova de Gaia, identificando oportunidades para promover o acesso à cultura, proporcionar experiências e reforçar o papel da cultura como um veículo de inclusão e enriquecimento da vida quotidiana. Acreditamos que a cultura deve ser uma fonte acessível de enriquecimento pessoal e comunitário, conscientes do poder transformador da cultura para todos os seus habitantes.

4.2. Identidade

4.2.1. Conceito

O nome do projeto – BANDUA – é uma referência ao nome BANDUA, a divindade lusitana, era uma figura mitológica adorada pelas antigas comunidades celtas e lusitanas que habitavam a região do rio Douro até a Galiza, durante a época pré-romana.

BANDUA desempenhava um papel essencial como mediador nas conexões entre os seres humanos, sendo reverenciado como protetor das comunidades que o adoravam. Acredita-se que possuía um poder influente na proteção da harmonia, união e coesão social entre as pessoas. A sua natureza divina estava associada à criação, à mediação e à manutenção dos laços comunitários, desempenhando um papel de ligação entre os indivíduos e suas interações.

É importante notar que a mitologia lusitana foi em grande parte suprimida e substituída pela religião cristã após a romanização da Península Ibérica. Como resultado, muitos detalhes sobre as divindades lusitanas foram perdidos ao longo do tempo. BANDUA é um exemplo desse aspeto fragmentado da história e da mitologia lusitana. A maioria do que sabemos sobre esta divindade é derivada de inscrições em pedra e outros vestígios arqueológicos descobertos em Portugal e regiões vizinhas.

Embora os registos históricos sejam limitados, sabe-se que BANDUA era considerada uma divindade de destaque dentro do panteão lusitano.

Apesar de haver uma carência de informações detalhadas sobre os atributos e as representações iconográficas específicas de BANDUA, a sua importância cultural e religiosa é evidente pelo facto de ter sido venerado nas antigas comunidades lusitanas e ter sido associado a Júpiter pelos romanos.

Esta associação entre divindades evidencia a relevância de BANDUA dentro do contexto religioso e mitológico das antigas comunidades lusitanas, destacando sua posição como uma figura divina significativa para a cultura e a espiritualidade da região. É conseguida assim uma fusão entre as concepções de criação e comunidade num conceito só, referencia ao nome de uma figura da comunidade local ancestral.

A conexão comunitária também pode ser explorada, considerando que BANDUA pode ser interpretado como um guardião das ligações humanas compartilhadas. Da mesma forma, a criação artística muitas vezes ocorre num contexto de colaboração e troca de ideias. BANDUA pode ser visto como um símbolo da importância de apoiar uns aos outros na jornada criativa, oferecendo proteção e orientação enquanto a comunidade criativa avança em conjunto.

A ideia de BANDUA como uma divindade que cuida das conexões e caminhos pode ser vista como um lembrete de que a criação artística muitas vezes é uma jornada repleta de obstáculos e desafios. Assim como os viajantes da antiguidade.

Num contexto criativo e comunitário, os artistas contemporâneos podem se inspirar nessa divindade para superar os obstáculos criativos e encontrar um caminho claro em direção à realização de suas visões.

A divindade pode ser entendida como um símbolo de proteção espiritual e orientação para aqueles que se aventuram na exploração da expressão artística, como um guardião do percurso que os artistas e as comunidades trilham em sua busca por expressão e colaboração.

4.2.2. Linguagem Visual

O logótipo do projeto foi desenvolvido em conjunto com Letícia Costelha e Bruna Rosas, sendo que a primeira suportou a questão conceptual e teórica do que a imagem visual pretende transmitir e a segunda, com os seus conhecimentos de design gráfico, ajudou na simplificação da forma, mantendo a relação com os conceitos base da estética visual do projeto.



Figura 2 - Primeiros esboços para o logótipo

Sem esquecer a origem de BANDUA, seguimos pelo caminho da experimentação da estética pagã celta, começando por desenhar um rosto a partir de nós celtas, pensamos que o rosto seria uma boa representação do impacto social do projeto, tanto a representação de um rosto como de mãos, base da criatividade humana e a sua mais primitiva ferramenta. Discutimos em equipa que tipo de estética faria mais sentido para o projeto, desenvolvemos *brainstorms* e *moodboards* de modo a perceber o melhor caminho para a comunicação visual da marca, concluindo que iríamos focar principalmente em tons de matéria pura, tons de pedra, argila, relacionando com o estado puro da criação.



Figura 3 e 4 - Primeiro protótipo de logótipo

O conceito central e imediato a ser apresentado na marca é o da interconexão entre os seres humanos, sendo assim, propõe-se uma representação simplificada que combina um elemento de ponto de ligação e uma figura antropomórfica. Essa abordagem visual procura transmitir a ideia de que a marca promove e facilita a união e o relacionamento entre as pessoas, enfatizando a importância das interações humanas. Por meio da integração desses elementos simbólicos, pretende-se criar uma identidade visual que evoca a noção de comunidade, colaboração e interdependência. Este símbolo define então a marca do projeto, sendo um símbolo facilmente reconhecível, de natureza concisa e altamente funcional. A sua versatilidade transcende os limites dos suportes e materiais, tornando-o aplicável numa variedade de contextos e meios de comunicação, tornando a sua disseminação mais prática e eficiente, ampliando o alcance e o impacto da iniciativa. Esta peça gráfica exerce um papel central na construção da narrativa visual, garantindo que a mensagem do projeto seja transmitida de forma coesa e impactante a uma audiência diversificada e atenta.



Figura 5, 6 e 7 - As várias aplicações do logótipo final

Para o logótipo foi desenvolvido um ambigrama, a palavra “BANDA” pode ser lida da mesma maneira de cabeça para baixo ou quando vista no espelho. Esta abordagem de design foi adotada com a finalidade de enriquecer a comunicação visual para adicionar uma camada de complexidade visual e criatividade à comunicação visual, desafiando a percepção e convidando o observador a explorar a marca de maneiras inesperadas, tornando-a uma forma intrigante de expressão artística. Para melhor contextualizar a marca e comunicar sua essência, o texto adicional "ARTE E CULTURA EM GAIA" foi incorporado, não apenas para ampliar o significado da marca, mas também fornece um contexto claro e imediato sobre a sua natureza e propósito, ajudando o público a compreender melhor sua identidade e missão.

4.2.3. Linguagem Institucional

A linguagem institucional adotada pelo BANDUA emerge de uma complexa intersecção de determinantes diferenciados, visando configurar uma modalidade comunicativa que se destaca por sua acessibilidade, confiabilidade, informalidade e inclinação para intervenção.

O seu sistema comunicativo será mutável e caracteriza-se pela sua fluidez, uma vez que cada interação temporal, delineada pelas diferentes estações artísticas, exerce influência na estética subjacente à linguagem de comunicação, manifestando, assim, um cíclico e uma contínua propensão à inovação. Será suscetível a metamorfoses em consonância com as temáticas que alicerçam os eventos do projeto. Um exemplo paradigmático desta contingência reside nas residências artísticas, que, ao adotarem uma configuração de ciclo, moldarão suas características comunicacionais à luz dos substratos temáticos que abraçam.

Esta mutabilidade linguística é condicionada consoante a matriz social e temporal nos quais estas iniciativas artísticas se inscrevem. Esta harmonização entre o contexto e a estrutura linguística não apenas amplifica a autenticidade e relevância das residências artísticas, mas também catalisa um diálogo enriquecedor e mutuamente edificante entre os participantes e as questões contemporâneas. Consequentemente, a configuração volátil da linguagem em resposta a estas variáveis confluências reflete uma atenção diligente à integração holística do projeto com a matriz sociocultural que o circunda. A linguagem ultrapassa o seu papel utilitário e ascende ao status de uma entidade permeada de significado contextual e conceptual, adquirindo o caráter de um catalisador que conecta as iterações artísticas aos estratos da vida cotidiana, conferindo uma ressonância mais profunda e ampla às expressões culturais e às vozes que as engendram. É assumida a função de um espelho que reflete não apenas os alicerces epistemológicos da organização, mas também os seus objetivos axiais. De maneira preeminente, pretende-se a solidificação dos laços que interligam a instituição com a comunidade à qual serve, num complexo exercício de interconexão dialética.

A seleção lexical e a gramática subjacentes a essa linguagem refletem os valores inerentes à esfera do local, bem como os interesses que tangenciam as particularidades da região geográfica em que a organização opera. A coalescência desses elementos verbais contribui para a consolidação do seu propósito de estabelecer uma simbiose sustentável entre a instituição e o seu contexto, em conformidade com as metas predefinidas pelo projeto BANDUA.

Um dos elementos preponderantes, detentor de um peso substancial, na esfera da configuração da linguagem institucional inerente ao âmbito projetual, reside na consideração de conferir-lhe uma fluência que se distinga pela sua inteligibilidade e pela sua acessibilidade latitudinal, de modo a garantir uma consonância com uma audiência eclética que abarque indivíduos de variados estratos educacionais, enraizados em diferentes camadas sociais e pertencentes a várias esferas sociais. Esta questão transcende as linhas demarcatórias e estipulações que poderiam, de outro modo, criar barreiras à interação plena

A arquitetura lexical e gramatical que define a configuração da linguagem institucional é, portanto, moldada de maneira a atravessar o continuum educacional e social. O escopo subjacente a tal modelagem é o de propiciar uma abordagem comunicativa inclusiva, onde a fusão entre a simplicidade e a abrangência convergem para criar um veículo de expressão que se harmoniza com o espectro diversificado dos destinatários, ultrapassando as discrepâncias que poderiam deter o seu entendimento.

Desta forma, a aspiração de democratização do acesso à informação e à comunicação é central nesta delineação linguística. A consideração dos ângulos educacionais e socioeconômicos é intrínseca à concepção de uma linguagem que visa não apenas à transmissão de informações, mas à sua assimilação holística por uma vasta panóplia de audiências. O projeto encontra, assim, na articulação desta linguagem, um canal de convergência entre a diversidade das origens e a unidade da mensagem, alinhando-se com os princípios fundamentais da igualdade e inclusividade.

4.3. Público-alvo

Para definir o público-alvo do projeto teremos de diferenciar os tipos em que se divide. Tendo em conta os serviços (que serão também variados) existem clientes e beneficiadores de cada um deles. Com a vontade de realização de eventos culturais, é considerada a presença de elementos da comunidade que procurem esses mesmos eventos, dependendo da sua temática.

Reflete-se na população de Vila Nova de Gaia, Porto, periferias e zona norte em geral, sem uma faixa etária específica, que tenha interesse em conteúdo artístico-cultural, que querem consumir, aprender sobre arte ou explorar a sua criatividade, desenvolvimento pessoal e acesso a uma rede de contactos no mundo cultural gaiense.

As residências artísticas temporárias estão previstas para serem realizadas com novos criadores até aos 45 anos, habitantes de Gaia ou das periferias, que pertençam ou não ao meio artístico, mas que produzam arte ou qualquer tipo de projeto criativo (como pintura, escultura, arte digital como instalações interativas, artesanato, performance, etc.) e que necessitem de suporte para o desenvolvimento dessas práticas ou de um espaço físico.

Em termos sociais, existe também a procura de manter uma presença constante na educação artística da sua comunidade, criando parcerias com escolas artísticas-especializadas, escolas técnico-profissionais e até centros de emprego, de modo a orientar o foco dos indivíduos que revelem interesse na produção artística, acompanhando estudantes das artes no seu percurso.

Está presente uma preocupação com a população envelhecida a nível nacional mas principalmente na cidade de Vila Nova de Gaia, pelo que haverá programação destinada a esta faixa etária de modo a prevenir a solidão e promover a sua ligação com camadas mais jovens.

4.4. Impacto Social

O BANDUA nasce com o intuito de valorizar uma prática artística que colabore com as questões sociais, educativas e comunitárias com o território em causa - Gaia. Escolhe-se a cidade de Vila Nova de Gaia como um gesto político de descentralização cultural e artística da cidade do Porto para os subúrbios. Desta forma, pretende-se valorizar as periferias procurando intersectar a contemporaneidade com os desejos e tradições locais. Fortalecendo a ligação entre os setores social, cultural e económico, através do impacto social da atividade artística e do fazer coletivo. Com a intenção de expandir o mundo artístico contemporâneo da cidade, há uma grande vontade de criar um espaço seguro, confortável e aberto, onde seja possível potenciar os trabalhos de artistas emergentes e empoderar a comunidade local.

Durante a pandemia foi perceptível o valor e importância da cultura para a sociedade, pelo que esta é cada vez mais valorizada. Tem-se verificado também uma crescente valorização dos conceitos de “pequenos negócios” e “pequenos artistas”. A geração de jovens criadores atualmente é conhecida por ser a geração “*slasher*”: criadores que trabalham em vários projetos em simultâneo de maneira a conseguir um valor monetário sustentável.

Em anos recentes, tem havido também uma valorização dos campos culturais, mesmo por parte de entidades governamentais, devido à capacidade de contribuir para o desenvolvimento ativo da população local, bem como a capacidade de integração de camadas mais jovens.

Como referido, existe uma grande falta de oferta de emprego no setor cultural. Parte do que o projeto pode oferecer, tanto aos criadores integrados no espaço como à população externa, é a possibilidade de servir como ponte entre estes indivíduos e empresas ou organizações que possam oferecer emprego.

A esperança média de vida em Portugal, atualmente, é de cerca de 81 anos, não havendo projetos suficientes que trabalhem com essa faixa etária mais envelhecida. O BANDUA

pretende interagir com esse grupo, através de *workshops* ou outros eventos, criando uma plataforma que a consiga manter ativa. Essa mesma estrutura pode também ser aplicada às camadas mais jovens. É conhecido que Gaia é uma cidade suburbana, cujos residentes são maioritariamente de classe média a baixa, com uma cultura de arte urbana muito forte, associada à cultura do subúrbio e, como tal, um projeto como o BANDUA pode funcionar como âncora social, ao ter a possibilidade de educar, formar, consciencializar, e direcionar esse grupo. Estas classes sociais geralmente não têm acesso a recursos, quer sejam ferramentas ou educação e formação, principalmente nas áreas das artes e da cultura. Por ser um projeto jovem e local, ser-nos-á mais fácil criar essa ligação, dado que práticas deste género têm uma maior facilidade em comunicar com a população local na sua própria linguagem.

É de fundamental importância que todos tenham a oportunidade de aceder ao espaço e também participar das atividades e cursos. Com isso, formalizamos parcerias com instituições de causas diversas, que sejam fidedignas e lutem pela igualdade e direitos dos mais necessitados.

Para que todos possam visitar-nos, iremos disponibilizar tarifas sociais que serão aplicadas a casos específicos, como para pessoas carenciadas ou em situação de desemprego e também tarifas reduzidas aplicadas a dias específicos para a comunidade local. No aspeto físico, as instalações do BANDUA irão contar com sinaléticas, inclusive em braile, e alguns alertas sonoros. O acesso será facilitado e adaptado às pessoas que utilizam cadeira de rodas e portadores de outras deficiências físicas e motoras, assim como o WC, a zona de restauração e o parque de estacionamento.

Em suma, o próprio conceito do BANDUA promove a integração e a ligação entre as pessoas, por isso, a inclusão, a diversidade e a igualdade de género são condicionantes básicas para o projeto, tanto na equipa, quanto no que diz respeito aos artistas e ao público aderente.

4.5. Atividades

A atividade principal inicialmente pensada para este projeto baseia-se na realização de residências artísticas de caráter trimestral, criando um ambiente propício à incubação de múltiplos projetos, todos eles alinhados sob uma temática ou conceito unificador. Este sistema de residências artísticas de abordagem simultânea, incluindo um conjunto de criativos envolvidos em explorações artísticas diversas, culminando, ao final de cada ciclo, na apresentação pública e comercialização das obras geradas durante o período de incubação.

As residências artísticas temporárias seriam direcionadas principalmente a criadores emergentes com idades até aos 45 anos, residentes em Vila Nova de Gaia ou suas imediações. Esta demografia alvo englobaria indivíduos que, independentemente de sua vinculação ou não ao âmbito artístico profissional, se destacassem por sua produção artística ou iniciativas criativas, ávidos por encontrar um ambiente propício para o desenvolvimento de suas expressões artísticas. Tais manifestações englobariam uma ampla diversidade de formas artísticas, como pintura, escultura, arte digital, incluindo instalações interativas, artesanato, performances, entre outras expressões criativas.

Este projeto, assim delineado, abraçaria uma abordagem inclusiva e interdisciplinar, oferecendo suporte tangível e um espaço físico adequado para a materialização de projetos criativos de diversos matizes e origens, com a finalidade de nutrir o ecossistema artístico local, promover a diversidade artística e facilitar a interação entre artistas emergentes e a comunidade, culminando em exposições públicas que não apenas celebrariam a criatividade, mas também ofereceriam uma plataforma para a comercialização e a apreciação das obras produzidas ao longo deste processo de residência artística.

Para além do BANDUA ser um espaço para a residência artística, ele irá funcionar, entre outras coisas, também como um *hub* do negócio da arte e da cultura. Serão disponibilizadas ações de

formação contínua para os artistas e para a comunidade, tanto em formato presencial como virtual, pois este é outro fator bastante escasso.

Estas ações formativas serão possíveis através de diversas maneiras: apoios governamentais, patrocínio e mecenato, trabalho voluntário dos artistas residentes e não-residentes e valor da propina paga pelos participantes. Além disso, se a formação estiver associada a algum produto ou marca, este deverá arcar com os custos.

Com a vontade de realização de eventos culturais, é considerada a presença de elementos da comunidade que procuram esses mesmos eventos culturais, dependendo da sua temática e público-alvo.

Existe também a procura de manter uma presença constante na educação artística da sua comunidade, criando parcerias com escolas artísticas-especializadas, escolas técnico-profissionais e até centros de emprego, de modo a orientar o foco dos indivíduos que revelem interesse sobre produção artística, acompanhando estudantes das artes no seu percurso.

Prevê-se a organização de eventos como *workshops*, palestras, conversas, mercados e a disponibilização de espaço para eventos locais que envolvam a comunidade no ambiente cultural e artístico que vão ao encontro dos valores de criação deste projeto. Pensa-se também no desenvolvimento de uma rede de contactos e acordos com faculdades e escolas artístico-especializadas, promovendo assim atividades educativas, estágios escolares, académicos e profissionais com estas, para potenciar o mercado de trabalho para os jovens artistas emergentes.

Alguns dos espaços serão cedidos ou alugados para, além da realização de *workshops* e cursos (que também estarão disponíveis no virtual), para a realização de eventos como por exemplo: lançamentos, vernissages, sessões de autógrafos, moda, gastronomia, históricos etc.

Todas estas atividades devem ser mantidas continuamente com uma frequência regular a ser definida e isto poderá acontecer por recursos próprios do BANDUA e também pelo apoio dos mecenas e patrocinadores, que terão sempre espaço na divulgação.

Gráfico 1 - Plano de atividades



Após a realização bem-sucedida da prova de conceito, a Oficina Criativa nas instalações da Casa da Imagem, temos agora planos traçados para uma série de atividades que estão agendadas e programadas para se acontecerem nos meses seguintes. Em outubro espera-nos o evento “Armário Aberto”, uma feira de trocas principalmente de roupa, acessórios e calçado disponibilizando máquinas de costura e tintas para a personalização das peças. Em novembro teremos a “Sãozinha da Linha” um workshop/convívio de tricot e crochet com Maria Filipe, também parte da equipa BANDUA. Depois do “Mercado de Natal” com vários artistas emergentes temos em fevereiro a iniciação do “Clube de Desenho”, seguido da “4400 Urban Tour” em março, uma visita guiada pela arte urbana e pública de Gaia. Em abril voltamos a ter mais um “Armário Aberto” e de seguida o “Cinema no BANDUA” um ciclo de cinema que iniciará em maio de 2024.

4.6. Sustentabilidade

Tendo em conta as preocupações da sociedade quanto aos aspetos ecológicos, é necessário que o projeto seja o mais sustentável possível, otimizando a utilização de recursos e evitando o desperdício de materiais. É pensada uma articulação com empresas locais e da indústria fabril para o uso do seu material não utilizado, criando parcerias sólidas e constantes com estas entidades. Além disso, na escolha dos materiais devem ser tidas em conta as suas características, devendo dar preferência a materiais menos poluentes e a materiais locais, sem ter de recorrer a importações.

Algumas políticas que seriam utilizadas no espaço são as ideias de “*Offset Carbon Footprint*”, ou “*Zero Waste Policy*”, ferramentas que poderiam ajudar a ter um impacto neutro no ambiente. Paralelamente a essas, outras ferramentas, como hortas comunitárias nas imediações do espaço, bem como o uso de material preexistente, poderiam contribuir para a melhoria do meio ambiente. Estas intervenções poderiam mesmo ser acompanhadas de *workshops* ou de eventos, para demonstrar à população local ou membros do projeto como adaptar essas práticas para uso no quotidiano das suas vidas privadas.

Além disso, na escolha dos materiais deve ser tido em conta as suas características, devendo dar preferência a materiais menos poluentes. Dessa forma, não só se contribuiria para uma sociedade mais “verde”, como para uma associação do BANDUA a um espaço que se preocupa com uma das principais causas sociais, que, atualmente, concernem a atenção da sociedade.

Ou seja, o BANDUA irá promover tanto no seu espaço, quanto com os artistas residentes, a utilização de materiais reciclados, biológicos e sustentáveis. Em termos práticos, em todo o espaço haverá caixotes de lixo para reciclagem e, para além disso, pretende-se utilizar energias renováveis, assim que possível, ainda que faseadamente. As possíveis sobras alimentares serão doadas para os mais carenciados ou mesmo para instituições, como a Refood, por exemplo. O material sobressalente de um artista, poderá ser utilizado por outros no futuro. Além disso, nas

casas de banho, haverá sinaléticas a incentivar a economia de água e tanto as torneiras, quanto as luzes, serão acionadas por sensores para evitar o desperdício. Por último, ao longo do espaço do BANDUA, também serão dispostas áreas verdes, com árvores, minijardins, flores e plantas, uma vez que se pretende oferecer um espaço amigo da natureza e do meio ambiente

Durante a Escola de Startups da UPTEC foram-nos apresentados os *Sustainable Development Goals* (SDGs), ou Objetivos de Desenvolvimento Sustentável em português, que são uma série de 17 objetivos estabelecidos pelas Nações Unidas para abordar desafios globais e promover um desenvolvimento mais sustentável até 2030. Esses objetivos cobrem diversas áreas, desde erradicação da pobreza até ação climática, educação de qualidade, igualdade de gênero, etc.

No contexto da BANDUA, escolhermos focar em mais do que um objetivo que estejam alinhados com a nossa missão e atividades, podem ser aplicados vários desses objetivos, contribuindo para um mundo mais sustentável e inclusivo, dividindo-se em objetivos essenciais e complementares.

ESSENCIAIS:



Educação de Qualidade:

A associação realizará *workshops*, palestras e programas educacionais relacionados à arte e cultura, contribuindo para a promoção da educação de qualidade.



Trabalho Decente e Crescimento Econômico:

Ao criar oportunidades de emprego e oferecer formação para artistas e profissionais da cultura, estamos a contribuir para este objetivo.



Redução das Desigualdades:

A associação procura envolver pessoas de diferentes origens e grupos sociais, promovendo a inclusão e diversidade cultural.



Paz, Justiça e Instituições Eficazes:

O projeto trabalha para promover a compreensão cultural, resolução pacífica de conflitos ou construção de sociedades inclusivas, contribuindo para esse objetivo.

COMPLEMENTARES:



Igualdade de Gênero: A associação pode trabalhar para promover a igualdade de gênero nas suas atividades e eventos, além de destacar a contribuição das mulheres na cultura.



Cidades e Comunidades Sustentáveis: BANDUA atua em projetos que envolvem urbanismo, planejamento urbano e revitalização de espaços culturais em comunidades locais, contribuindo para esse objetivo.



Ação contra a Mudança Global do Clima: A associação pretende sensibilizar para a mudança climática por meio de eventos, exposições ou atividades culturais que abordem questões ambientais.

A importância da sustentabilidade em projetos culturais leva-nos a adotar práticas e abordagens sustentáveis, não apenas para fortalecer a capacidade de preservar e celebrar expressões culturais únicas, mas também contribuem para o progresso global delineado pelos SDGs.

Ao fomentar a educação, inclusão social, igualdade de gênero e conscientização ambiental por meio das suas atividades, o projeto não só enriquece a comunidade local, mas também avança na direção de um mundo mais equitativo, ambientalmente consciente e culturalmente enriquecido, alinhado com as aspirações globais delineadas pelos SDGs até 2030.

4.7. Modelo de Negócio

BANDUA efetuará a sua configuração enquanto associação sem fins lucrativos, uma entidade organizacional que opera com o propósito principal de promover atividades de interesse público, beneficente, artístico, cultural, educacional e social, sem o objetivo de gerar lucros financeiros para os seus membros, fundadores ou dirigentes. Esta organização tem como finalidade destinar as suas receitas e recursos à consecução desses fins e reinvestidos na própria missão da associação. Como entidade sem fins lucrativos, beneficia de isenções fiscais e outras vantagens regulatórias, dependendo das legislações locais, com a finalidade de estabelecer uma interface mais fluente e expedita para a interação e mobilização da comunidade em questão.

Numa fase seguinte, almeja-se a aquisição de uma infraestrutura própria, destinada a abrigar a execução das suas atividades, juntamente com outras iniciativas relacionadas. Essa infraestrutura servirá como meio para a disponibilização de recursos tangíveis e abstratos, bem como para viabilizar e disponibilizar a aquisição de competências técnicas e especializadas.

O objetivo inicial consiste em dotar o projeto de um grau de autonomia tal que possa autofinanciar-se. Essa sustentabilidade será derivada da angariação de fundos provenientes da venda de ingressos para os eventos promovidos, das comissões arrecadadas pela intermediação de atividades, assim como uma percentagem das vendas de peças relacionadas.

A concretização deste modelo operacional fundamentar-se-á num sistema de interação tripartida, o qual incorpora a relação business-to-business-to-consumer (B2B2C), um modelo de negócios que envolve a interação e transações entre três tipos distintos de agentes: empresas (B2B), intermediários ou parceiros (B2C) e consumidores finais (C). Neste contexto, o BANDUA não atua apenas diretamente com outras empresas, mas também colabora com intermediários ou parceiros para alcançar o mercado consumidor final, num sistema enraizado na

consideração da presença de dois conjuntos de agentes: consumidores (abrangendo associados, público em geral e empresas) e beneficiários (abrangendo os usuários dos eventos e dos espaços providenciados).

Num cenário B2B2C, na categoria B2B são fornecidos produtos, serviços ou recursos para os intermediários ou parceiros (B2C), que por sua vez se conectam com os consumidores finais (C) para atender às suas necessidades e desejos. Este modelo visa otimizar a distribuição, alcance e oferta dos produtos ou serviços, muitas vezes agregando valor ao processo através de serviços de marketing, suporte, personalização ou outros.

No contexto do BANDUA como uma associação cultural sem fins lucrativos, a adoção do formato Business-to-Business-to-Consumer (B2B2C) pode estabelecer parcerias com artistas, produtores, escritores ou outros criadores culturais (B2B). Esses artistas forneceriam conteúdo, performances, exposições ou projetos culturais para a associação. A associação, por sua vez, poder atuar como intermediária ou parceira (B2C), criando eventos, exposições ou experiências culturais em que os artistas parceiros são apresentados ao público consumidor. Os consumidores finais (público em geral) seriam os beneficiários (C) dessa colaboração. Eles teriam acesso às atividades culturais promovidas pela associação, como exposições de arte, *workshops* e formações, palestras culturais e outros eventos.

Desta forma, o modelo B2B2C possibilita ao BANDUA uma abordagem abrangente para promover a cultura e as artes. Os artistas e criadores culturais seriam os parceiros B2B, colaborando com a associação para fornecer conteúdo cultural. A associação, por sua vez, funcionaria como uma plataforma para trazer esses produtos culturais para o público consumidor final (C), proporcionando uma experiência cultural enriquecedora. Esta abordagem não apenas permite a promoção de eventos culturais de alta qualidade, mas também poderia ajudar o projeto a arrecadar fundos para apoiar sua missão sem fins lucrativos, através da venda de ingressos, doações ou outras formas de financiamento. Além disso, essa colaboração poderia fortalecer a conexão entre artistas, público e a própria associação, contribuindo para o crescimento da cena cultural local.

4.7.1. Financiamento

O desenvolvimento e gestão do projeto implicam a gestão financeira deste, requerendo, portanto, a elaboração de estratégias quanto a este campo.

Como mencionado anteriormente, o objetivo financeiro do BANDUA é ser autossustentável, no sentido de conseguir gerar autonomamente rendimentos suficientes para a sua subsistência e evolução.

O modelo de negócio baseia-se na disponibilização de arte à comunidade, seja através dos *workshops* e outros eventos, que os públicos podem frequentar para criar as suas próprias obras, quer através da disponibilização de obras já finalizadas realizadas pelos artistas residentes, que os públicos podem simplesmente adquirir.

As receitas adviriam de atividades como os eventos realizados, desde *workshops* ou exposições, que exigiria algum tipo de remuneração, mesmo que simbólica, assim como as vendas de merchandising e as taxas mensais de presença dos artistas, mas também de outros meios como crowdfunding e patrocínios de outras entidades ao projeto. No início, recorrer-se-ia também a concursos de financiamento, como editais.

Como é natural, existem custos associados à atividade, tanto fixos, que incluem as contas mensais de eletricidade, internet, água, salários das equipas de gestão do projeto, até custos variáveis que podem ir desde o material necessário para os *workshops* até à organização pontual de eventos.

Em termos práticos, estimamos que nos primeiros meses, sobretudo no inicial, os custos serão mais elevados que as receitas, mas esperamos que a partir do terceiro mês, ainda que não seja um valor muito significativo, as receitas irão superar os custos. Contudo, estes valores poderão oscilar e, por isso, o projeto irá diversificar ao máximo a procedência de sua renda.

O lucro efetivo é expectável após o primeiro ano do projeto, pois haverá ainda custos iniciais não suportados pelo auxílio do edital. Com isso, o *break even point* será alcançado no segundo ano do projeto.

Levando em conta que o projeto não será completamente financiado por editais ou concursos, será necessário que ele consiga sustentar-se de modo autossuficiente. Para tal, prevê-se a realização de *workshops*, cursos, formações e eventos, tanto presenciais quanto virtuais, para angariar receitas. Além disso, contaremos com patrocínios de empresas, principalmente locais, sendo que o espaço terá um lounge patrocinado, que para além da decoração condizente com determinada empresa, contará também com um investimento financeiro para esta utilização. O BANDUA irá disponibilizar diversos materiais de merchandising e também realizar o aluguer de seu espaço para eventos pontuais.

Outra fonte de receita será a dos próprios artistas residentes, que deverão pagar uma propina, ainda que com custo reduzido, mas que irá colaborar com a sustentabilidade do projeto. Para além disso, o espaço irá contar com zonas de restauração, também a serem alugadas para os trabalhadores poderem exercer as suas atividades no ramo alimentício.

Antes da inauguração e da implementação física do espaço BANDUA, a marca em si já será trabalhada com a produção de merchandising e de eventos em diversas localidades de Portugal, para assim, angariar fundos para colaborar com o projeto.

Por último, pretende-se concorrer em concursos e editais, para subsidiar eventos e iniciativas ao longo do ano. É sabido que, ao longo do projeto, serão observadas outras necessidades e lacunas, que deverão ser analisadas individualmente para que sejam implementadas as melhores soluções possíveis. Para além do edital base, iremos criar uma campanha de crowdfunding para angariar receitas para o projeto inicial, dado que esta é a parte que exigirá mais custos para o BANDUA. Será investida também uma quantia em capitais próprios. Assim, este investimento inicial será fundamental para que o projeto se torne autossuficiente ao longo de sua execução, que prevê um crescimento constante baseado nos planos e atividades.

4.7.2. Modelo Canvas

O Modelo Canvas é uma ferramenta amplamente utilizada para planejar e analisar projetos, negócios e iniciativas de forma mais abrangente. Este modelo divide o projeto em nove categorias distintas, ajudando a compreender e explorar diferentes dimensões, bem como identificar como valor e monetização podem ser gerados através do projeto. Esta abordagem é particularmente relevante e pode ser uma ferramenta valiosa para desenvolver um projeto comunitário artístico como este, que muitas vezes depende de estratégias criativas para atingir os seus objetivos.

Ao utilizar este modelo, podemos obter uma visão holística do projeto, identificar áreas de oportunidade e tomar decisões informadas para maximizar o impacto cultural e garantir a sustentabilidade financeira. Esta abordagem estruturada pode ser especialmente valiosa para organizações sem fins lucrativos que procuram promover a arte e a cultura de forma eficiente.

Tabela 2 - Modelo Canvas do BANDUA



4.7.3. Análise SWOT

A Análise SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats - Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças) é uma ferramenta benéfica para qualquer projeto, incluindo projetos artísticos e comunitários organizados em associações culturais sem fins lucrativos. Esta análise proporciona uma visão abrangente do projeto, destacando fatores internos e externos que podem influenciar o seu sucesso.

Tabela 3 - Análise SWOT

FORÇAS ▪ Educação artística em comunidade ▪ Multidisciplinaridade ▪ Acessibilidade ▪ Localização central ▪ Responsabilidade social	FRAQUEZAS ▪ Orçamento reduzido ▪ Dependente de apoios estatais ▪ Pouco mediatismo dos criativos ▪ Lucros reduzidos Respostas: ▪ Recorrer a apoios e patrocínios de outras entidades ▪ Concorrer em concursos de apoios monetários ▪ Recorrer a crowdfunding
OPORTUNIDADES ▪ Projeto inovador ▪ Educação artística ▪ Protocolos com escolas artísticas ▪ Visitas guiadas ▪ Crescimento turístico da cidade do Porto ▪ Crescimento da 'bolha' artística do Porto Respostas: ▪ Demonstrar as vantagens ▪ Recorrer a parcerias com escolas	AMEAÇAS ▪ Persistência do público ▪ Área desvalorizada ▪ Apoio reduzido no Orçamento de Estado Respostas: ▪ Investimento na Comunicação ▪ Desenvolvimento de workshops

A aplicação desta análise pode ser fundamental para o planeamento estratégico. Com base nas informações obtidas, a BANDUA pode elaborar estratégias que capitalizem as suas forças, abordem as suas fraquezas, aproveitem as oportunidades disponíveis e mitiguem as ameaças potenciais, ajudando a garantir que o projeto seja bem-sucedido não apenas artisticamente, mas também em termos de sustentabilidade e impacto na comunidade.

4.8. Equipa

A equipa foi selecionada devido à sua expertise e diversidade, baseando-se no background de cada elemento e de suas experiências ligadas a projetos comunitários, eventos e arte. Para que haja um intercâmbio positivo, a equipa reunir-se-á com alguma regularidade para a discussão e planeamento em conjunto das atividades, iniciativas e eventos. A partir destes pontos, confirma-se a diversidade e a coerência da equipa BANDUA. Como cada membro vem de uma formação diferente e possui experiências distintas, tanto na teoria quanto na prática, a equipa complementa-se entre si e, apesar de haver uma hierarquia de encargos, tem a oportunidade de expor as suas opiniões, ideias e mesmo críticas construtivas para a constante melhoria do projeto. O mesmo acontecerá com as equipas externas, provenientes dos países parceiros e as suas respetivas empresas ou entidades. É ainda relevante mencionar que, de acordo com cada experiência, as tarefas serão distribuídas de forma justa e equilibrada, para que os valores agregados às vivências do projeto sejam absolutos, assim como serão nomeados alguns “team leaders”, responsáveis por reportar as atividades, possíveis dificuldades e desafios e também pela elaboração de atas e relatórios.

Tabela 1 - Elementos da equipa BANDUA e respetivas funções e especialidades

Nome	Função	Perfil Profissional/Especialidade
Ana Filipe	Gestão de Projeto	Artista Visual, Criação de Projetos
Letícia Costelha	Direção Artistas	Artista Visual,
João Kendall	Consultoria - Curadoria	Historiador de Arte
Maria Filipe	Administração - Tesouraria	Escriturária
Vanessa Sousa	Assessoria	Assessoria
Sérgio Costa	Produção Eventos	Experiência em produção de festivais
Maria Azevedo	Marketing	Mestre em Design e Publicidade

4.9. Disseminação

4.9.1 Comunicação, Promoção e Marketing

O BANDUA será comunicado e disseminado através de diferentes plataformas e formatos, uma vez que se pretende alcançar públicos com características diferentes, nomeadamente quanto à idade, os meios a utilizar seriam diversificados, e incluem *website*, redes sociais, assessoria de imprensa, publicidade paga em rádios e jornais (locais numa fase inicial), assim como técnicas de marketing de guerrilha e realização de eventos em locais além das suas instalações.

Para uma faixa etária mais jovem (entre os 16 e os 40 anos) ligada ao universo artístico serão usados meios digitais correntes como as redes sociais, diversificando as abordagens de acordo com a rede em questão; para além disso, haveria também uma aposta no marketing de guerrilha através de ações no espaço urbano, tais como *stickers*, *stencil*, cartazes, *graffitis*, a que chamamos BANDUALISMO.

O marketing dirigido a um público da comunidade local seria feito por meios mais tradicionais e convencionais, tais como jornais, mupis, *flyers*. Em todos estes casos é possível inserir a identidade gráfica das entidades promotoras. Paralelamente a esta divulgação, os próprios eventos do projeto funcionam também como promoção e divulgação através da ligação e apresentação do BANDUA às comunidades já referidas, especialmente numa primeira fase em que seriam criados em espaços alternativos.

O *website* é um elemento essencial para disponibilizar todas as informações sobre o projeto, desde a explicação do conceito até a divulgação dos artistas e agenda completa das atividades que se irão realizar, assim como da loja online onde se poderá comprar obras e será uma das formas de apoiar o projeto. Todas as entidades que apoiam o projeto, incluindo o programa de financiamento, estarão expostos neste *website*.

As redes sociais têm cada vez mais um poder de exposição e divulgação, pelo que serão utilizadas para divulgar as atividades que se irão realizar, assim como demonstrar o dia-a-dia do projeto, os bastidores, nomeadamente os processos de trabalho, de forma a cativar os públicos a visitar o espaço e apoiar o projeto. Utilizar-se-ão as diferentes redes sociais de forma regular de forma a alcançar mais pessoas, desde Instagram devido à sua natureza visual, o TikTok devido à sua capacidade de divulgar vídeos facilmente e alcançar bastantes pessoas, assim como Facebook, por ser uma rede social com diversas funcionalidades, desde permitir a partilha de imagens e vídeos até à possibilidade de criação de grupos e organizar eventos, facilitando e organizando a informação. Nestas publicações o programa de financiamento seria evidenciado através da presença do logótipo nas peças visuais, desde fotos a vídeos.

Através destas plataformas podem alcançar-se os potenciais públicos, principalmente do segmento mais jovem, entre 16 e 45 anos, por serem os maiores utilizadores de redes sociais, e clientes, mas também pessoas que pretendam apoiar o projeto monetariamente.

Procurar-se-ia também divulgar o projeto através dos media, sendo necessário ações de assessoria de imprensa. Este meio seria utilizado maioritariamente quando há ações e atividades mais relevantes, como a realização de eventos, exposições ou quando se abrem vagas para novos artistas no espaço.

No início os órgãos de imprensa a contactar seriam principalmente os da região norte, no entanto, conforme o projeto for crescendo, alargar-se-ia o alcance dos órgãos de imprensa. A tipologia da imprensa, os temas que abordam são também importantes, utilizando desde os meios impressos, por existir ainda uma faixa etária que não se sente confortável como meios digitais que também pretendemos atingir e cativar para atividades no BANDUA, mas também meios digitais, uma vez que é uma forma de atingir mais pessoas, assim como seriam utilizados os meios escritos, mas também rádio e televisão.

Numa perspetiva mais tradicional, recorreremos a cartazes a distribuir por locais autorizados e com valores semelhantes e com frequência do mesmo tipo de público que se pretende alcançar, como estabelecimentos de exposições de arte, venda de materiais, escolas, entre outros. Nestes cartazes também constaria o logótipo do programa de financiamento.

Estas duas últimas formas mencionadas têm como objetivo alcançar o público mais envelhecido, uma vez que estes geralmente não recorrem tanto aos meios online, no entanto, poderá também alcançar públicos jovens.

Relativamente ao marketing de guerrilha, pretende-se recorrer a atividades que sejam diferentes, que de alguma forma faça com que as pessoas memorizem a marca, tendo uma boa experiência com este, de forma a pretenderem descobrir mais. Algumas destas atividades incluem a distribuição de autocolantes, partilha de informação informalmente e distribuição de pequenas obras ou outros brindes em locais onde frequentados pelo público-alvo do BANDUA, pessoalmente, de forma a poder divulgar e esclarecer estas pessoas do que se trata o projeto.

A criação de uma aplicação de realidade aumentada é também pensada, onde se pode percorrer um trilho com pontos onde se poderia ver obras digitais dos artistas do coletivo através do telemóvel, sem ser necessário outros dispositivos nem expor diretamente no local. O trilho seria realizado por espaços da cidade de Vila Nova de Gaia, explorando a cidade e a arte urbana e pública existente nesta.

4.9.2. Disseminação e Distribuição

Quanto à distribuição do projeto, ou seja, de que formas os públicos teriam acesso ao BANDUA e ao que é proporcionado pelo projeto, este terá um espaço designado em Vila Nova de Gaia, que as pessoas poderão frequentar para visitar o espaço, os artistas e ver os processos de criação, assim como os eventos lá realizados. Serão ainda realizados eventos em entidades parceiras, tanto na zona do Porto e Vila Nova de Gaia, como noutros locais a nível nacional e, mais tarde, assim que haja crescimento e se justifique, também a nível internacional.

Além dos eventos, existem também os produtos físicos resultantes da atividade dos artistas residentes do BANDUA, sendo que estas obras podem ser encontradas tanto no espaço do BANDUA, como em alguns eventos selecionados e ainda na loja online no *website* do BANDUA, permitindo assim que se possa comprar as obras sem ser fisicamente, e possibilitando que se possa adquirir a partir de qualquer parte do mundo, alargando a escala de distribuição.

De forma a garantir a transparência, seriam feitos relatórios regulares sobre o que é realizado no espaço, quais os resultados obtidos, a título de exemplo, quantas pessoas consegue captar para os *workshops* e outros eventos, quantas pessoas visitam o espaço, assim como o crescimento da comunidade que acompanha o BANDUA digitalmente, através de estatísticas quanto às redes sociais, não só do projeto, mas também dos artistas (com autorização destes), de modo a conseguir compreender o impacto que fazer parte do BANDUA pode trazer para os artistas na divulgação do seu trabalho. Estes dados permitirão assim compreender qual a evolução do projeto, não só para a entidade financiadora, mas também para a própria gestão do BANDUA conseguir monitorizar e compreender onde é necessário otimizar a sua ação.

5. OFICINA CRIATIVA: PROVA DE CONCEITO

5.1 Formato

Com fundamento nos objetivos delineados pelo projeto, impunha-se conduzir um teste piloto do modelo de residência artística que se propõe desenvolver na segunda fase do BANDUA.

Esta atividade assume um papel integral no sentido de capturar a sua dinâmica e avaliar os resultados alcançados. Dessa maneira, procura-se obter uma compreensão aprofundada e abrangente desse formato, como atividade inaugural do BANDUA.

O evento desempenha, igualmente, um papel primordial enquanto prova empírica, com o intuito de apreendermos as abordagens enquadráveis na mensuração do impacto do projeto em questão.

A avaliação realiza-se por meio de uma análise abrangente, considerando variáveis como o público participante e interessado, a presença efetiva da audiência durante a exposição, o alcance nas redes sociais e a quantidade de interações estabelecidas com a comunidade alvo.

A realização desta atividade representa, portanto, um marco importante na constituição do BANDUA como um projeto de referência no campo da mediação artística e das indústrias criativas, ao promover a interação entre diferentes agentes e potencializar o diálogo entre a academia e o mercado cultural.

O formato escolhido foi a oficina criativa, um contexto estruturado onde indivíduos são convidados a explorar e desenvolver suas habilidades criativas numa ou mais áreas artísticas. Essa oficina é projetada para promover a expressão individual, a experimentação artística e a colaboração entre os participantes, conduzidas por profissionais ou especialistas que fornecem orientação técnica, estimulam a reflexão crítica e facilitam o processo criativo.

Durante a oficina, os participantes são encorajados a envolver-se ativamente na prática artística, por meio de atividades como desenho ou a pintura, que podem ser estruturadas com exercícios temáticos, desafios ou projetos específicos, ou podem ser mais abertas, permitindo uma exploração mais livre e pessoal.

A oficina criativa proporciona um ambiente seguro e inclusivo, no qual os participantes são motivados a experimentar, correr riscos criativos e partilhar as suas ideias e obras com os demais. Além de promover o desenvolvimento artístico e a expressão individual, as oficinas criativas também podem ter como objetivo estimular o pensamento crítico, a resolução de problemas, o trabalho em equipa e a autoconfiança dos participantes, visam nutrir a expressão artística, despertar a imaginação e enriquecer a experiência cultural dos participantes, incentivando-os a explorar e desenvolver sua criatividade num ambiente estimulante e colaborativo.

Esta oficina, realizada com o apoio institucional da Casa da Imagem, configura-se como um espaço privilegiado para o fomento da interdisciplinaridade e o partilha de conhecimentos, onde artistas poderão se envolver ativamente no processo criativo, contribuindo para a construção coletiva de experiências artísticas significativas.

A oficina decorreu de 10 a 14 de julho de 2023. Quatro dias de oficina, com inauguração da exposição no quinto dia, mantendo-se a exibição até ao dia 25 de julho de 2023.

5.2 Conceito

Neste evento inaugural do BANDUA, a nossa principal aspiração reside na efetivação dos valores fundamentais da cocriação e colaboração artística. É nossa intenção não apenas estabelecer um cenário propício para a confluência criativa, mas também catalisar a cooperação entre indivíduos, artistas e criadores, incentivando uma abordagem interativa e coletiva no âmbito da expressão artística, enfatizando a importância da interação e da troca de ideias entre participantes.

O BANDUA procura despertar uma cultura de colaboração contínua e dinamizar conexões duradouras que impulsionarão a evolução constante do cenário artístico e cultural local. A cocriação, enraizada no nosso núcleo conceptual, promove um ambiente em que a criação não é um ato solitário, mas uma colaboração dinâmica e sinérgica, onde as vozes individuais se unem em harmonia para gerar novas perspectivas e obras de arte.

A temática selecionada para esta oficina é baseada no arquivo de comunicação gráfica previamente desenvolvido pela Rocha Artes Gráficas para eventos culturais passados, representando uma fonte de inspiração e referência para a abordagem dos participantes. Esta escolha estratégica permite explorar as potencialidades e sinergias presentes entre as áreas da comunicação visual e das indústrias criativas, ao utilizar tal acervo como base conceptual para a criação de conteúdos artísticos e a promoção de interações colaborativas.

Esta abordagem procura estabelecer uma relação dialógica entre o passado e o presente, a fim de valorizar a história e a trajetória da Rocha Artes Gráficas como agente ativo no cenário cultural. Dessa forma, os participantes poderão refletir sobre a evolução da comunicação visual, explorar as possibilidades estéticas e conceptuais proporcionadas por esse arquivo e, pela via da cocriação e mediação artística, estimular a criação de narrativas visuais inovadoras.

5.3 Apoio Institucional

A oficina criativa foi efetuada com o valioso suporte institucional prestado pela Casa da Imagem, da Fundação Manuel Leão, que demonstrou prontidão imediata em conceder o espaço necessário para a efetivação da prova de conceito. Nesse contexto, a instituição disponibilizou gentilmente a sua oficina como local propício para que os participantes criativos pudessem trabalhar nas suas peças. Além disso, a Casa da Imagem também ofereceu a sua galeria como ambiente para a exposição das respetivas obras resultantes desse processo criativo. Tal apoio institucional propiciou um ambiente favorável para o desenvolvimento e a divulgação das produções artísticas emergentes, contribuindo para a disseminação e apreciação das expressões criativas.

5.4 Pré-produção

5.4.1 Parcerias

A oficina criativa foi efetuada com o valioso suporte institucional prestado pela Casa da Imagem, que demonstrou prontidão imediata em conceder o espaço necessário para a efetivação da prova de conceito. Nesse contexto, a instituição disponibilizou gentilmente a sua oficina como local propício para que os participantes criativos pudessem trabalhar nas suas peças. Além disso, a Casa da Imagem também ofereceu a sua galeria como ambiente para a exposição das respetivas obras resultantes desse processo criativo. Tal apoio institucional propiciou um ambiente favorável para o desenvolvimento e a divulgação das produções artísticas emergentes, contribuindo para a disseminação e apreciação das expressões criativas.



Figura 11 - Colaboração com "Sábado ao Meio-dia"

O projeto contou com o apoio da entidade Alipio Dias - A Sementeira, que generosamente forneceu paletes de madeira, os quais posteriormente foram alterados para painéis de madeira. Esses painéis constituíram a plataforma na qual os artistas desenvolver as suas obras colaborativas.

O último apoio a ser mencionado trata-se da colaboração carinhosa com a nossa colega de equipa na Escola de Startups da UPTEC, Alla Tirsina, com a sua iniciativa em ascensão “Sábado ao Meio-dia”, o seu projeto de produção de pão e variantes da culinária e pastelaria, que se mostrou disponível em produzir alguns dos seus pães com o logotipo do BANDUA a serem distribuídos durante o dia de inauguração da exposição final.

5.4.2 Chamada de Artistas

Para efetuar a escolha dos artistas que viriam a tomar parte nas atividades da oficina criativa, procedeu-se à sua divulgação por intermédio de múltiplas publicações veiculadas na plataforma de rede social Instagram, bem como mediante a sua promoção em eventos de cariz artístico, a exemplo da Feira da Alegria realizada na Faculdade de Belas Artes.



Figura 12 - Publicação de promoção da chamada de artistas



Figura 13 - Cabeçalho do formulário de inscrição na chamada de artistas

Foi concebido e elaborado um formulário de inscrição destinado à convocatória de artistas, utilizando a plataforma Google Forms. Este formulário apresenta uma estrutura segmentada em duas secções distintas. A primeira secção trata questões de cariz identificativo, abordando elementos como o nome do participante, endereço de correio eletrónico, faixa etária, pronomes adotados, bem como uma questão acerca da via pela qual o participante teve conhecimento acerca da convocatória direcionada a artistas.

Na segunda secção, são colocadas questões de natureza mais intrinsecamente associada ao processo criativo do participante, explorando aspetos pertinentes à sua formação educacional, à extensão da sua produção artística, à duração do período de atividade e à tipologia da sua prática artística. Adicionalmente, coloca-se uma questão que diz respeito ao portefólio pessoal ou à presença virtual que permita aceder às criações do participante.

A convocatória direcionada a artistas atraiu a participação de um total de oito indivíduos que se dispuseram a submeter a sua resposta ao formulário para o processo de seleção. Contudo, após um criterioso processo de avaliação, somente cinco entre os mencionados participantes foram submetidos ao processo de seleção. Este recorte resultou da necessidade de conformidade com a capacidade de acomodação, conforme delineada pela administração das instalações designadas para este propósito.

A seleção dos mencionados participantes fundamentou-se em parâmetros criteriosos, visando não apenas a excelência criativa, mas também a incorporação de um leque abrangente de critérios representativos. Tais critérios englobaram, primordialmente, a consideração pela diversidade etária dos criadores, a busca por um equilíbrio de género substancial e a representação de distintas aptidões artísticas, manifestas em fases diversas de desenvolvimento profissional.

Assim, os elementos selecionados foram:

Margarida Nóbrega

26 anos, Licenciatura em Artes Plásticas e Pós Graduação em Ilustração na FBAUP

Francisca Caires

16 anos, sem formação artística, prestes a começar Artes Visuais no Ensino Secundário

Vânia Fernandes

28 anos, sem formação artística, pratica ilustração em pintura em acrílico, aguarela, lápis de cor

António Amaro

23 Anos, Licenciado em Design de comunicação ESAD / Pós Graduação em Ilustração FBAUP

Luan Carlos

26 anos, estudante de licenciatura em Arquitetura, pratica a ilustração em vários formatos

5.4.3 Programação

DIA 10:

10h00 - 13h00: Boas-vindas e introdução ao tema da oficina

13h00 - 14h00: Intervalo de almoço

14h00 - 16h00: Workshop Inspiração Cruzada e Criatividade com Scarlath Louyse

16h00 - 17h00: Sessão prática de criação, os artistas começam a produzir suas peças de arte

DIA 11:

10h00 - 12h30: Workshop Colagem e Composição de Imagem com Helena Rocio Janeiro

12h30 - 13h30: Intervalo para almoço

13h30 - 17h00: Tempo adicional para os artistas trabalharem em suas criações

DIA 12:

10h00 - 12h30: Workshop Ilustração com Tinta Dulce

12h30 - 13h30: Intervalo para almoço

13h30 - 15h30: Conversa com Ana Rocha sobre o acervo da Rocha Artes Gráficas

15h30 - 17h00: Planeamento obras finais

DIA 13:

10h00 - 12h30: Última fase de produção das peças de arte, focando nos detalhes finais

12h30 - 13h30: Intervalo para almoço

13h30 - 17h00: Finalização das obras de arte e preparação para a apresentação

DIA 14:

10h00 - 12h30: Preparação final da exposição das peças de arte

12h30 - 13h30: Intervalo para almoço

13h30 - 15h30: Ensaios e preparativos para a apresentação

15h30 - 17h00: Apresentação das peças de arte, seguida de uma discussão e apreciação das obras criadas pelos artistas

17h00 - 20h00: Inauguração da exposição

5.4.4 Design de Comunicação

Para a promoção da exposição em questão, procedeu-se à conceção de um material promocional compreendendo um cartaz !Anexo X! e um folheto informativo !Anexo X) com o propósito de folha de sala. Este conjunto de recursos visuais foi elaborado recorrendo a uma imagética visualmente envolvente, derivada de uma ilustração de autoria do participante António Amaro. A ilustração captura a essência do conceito de cocriação, simbolizando de maneira a colaboração e interconexão de criativos múltiplos, representando, com grande eloquência, várias mãos que compartilham um lápis comum num ato criativo conjunto.

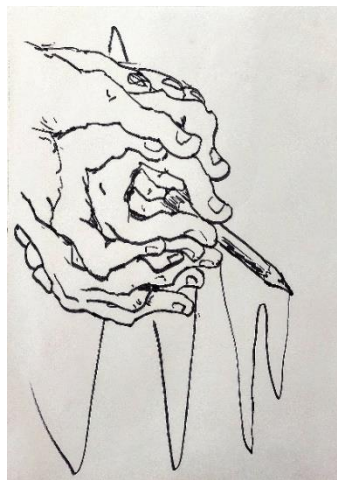


Figura 14 - Ilustração desenvolvida
por António Amaro

Neste contexto, cabe ressaltar que a referida ilustração, foi artisticamente incorporada na composição, adornando o ponto de ligação superior do logotipo do projeto "BANDUA". Esta assimilação da ilustração na marca do projeto confere uma significativa profundidade conceitual à identidade visual da iniciativa, estabelecendo uma ponte simbólica entre a ideia fundamental de cocriação e a própria marca do projeto, tudo fundido numa única imagem. O resultado final deste processo de síntese visual é uma peça promocional que vai além da mera publicidade, tornando-se uma representação visual eloquente do ethos e da missão do projeto "BANDUA", promovendo não apenas a exposição, mas também transmitindo, de maneira subliminar, a essência da cocriação e do espírito colaborativo que guiam esta iniciativa artística.

5.5 Produção

5.5.1 Dia #1

O primeiro dia iniciou-se com uma introdução de cada membro da equipa BANDUA, seguida de uma explicação introdutória sobre o projeto, situando os presentes quanto à sua base conceptual, os valores, impulsos subjacentes e objetivos manifestados.

Cada participante da oficina realizou uma introdução pessoal, delineando as suas respetivas trajetórias e contribuições. A introdução pessoal desempenhou um papel relevante, além de servir como um dispositivo de apresentação, funcionou também como um meio de contextualização e humanização dos participantes envolvidos

Em sequência, foi executada uma apresentação da Casa da Imagem, abarcando uma descrição abrangente de suas características e infraestrutura disponível para a realização das atividades propostas.

Esta primeira etapa propositiva delineou um cenário aberto à compreensão contextualizada e à participação envolvente dos presentes, estabelecendo as bases para as atividades subsequentes.

O período matinal do dia inaugural concluiu-se mediante a condução de um exercício denominado "cadáver esquisito", preconizado com o intuito de promover a apreensão da linguagem visual característica de cada um dos indivíduos participantes, ao mesmo tempo em que se propiciou o surgimento de uma dinâmica interativa e sinérgica entre os envolvidos.

O mencionado exercício constituiu-se num meio deliberado de fomentar a exploração e a compreensão recíproca das expressões estéticas singularizadas, evidenciando-se, assim, como um veículo propulsor para a emergência de um diálogo plástico e conceitual colaborativo entre os membros da assembleia.



Figura 15 e 16 - Exercícios de cadáver-esquisito

Esta primeira atividade consiste na criação de um ambiente propício ao intercâmbio criativo, o qual, mediante o emprego de ferramentas visuais, revelasse as nuances e as narrativas subjacentes a cada expressão autoral, contribuindo, por conseguinte, para uma interação enriquecedora e de um clima de camaradagem propício ao desenvolvimento do projeto.

Na tarde do primeiro dia foi efetivado o Workshop #1 intitulado "Inspiração Cruzada e Criatividade", que contou com a direção de Scarlath Louyse, artista plástica e tatuadora, autodidata com influências folclóricas baseadas em memórias de infância, neoimpressionismo e arte contemporânea. O início desse encontro foi assinalado por um diálogo que versou sobre o contexto e o percurso formativo da mencionada artista, abrindo espaço para a revelação das multifacetadas fontes e modalidades de inspiração que demarcaram o seu trajeto profissional.

Scarlath Louyse compartilhou perspectivas ecléticas e abrangentes que exprimem as suas fontes inspirativas, ressaltando o papel desempenhado por uma diversificada gama de influências e abordagens. O propósito subjacente a esse segmento reside no estímulo ao alargamento dos horizontes criativos dos participantes, através da apresentação de metodologias e abordagens plurais de estímulo à criatividade.

O diálogo funcionou como um veículo transmissor de conhecimentos e práticas que se congregam no cultivo de uma criatividade multifacetada, repercutindo nas dimensões conceituais e executivas do desenvolvimento artístico.



Figura 17 e 18 - Fotografias do Workshop #1

O exercício que complementou a conversa anterior ostentou um cariz analítico e prático, tendo por fundamento a exploração dos cartazes constantes no acervo da instituição Rocha Artes Gráficas, os quais aludem a um leque diversificado de temáticas. A metodologia adotada consistiu na realização de um sorteio, pelo qual foram selecionados aleatoriamente dois dentre os múltiplos temas apresentados, nomeadamente "cinema" e "viagem".

A partir deste sorteio, delineou-se a formação de três grupos de trabalho: grupo 1 com João, Francisca e Margarida. grupo 2 com Luan, António e Ana e o último grupo com a Scarlath e o seu parceiro Thiago que ocupou a posição de assistente durante o decorrer do workshop.

A cada um dos grupos incumbiu-se a missão de conceber e desenvolver uma obra artística numa folha de formato A2, baseada nas temáticas supracitadas, utilizando materiais e paleta cromática de sua preferência.

Este processo colaborativo resultou na gestação de três obras distintas, cada qual representa uma síntese das contribuições dos membros componentes do respetivo grupo. Ao desfecho deste exercício criativo, procedeu-se à análise comparativa das obras resultantes, que desvendou um fenómeno de divergência e singularidade. Independentemente de partilharem a mesma temática que as alinhava, revelou-se evidente que as produções se manifestavam como expressões inteiramente diversas, repletas de particularidades que refletiam o imaginário e as referências pessoais dos criadores em questão.

A relação intrincada entre as temáticas atribuídas e as interpretações advindas da mente criativa, demonstra que a materialização artística reflete uma pluralidade de fatores subjetivos e inerentes à bagagem individual. A análise contrastante das criações promove uma compreensão mais profunda do processo criativo e do papel determinante desempenhado pela subjetividade na produção artística, consolidando a compreensão da originalidade inerente a cada voz criativa e reforçando a noção de que a singularidade é uma característica essencial do âmbito artístico.



Figura 19 e 20 - Participantes a trabalhar nas obras do Workshop #1

5.5.2 Dia #2

10 segundo dia de oficina começou com a realização do Workshop #2 intitulado "Colagem e Composição de Imagem", sob a tutela da artista Helena Rocio Janeiro, reconhecida pelo seu projeto de colagens "Coração o Ditador" onde explora a empatia, a simbologia do inconsciente coletivo e a poesia visual, usando imagens originais dos finais do séc.XIX e do séc.XX, selecionadas de revistas, jornais e livros. A sessão arrancou com uma introdução por parte da artista, na qual ela elucidou a sua trajetória artística pessoal e delineou os pilares conceituais que norteiam o seu trabalho. Promoveu-se uma contextualização abrangente e detalhada sobre a evolução da prática da colagem e da composição de imagens. Essa contextualização foi enriquecida por meio da exposição de uma seleção representativa de revistas produzidas ao longo do século XX, as quais desempenharam um papel preponderante na disseminação dessa linguagem artística.



Figura 21 e 22 - Fotografias do Workshop #2

A sessão consistiu na correlação efetuada entre as revistas referidas e os cartazes pertencentes no acervo da Rocha Artes Gráficas. A consolidação prática desse conteúdo teórico materializou-se por meio de uma atividade em que cada participante foi incentivado a conceber uma obra individual, recorrendo às técnicas de colagem e composição aprendidas.

O caráter autoral das obras geradas nesse contexto corrobora a tese de que a aprendizagem teórico-prática estimula a emancipação criativa, à medida que cada elemento do grupo exerceu a sua voz autêntica dentro do marco temático



Figura 23 e 24 - Participantes a criarem as suas colagens

No decorrer deste workshop, foi empreendido um processo de montagem de painéis em madeira, utilizando como matéria-prima as paletes fornecidas generosamente pela entidade Alipio Dias – A Sementeira. Esses painéis constituíram a base sobre a qual os artistas participantes produziram as obras finais, delineando, assim, um substrato robusto e versátil para a concretização das manifestações criativas. O procedimento de montagem dos painéis implicou uma série de etapas interdependentes, abarcando desde a seleção criteriosa das paletes até a configuração final dos painéis propriamente ditos.

Uma vez alicerçados os painéis em madeira, procedeu-se a um processo metódico de aprimoramento e polimento das superfícies, com máquina e manual, uniformizando as texturas e eliminando quaisquer imperfeições. Esta etapa, além de contribuir para a obtenção de uma superfície mais homogênea.

De seguida, foi aplicado um primário branco para madeira, que conferiu uma camada protetora e preparatória às superfícies das paletes previamente lixadas. O primário, por sua natureza, não apenas promoveu uma barreira de proteção contra elementos externos que poderiam comprometer a integridade da madeira, mas também constituiu um passo vital na consecução de uma superfície pronta para receber as futuras intervenções artísticas.

Na segunda etapa do segundo dia da oficina, procedeu-se à partilha de fontes inspiradoras, as quais foram propostas pelos participantes. É relevante sublinhar que, no dia antecedente, os participantes foram incentivados a apresentar obras gráficas, publicações periódicas ou materiais análogos que julgassem de significativa pertinência para a estimulação de sua criatividade.



Figura 25 - Partilha de inspirações

Cada um dos participantes efetuou uma exposição acerca dos objetos por si selecionados, falando sobre as motivações subjacentes ao desejo da partilha dos mesmos. Ao desfecho deste processo, todos os intervenientes empreenderam a exploração do teor das contribuições partilhadas, engajando-se, subsequente e colaborativamente, na exposição das respetivas perceções e entendimentos advindos desta partilha interpessoal.

5.5.3 Dia #3

No terceiro dia do ciclo de oficina, foi instaurado o início das atividades com o Workshop #3 de Ilustração, conduzido pela artista Tinta Dulce, artista, tatuadora, ilustradora, muralista e viajante chilena baseada em Portugal.

A sessão teve início com uma exposição detalhada de sua formação artística e percurso profissional, seguida de uma sequência de exercícios preliminares destinados a libertar a expressão do traço por parte dos participantes.



Figura 26 - Fotografia do Workshop #3

O primeiro exercício demandou que cada um dos envolvidos descrevesse o seu estado emocional ao despertar na manhã do terceiro dia de oficina, seguido por uma proposta de executar retratos cegos dos colegas, sendo que cada um olharia apenas para o colega e nunca para a folha onde desenhava durante o processo, durante um minuto.

Em sequência, a artista procedeu a uma performance de dança breve, imediatamente solicitando aos criativos presentes que traduzissem visualmente os movimentos por ela efetuados.

No exercício subsequente, cada participante foi incitado a selecionar um conceito de seu interesse e a representá-lo livremente por meio do desenho. No próximo exercício, lançou-se o desafio de materializar visualmente uma breve narrativa, composta por três instantes distintos: a entrada de uma personagem numa cozinha, sua busca por uma chave e, por fim, localizar esta mesma chave. Ao término da sessão, cada criador fez a eleição do retrato que mais fortemente estabeleceu identificação pessoal, prosseguindo na finalização do mesmo por intermédio de uma expressão artística singular, a qual procurou conferir uma coesão mais substancial entre a imagem retratada e a descrição emocional inicialmente empreendida.



Figura 27 - Retratos desenvolvidos no Workshop #3

A segunda parte do terceiro dia de oficina foi marcada com uma conversa com a Ana Rocha, filha dos últimos donos da Rocha Artes Gráficas e antiga moradora das instalações da Casa da Imagem. O projeto foi apresentado e cada um dos artistas fez uma pequena introdução sobre o seu trabalho. Ana compartilhou o seu percurso profissional e contou-nos várias histórias da sua infância naquela que foi a sua primeira casa e onde guarda múltiplas memórias.

A partilha exerceu um papel fulcral na geração de conceitos que fundamentaram a criação das obras que seriam submetidas à exposição iminente. Foram lembrados muitos momentos de trabalho dos tipógrafos que dedicavam as suas vidas à arte da impressão na antiga gráfica, e foi possível mergulhar profundamente na rica história desses profissionais e sua interação com o espaço envolvente.



Figura 28 - Conversa com Ana Rocha

As memórias familiares que ecoavam no terraço e em cada canto do espaço contribuíram para uma experiência emocionalmente carregada e significativa. Ana Rocha compartilhou generosamente connosco a sua perspetiva e a relação profunda que desenvolveu com este espaço após o período conturbado que se seguiu à insolvência da Rocha Artes Gráficas.

A forma como Ana Rocha associa este lugar com inúmeras lembranças nostálgicas e sentimentos de carinho é uma testemunha viva da capacidade que um espaço tem de abrigar histórias, emoções e laços que transcendem o tempo e as circunstâncias.

O final do dia foi marcado por um processo colaborativo de reflexão, discussão, e conceptualização coletiva das obras que seriam apresentadas na exposição final. Durante essa sessão, ficou decidido que os seis painéis de madeira seriam subdivididos em temas distintos, abordando tanto a rica história da Casa da Imagem – Rocha Artes Gráficas, quanto a relação de co-criação que se desenvolveu de forma notável ao longo da semana de intensa oficina criativa.

Este acordo coletivo revelou-se uma síntese das experiências e perceções partilhadas, dos valores em comum entre os criadores e o núcleo do projeto, prometendo uma exposição final conceptualmente significativa e coerente com o resultado pretendido com a presente prova de conceito.

5.5.4 Dia #4

O quarto dia da oficina implicou a realização das obras artísticas sobre painéis de madeira, um processo que se caracterizou pela simultaneidade de desenvolvimento, de modo que, enquanto um conjunto dos artistas se empenhava na elaboração de uma das obras, os demais se dedicavam ao trabalho nas demais. Este método de abordagem permitiu a obtenção de uma produção artística significativamente mais exitosa e eficiente. Importa salientar que o desdobramento operacional está intrinsecamente alinhado com um dos objetivos principais do projeto, que consiste na análise e exploração do valor inerente à prática da cocriação no contexto artístico.

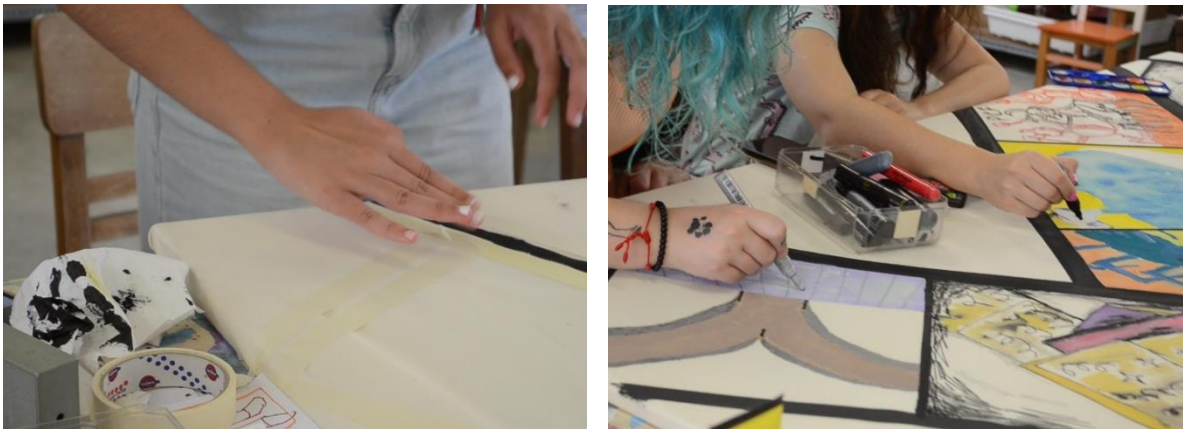


Figura 29 e 30 - Criadores a trabalhar na Obra #1

Na quarta fase desta oficina artística, os participantes conseguiram habilmente aplicar as dinâmicas colaborativas e processos de coletividade que foram cultivados e aprimorados ao longo dos dias anteriores. Nesse contexto, houve uma avaliação das aptidões individuais, revelando quais técnicas e materiais cada criador dominava com mais qualidade. Como consequência desse discernimento, emergiu uma deliberada e criteriosa divisão das tarefas, na qual os participantes determinaram com cuidado as áreas específicas em que cada um deles deveria intervir, fundamentando essas escolhas com base nas aptidões e competências de cada artista. Esse processo de atribuição estratégica de responsabilidades contribuiu de maneira significativa para otimizar o desenvolvimento das obras de arte em questão, culminando numa produção artística mais harmoniosa e bem-sucedida.

Algumas obras exibem uma clara distinção visual em termos de segmentação, em que cada subdivisão é atribuída a um dos artistas, resultando na configuração de uma composição que evoca a noção de um cadáver esquisito. Este processo revela-se como uma evolução e ampliação significativa das práticas e exercícios explorados no curso dos primeiros dias da oficina artística.

O conceito de "cadáver esquisito" atinge, nesse contexto, uma expressão mais sofisticada e multifacetada, à medida que os artistas se envolvem de forma colaborativa e coordenada na produção de uma obra de arte compósita, na qual cada segmento individual contribui para a integridade do todo, resultando em uma complexidade visual e conceitual mais pronunciada.



Figura 31 - Francisca pinta Obra #4



Figura 32 - Vânia pinta Obra #5

Diversas das obras manifestam uma profunda interligação com a identidade inerente da Casa da Imagem. Tal vínculo se revela através de um entrelaçamento de referências visuais e estéticas, as quais representadas tanto nas dimensões físicas das suas instalações, quanto na narrativa histórica que a acompanha ao longo do tempo.

As obras destacam-se por apresentar uma interpretação visual que presta homenagem à rica herança da Casa da Imagem, incorporando elementos alusivos à sua história multifacetada e às figuras proeminentes que aí tiveram presença marcante, seja como residentes da casa ou em papéis diversos enquanto colaboradores e ocupantes do espaço.

Tais composições artísticas encapsulam, assim, um testemunho visual e conceptual da complexidade do local, a sua evolução ao longo do tempo e a diversidade de vozes e funções que moldaram a sua identidade. Por meio deste diálogo entre a arte e a história, estas obras enriquecem de maneira notável o entendimento e a apreciação da Casa da Imagem como um espaço que transcende a mera estrutura física, tornando-se uma narrativa viva e em constante evolução, digna de apreciação e contemplação.

Outras das obras pretendem focar-se numa exploração centrada nas respectivas identidades técnicas e visuais de cada artista envolvido no projeto, procurando realçar e valorizar o diferencial que caracteriza cada criador individualmente, ressaltando a singularidade que distingue a sua expressão artística.

Apesar da sinergia inerente ao trabalho coletivo, é relevante salientar a importância da identidade pessoal, destacando o papel que cada artista desempenha no contexto mais abrangente do coletivo criativo. Este processo revela-se não só como um meio para nutrir e celebrar a individualidade artística, mas também como uma demonstração eloquente de como o indivíduo e o coletivo interagem de maneira complexa, num ciclo contínuo de influência recíproca. Assim, o trabalho em conjunto não dilui, mas sim enriquece e aprofunda a apreciação da singularidade artística de cada participante, cimentando a noção de que, no âmbito da criação, o individual e o coletivo mantêm uma relação interdependente e enriquecedora.



Figura 33 - Francisca trabalha na Obra #2



Figura 34 - Margarida esboça a sua parte na Obra #3

5.5.5 Dia #5

O último dia da oficina foi dedicado à etapa finalização de determinadas obras, à execução de detalhes na conclusão estética e técnica das peças artísticas.

Os artistas envolvidos na oficina dedicaram-se a refinar as criações que emergiram ao longo do processo colaborativo, as produções artísticas foram aprimoradas e preparadas para a apreciação do público, assegurando que cada obra alcançasse o seu pleno potencial expressivo.

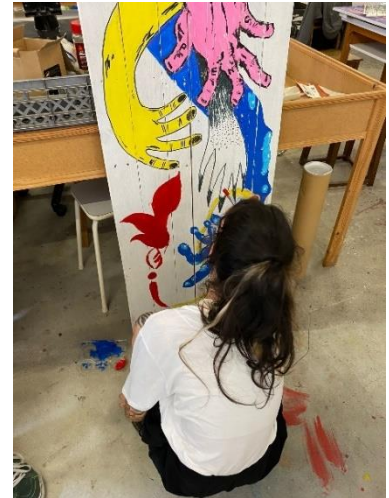


Figura 35 - Ana finaliza obra #3

Simultaneamente, os organizadores do evento estiveram ativamente envolvidos na logística da montagem, empenhados na preparação e montagem da exposição, trabalhando os arranjos curatoriais indispensáveis para a sua exibição pública delimitando as disposições espaciais que maximizariam o impacto estético e conceptual das obras no ambiente expositivo.

As obras de arte, pintadas em painéis de madeira, foram exibidas sobre cavaletes também de madeira. Essa disposição estratégica das obras evocava uma estética que sugeria a representação das peças ainda no seu processo efervescente de gestação criativa, e essa encantadora exibição estava delicadamente posicionada no cantinho esquerdo da ampla sala.

Adicionalmente, desejo salientar a importância de apresentar com destaque os exercícios laboriosamente concebidos durante os *workshops* realizados ao longo deste percurso artístico. Isso realça a significativa ênfase atribuída ao processo de aprendizado em si, destacando que não apenas o resultado final, mas também o progresso e a evolução ao longo do caminho, são dignos de reconhecimento e celebração. Isso nos leva a uma reflexão sobre como o próprio processo é igualmente, ou até mais, relevante do que o produto final.

Além disso, é crucial mencionar que, estrategicamente dispostos nos robustos pilares que sustentam o espaço expositivo, encontram-se os fascinantes exercícios de "cadáver-esquisito", concebidos no início destas enriquecedoras sessões de criação artística. Esses exercícios, com sua complexidade e profundidade, forneceram um alicerce sólido para todo o processo criativo, tornando-se assim uma parte integral desta exposição fascinante e multifacetada.

Desse modo, o último dia da oficina configurou-se como um momento crítico, onde, culminando em um evento de exposição que não apenas celebra a jornada colaborativa e criativa, mas também oferece uma plataforma para a disseminação e a valorização das obras resultantes deste processo enriquecedor.

A exposição foi inaugurada pelo fim da tarde, precisamente às 17h00, na Sala de Exposições da Casa da Imagem. O evento foi acompanhado por uma trilha sonora que proporcionou uma atmosfera agradável, e durante a sua duração

Um pequeno lanche foi oferecido aos presentes, fortalecendo mais os laços entre todos os participantes. Ao término da exposição, a equipa responsável pela sua realização compartilhou um momento de celebração, marcado por um sentimento orgulho e satisfação por terem concluído com sucesso essa intensa jornada de trabalho que se estendeu por uma semana completa.



Figura 36, 37 e 38 - Imagens da exposição final

5.6 A Exposição

5.6.1 *Matriz*

O título escolhido para dar nome à exposição, "Matriz", foi selecionado com o objetivo de estabelecer uma conexão significativa com o universo das impressões gráficas e, ao mesmo tempo, estabelecer uma relação direta com a respeitada entidade Rocha Artes Gráficas.

A decisão de adotar o termo "Matriz" como denominação central da exposição surge da sua profunda relevância dentro do contexto artístico, ao representar a base essencial da serigrafia, uma técnica fundamental no campo das artes gráficas. A associação simbólica da palavra "matriz" a um primeiro evento de um projeto é uma maneira de enfatizar a importância e a significância desse evento como a origem ou ponto de partida do projeto como um todo. Assim como uma matriz serve como a base ou fonte de onde derivam outras coisas, o primeiro evento de um projeto pode ser visto como o ponto de partida a partir do qual todas as futuras atividades, realizações e desenvolvimentos se originam. Ao relacionar conceptualmente esta palavra a um primeiro evento, estamos a enfatizar a sua importância como a origem e base de tudo o que está por vir.

Da mesma forma que uma matriz contém os elementos fundamentais que são usados para criar cópias ou reproduções, o primeiro evento do BANDUA contém os elementos iniciais que irão moldar o caminho e o desenvolvimento do projeto futuro. É o momento em que as sementes são plantadas, as ideias são postas em prática, o rumo do projeto é definido, a visão inicial começa a se materializar e, assim como uma matriz, é a raiz a partir da qual o projeto crescerá e se expandirá.

Assim que entramos a sala de exposições, somos recepcionados por uma visão informativa, na entrada encontramos um cartaz de promoção do evento, acompanhado por um pilar que abriga uma variedade de folhetos informativos/folhas de sala, disponíveis para aquisição pelos visitantes.



Figura 39 - Cartaz e folhetos informativos

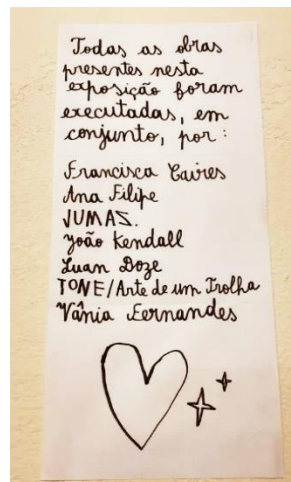


Figura 40 - Folha de identificação dos participantes

À medida que exploramos o espaço, nossos olhares direcionam-se para uma nota que contém uma mensagem que identifica todos os artistas participantes pela criação das peças que estão em exibição. Esta mensagem serve como um tributo à criatividade e dedicação dos artistas, conectando os visitantes de forma mais profunda com as obras de arte e seus autores.

A exposição teve a honra de receber a presença de aproximadamente trinta indivíduos, contando entre eles tanto artistas que contribuíram com suas obras quanto visitantes que vieram apreciar a mostra. Durante o evento, foi promovido um enriquecedor intercâmbio de ideias e experiências, proporcionando um espaço de diálogo e aprendizado mútuo entre os criadores e aqueles que tiveram a oportunidade de visitar a exposição.



Figura 41 - Visita guiada à exposição

5.6.2 Design Expositivo

O design expositivo é uma parte fundamental na criação e apresentação de exposições, é a maneira pela qual o conteúdo da exposição é organizado e apresentado ao público para criar uma experiência envolvente e informativa. Desempenha um papel vital na comunicação eficaz de informações e na criação de experiências memoráveis para os visitantes de uma exposição. Quando bem executado, ele pode enriquecer a compreensão e apreciação do tema apresentado.

Esta desenvolver do design e percurso expositivo é resultado das práticas museológicas e museográficas abordadas no decorrer da unidade curricular optativa de Teoria e Prática de Exposição em Museus, unidade curricular optativa do Mestrado em Museologia.

Ao conceber o design expositivo, levamos em consideração uma série de aspetos que desempenham um papel fundamental na determinação da eficácia e qualidade da apresentação. É essencial considerar tanto a funcionalidade e usabilidade quanto os aspetos estéticos e conceituais envolvidos. Alguns dos princípios que consideramos na criação do design expositivo foram o percurso expositivo, o layout e organização, a qualidade visual, a acessibilidade e os media utilizados. O percurso expositivo da exposição é o trajeto elaborado e planeado pela equipa, que os visitantes são convidados a percorrer para explorar, interagir e imergir nas obras de arte, e os demais elementos expostos.

O objetivo principal da equipa foi criar um percurso que ofereça uma experiência coerente com a temática da exposição, de forma significativa e envolvente para os visitantes, para isso, a estrutura da exposição foi organizada de maneira clara, lógica e bem estruturada.

As obras representadas no seguinte esquema estão disponíveis para consulta nos anexos do presente documento.

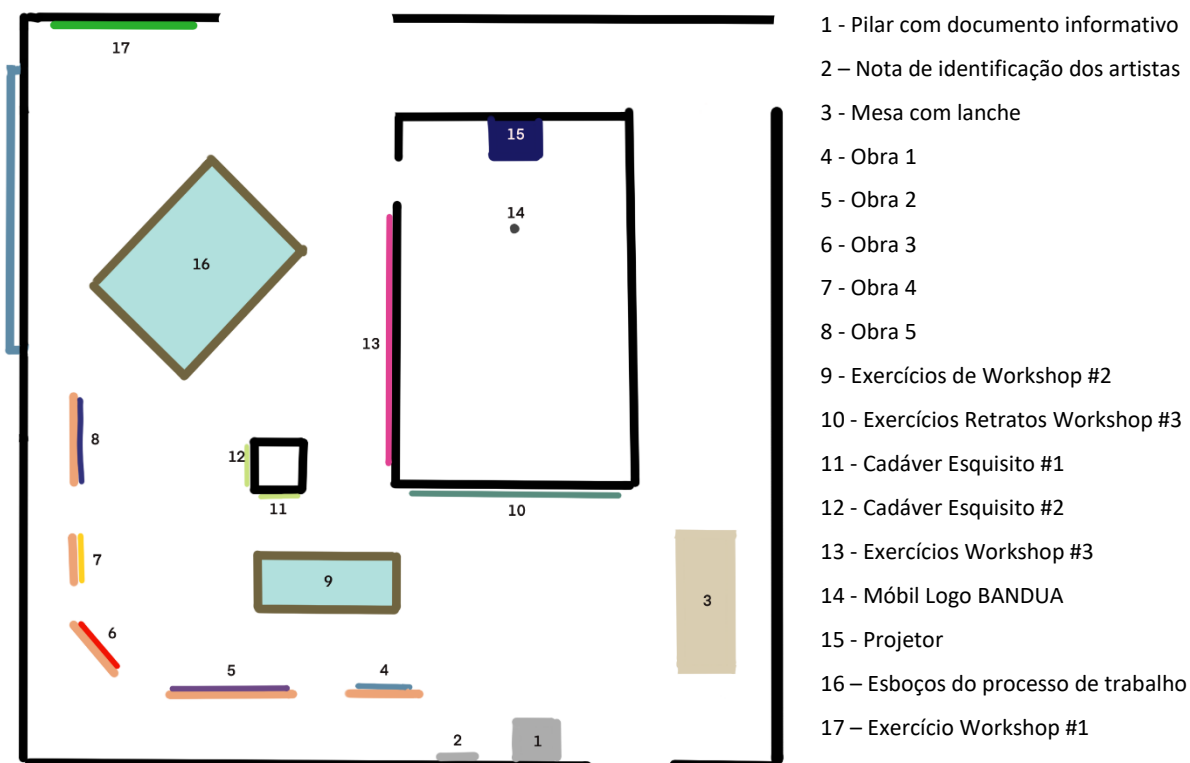


Figura 42 - Esquema de design expositivo

A sala está organizada em quatro secções, uma vez que a primeira é a entrada na exposição, à esquerda temos os elementos de informação e comunicação da mesma, em frente os exercícios produzidos no Workshop #3, sendo acerca dos retratos dos participantes ilustrados pelos colegas, uma forma de introduzir os criadores, e à direita uma zona de lanche. À esquerda da entrada temos a segunda secção com as obras dos painéis de madeira dispostos em cavaletes que circundam uma mesa com os trabalhos com as peças de colagens desenvolvidos durante o Workshop #2 e no pilar estão os exercícios iniciais de cadáveres esquisitos.



Figura 43 - Exercícios de retratos do Workshop #3

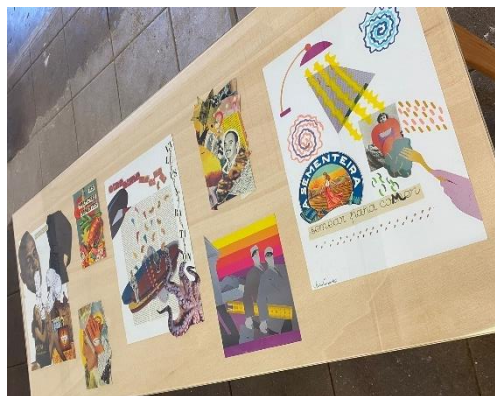


Figura 44 - Exercícios de colagem do Workshop #2

Após entrarmos na secção seguinte, deparamo-nos com a terceira secção da exposição, encontramos uma mesa quadrada que nos mostra uma coleção de esboços, todos eles resultantes do processo de criação. Entre os elementos presentes, destacam-se rascunhos, listagens, diagramas, experiências, entre outros.

No lado direito da sala, são apresentados os restantes exercícios de ilustração provenientes do Workshop #3, enquanto à nossa frente, encontramos um dos exercícios do Workshop #1.

A sala de exposições está equipada de maneira a proporcionar uma experiência única aos visitantes. Possui uma estrutura com as dimensões de uma câmara escura, a qual é concebida para permitir que as pessoas adentrem. Dentro desta câmara escura, são projetados vídeos que documentam o trabalho dos artistas ao longo da semana. Além disso, para complementar a experiência visual, há um dispositivo suspenso no teto com o logótipo distintivo do projeto.



Figura 45 - Exercícios Workshop #3



Figura 46 - Esboços do processo de criação



Figura 47 - Móbil com logótipo

5.7 RESULTADOS

Esta simulação, ainda que mais concisa, capturou de forma intensa a essência da atividade principal, que seriam as residências artísticas rotativas. Os resultados positivos destacaram a capacidade do conceito de envolver artistas e a comunidade de forma colaborativa e inspiradora. Isso reforçou nossa confiança na implementação completa do BANDUA, antecipando com entusiasmo o impacto positivo que terá no cenário cultural e comunitário. Com a prova de conceito bem-sucedida, estamos um passo mais perto de realizar a nossa visão de promover a cocriação artística e a conexão comunitária de maneira inovadora e significativa.

É inegável que esta experiência superou amplamente as expectativas iniciais, especialmente no que diz respeito ao significativo impacto positivo observado no crescimento e desenvolvimento social e pessoal dos participantes. Tal resultado está alinhado de forma exemplar com o foco principal que norteou a concepção e implementação desta iniciativa.

Com o objetivo de aprofundar a compreensão acerca do efetivo impacto experienciado pelos participantes da oficina, procedeu-se à solicitação de que estes compartilhassem as suas perspectivas e fornecessem avaliações ou opiniões referentes às suas experiências, percepções e realizações ao longo da semana em que a oficina foi conduzida.

“A experiência do BANDUA foi, para mim, nada menos que um milagre - a possibilidade de trabalhar com artistas de diferentes áreas e com níveis de competência técnica completamente dispares foi uma oportunidade única.

Para mim, o projeto sempre teve o foco na comunidade, seja pelo potencial de uma comunidade artística embrionária, como na do contacto com uma comunidade local.

Estas semanas de preparação, bem como a semana de oficina, bem como a própria inauguração mostraram-me que há não só uma fome e sede deste tipo de eventos, como uma vontade de participar, fazer, e criar por parte de diferentes sectores da cena cultural gaiense.

Foi uma semana duríssima, mas com recompensas enormes. Creio que com esforço e paciência se faz tudo, e a Matriz foi algo muito maior do que aquilo que eu julgava possível.”

João Kendall

“Desta semana, não esperava nada, vim por impulso, e para apoiar a minha irmã, acho que é importante, mas gostei imenso, aprendi a não me importar muito com a perfeição, só desenhar e ver no que dá. A semana com o projeto BANDUA foi incrível, uma experiência muito boa em que conheci pessoas muito acolhedoras e simpáticas, aprendi coisas novas todos os dias, diverti-me imenso, expandi o meu conhecimento e explorei vários tipos de arte.

A minha parte favorita, excluindo desenvolver a minha criatividade, foi sentir que tomei a decisão certa ao escolher o curso de artes. Também gostei muito da nossa conversa com a Ana Rocha, por todas as histórias que contou, fez-me ter uma ideia incrível, que nós usámos, e foi mesmo importante para mim, pegarem numa ideia que eu tive, e realmente, fazermos. ”

Francisca Caires

“Não sabia bem o que esperar, soube do projeto através do João Kendall, quando ele me encontrou na Feira da Alegria e falou comigo, e mais tarde encontrou-me na baixa e lembrou-me. Estou desempregado há já algum tempo, então estava num círculo vicioso em casa, e acho que é algo que me ajudou imenso, enquanto artista e enquanto pessoa. Não conhecia ninguém, tirando o Kendall e o Luan (que foi meu colega na feira da alegria). E pronto, foi uma coisa que eu não estava à espera, conhecer pessoas bacanas, fiz o *coworking*.

A semana do BANDUA foi acima de tudo uma de experiência de descobrimentos, tanto a nível pessoal através da interação com várias pessoas novas de backgrounds, idades e personalidades muito diferentes das minhas, como a nível profissional.

Estar constantemente rodeado de artistas com técnicas, metodologias e referências completamente diferentes das minhas deu-me muito material para incorporar na minha carreira enquanto artista, e sinto que também ajudou a dos outros artistas participantes.”

António Amaro “Arte de um Trolha”

“Eu já conheço a Ana Rita há alguns anos, e acho que a nossa reaproximação foi já em volta do projeto. Acho que sempre tentei ver o lado positivo comunitário que sempre me agradou muito, e que sempre senti falta, na comunidade do Porto. O que me manteve lá e me agradou bastante foi realmente esse lado, quase aspeto, de família que criámos, e que é por isso que estamos aqui hoje, na verdade, toda essa brincadeira que na verdade envolve um trabalho muito sério. Eu acho que foi mais especial, na verdade, não somos vistos como máquinas, somos vistos como pessoas, e tenho sentido falta disso. E as pessoas riem-se, porque tento falar sério, mas na verdade é disso que gosto, disso tudo, é vocês sentirem-se bem para isso, e eu sinto-me bem assim também! Foi importante estar na Casa da Imagem, descobrir que há um espaço assim, em Gaia.”

Luan “Doze” Carlos

“Eu obtive a informação de que o BANDUA iria ser realizado porque vi um *post* nas *stories* de uma amiga minha, que é a Inês Arisca, e como confio muito nas opiniões dela e assim, disse “se calhar isto é uma coisa a tentar”. Vocês chamaram-me e fiquei muito contente, senti que seria uma nova oportunidade, para conhecer novas pessoas, novos artistas, e posso dizer que me surpreendi pela positiva. Já conhecia o Luan, de um mural que pintámos, mas o resto das pessoas, acho que gosto muito delas. Diverti-me imenso, descobri novas coisas, muita coisa mesmo, estou muito contente, e quero mais, e a Ana e o Kendall têm mesmo de continuar isto, que isto tem mesmo pernas para andar.”

Margarida Nóbrega “Jumas”

CONCLUSÃO E PERSPETIVAS FUTURAS

A conclusão deste relatório de projeto de mestrado marca o fim de uma jornada emocionante e enriquecedora que envolveu a concepção, implementação e avaliação de um projeto comunitário de cocriação e mediação artística.

O planeamento deste projeto foi elaborado tendo em mente a missão, os objetivos e os valores da associação cultural que se pretende constituir. Isso envolve a definição clara dos recursos necessários, fontes de financiamento, estratégias de captação de recursos e formas de envolver a comunidade de forma ativa e contínua.

A abordagem teórica e metodológica foi um ponto de partida para uma exploração aplicada em que a integração no ecossistema empreendedor da universidade, com a participação na Escola de Startups do UPTEC, permitiu que o projeto ganhasse uma tremenda vantagem. Os workshops proporcionaram uma base sólida em empreendedorismo, estratégia de negócios e inovação, enquanto a orientação atenta de André Forte trouxe uma valiosa perspetiva prática. Esta experiência alargou a equipa de projeto e consolidou as bases conceptuais e o modelo de negócio, reforçando as orientações estratégicas. A participação na Escola de Startups fortaleceu a nossa compreensão das complexidades do mercado e aprimorou as habilidades de planeamento e execução, preparando-nos para enfrentar com confiança os desafios e oportunidades que o futuro reserva.

A flexibilidade e mutabilidade são outras capacidades adquiridas, pois permitem que o projeto se adapte às necessidades e interesses em constante evolução da comunidade. A promoção da participação ativa dos membros e a valorização das suas contribuições são fundamentais para manter o compromisso e o entusiasmo ao longo do tempo.

Foi compreendido que um modelo de negócio sólido é essencial para o sucesso a longo prazo de um projeto, ao focar na missão, na sustentabilidade financeira e na participação da

comunidade, é possível criar um ambiente enriquecedor que beneficia tanto os indivíduos envolvidos quanto a sociedade como um todo.

Este projeto, testado sob a forma de uma oficina criativa, representou um esforço colaborativo para explorar e promover a expressão criativa, a interação social e o fortalecimento da comunidade. A experiência de cocriação permitiu que os participantes desenvolvessem habilidades criativas, técnicas e de resolução de problemas que podem ser aplicadas em várias áreas das suas vidas.

A prova de conceito foi mais do que um teste, é um testemunho do poder transformador da arte na vida das pessoas e na construção de comunidades mais vibrantes e conectadas. Sabemos que as lições aqui aprendidas irão inspirar a continuidade e expansão de iniciativas semelhantes, com o objetivo de capacitar ainda mais indivíduos e fortalecer comunidades através da expressão artística e da colaboração. Ao longo deste processo, foi possível observar e documentar uma série de resultados que validam a eficácia e o impacto positivo do projeto. Uma das conquistas mais significativas foi a capacidade do projeto de proporcionar um espaço inclusivo e acolhedor, onde os participantes puderam se expressar livremente, compartilhar experiências e aprender uns com os outros. Isso traduziu-se num aumento tangível na autoestima, na confiança e na coesão social entre os membros participantes.

A oficina criativa demonstrou ser uma plataforma eficaz para a descoberta e estímulo da criatividade pessoal, foi realizada com sucesso e demonstrou que a metodologia utilizada pode ser replicada e adaptada a diferentes contextos e grupos de participantes. Isso abre portas para futuras iniciativas do projeto e para a sua expansão em busca de oportunidades similares de desenvolvimento pessoal e comunitário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGGETT, Siân (2013), Art and Global Health: Insights and Considerations for Future Artist Residencies in Health Research Programmes
- AMNUAY-NGERNTRA, Sompong (2016), Community Development through Public Art Event in Ratchaburi, Thailand, Managing and Developing Communities, Festivals and Events
- ANTTONEN, Riikka, ATECA-AMESTOY, Victoria, HOLOPAINEN, Kaisa, JOHANSSON, Tanja, JYRÄMÄ, Annukka, KARKKUNEN, Anne, PRIKK, Kaari-Kiitsak, KUZNETSOVA-BOGDANOVITŠ, Kristina, LUONILA, Mervi, KÖLAR, Juko-Mart, PLAZA, Beatriz, PULK, Kätlin, PUSA, Tiina, RANCZAKOWSKA-LJUTJUK, Anna, SASSI, Marge, STILLER, Ira, ÄYVÄRI, Anne (2013), Managing Art Projects with Societal Impact – Study Book for Students, Stakeholders and Researchers
- CAMPOS, Ricardo, BARBIO, Leda (2021), Public Strategies for the Promotion of Urban Art: The Lisbon Metropolitan Area Case
- CAMPOS, Ricardo, CÂMARA, Silvia (2019), Arte(s) Urbana(s)
- CRUZ, Hugo, BEZELGA, Isabel, RODRIGUES, Paulo Simões (2013), Práticas Artísticas Comunitárias
- FAGAN, Cleo (2019), 'The Art of Not-knowing in Learning Environments: In praise of artist-residencies in schools'
- GRODACH, Carl (2009), Art spaces, public space, and the link to community development, Oxford University Press and Community Development Journal

- HEINICH, Nathalie (2005), As reconfigurações do estatuto de artista na época moderna e contemporânea
- HEINICH, Nathalie (2014), Práticas da arte contemporânea: Uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico
- KLEIN, Ricardo (2018), Ciudades literarias y espacios públicos creativos. Un análisis de poesía callejera en Latinoamérica y Europa
- KLEIN, Ricardo (2019), Construcciones de ciudad y espacio público desde el grafiti y el street art. Aportes metodológicos y empíricos desde un análisis de la fotografía
- LOURENÇO, Maria Margarida de Sousa Gago Prata (2017), A prática artística como veículo de dinamização social e urbana
- MARTIN, Elena López (2017), Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión
- OTTE, Hanka, PASCAL, Gielen (2019), Quando a política se torna inevitável: da arte-em-comunidade à arte-em-comum
- PARISE, Fernanda Della Flora (2019), Intervenções artísticas urbanas como resgate à urbanidade na cidade contemporânea
- PASCOAL, Sandra, TALLONE, Sara, FURTADO, Marco, RIBEIRO, Sara (2018), Marketing Public Art: Using Project Based Learning To Teach Creativity And Entrepreneurship
- ROSENBERG, Jim (2003), Learning from the Community: Effective Financial Management Practices in the Arts

- SANTOS, André Freitas (2022), Narrativas de expressividade artística do corpo como experiência de significação da escola
- SMITH, Cathay Y. N. (2016), “Community Rights to Public Art ”
- STUCKEY, Heather L., NOBEL, Jeremy (2010), The Connection Between Art, Healing, and Public Health: A Review of Current Literature
- ZEBRACKI, Martin , VAN DER VAAR, Rob, VAN AALST, Irina (2010), Deconstructing public artopia: Situating public-art claims within practice
- ZIVIANI, Paula, AMORIM, Valéria (2018), Gestão de projetos culturais para a formação de líderes comunitários
- ADAO | Associação para o Desenvolvimento das Artes e Ofícios no Barreiro
<https://www.adao2830.org/>
consultado no dia 28 de outubro de 2022.
- Alice Pasquini en Montevideo o de cómo el street art contribuye a recuperar espacios urbanos
<https://www.plataformaurbana.cl/archive/2015/11/15/alice-pasquini-en-montevideo-o-de-como-el-street-art-contribuye-a-recuperar-espacios-urbanos/>
consultado no dia 25 de novembro de 2022.
- ARTEINFORMADO
https://www.arteinformado.com/agenda/premios/residencias-en-barcelona-espana-3212090_22
consultado no dia 22 de outubro de 2022.

- Arte y Ciudad: Ocho tesis equivocadas sobre el graffiti y el street art
<https://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/11/21/arte-y-ciudad-ocho-tesis-equivocadas-sobre-el-graffiti-y-el-street-art/>
 consultado no dia 25 de novembro de 2022.
- Artist residencies – ARTQUEST
<https://artquest.org.uk/how-to-articles/artist-residencies/>
 consultado no dia 26 de outubro de 2022.
- Fogo Lento | CAMPO
<https://www.fogolento.art/campo>
 consultado no dia 26 de outubro de 2022.
- Opinión. Ensamblajes cotidianos: arte urbano y bancas pintadas
<https://www.plataformaurbana.cl/archive/2015/03/25/opinion-ensambles-cotidianos-arte-urbano-y-bancas-pintadas/>
 consultado no dia 25 de novembro de 2022.
- R.A.R.O - Programa internacional de Residencias Artísticas
<https://www.esrarobarcelona.com/>
 consultado no dia 22 de outubro de 2022.
- Residencia Onix
<https://www.residenciaonix.com/residencia-artistica>
 consultado no dia 22 de outubro de 2022.
- Why Artist Residencies in the Periphery are Essential – Dutch Culture By Nick Verginis
<https://dutchculture.nl/en/news/why-artist-residencies-periphery-are-essential>
 consultado no dia 24 de janeiro de 2023.

ANEXOS

ANEXO A - Entrevista Associação Fogo Lento	114
ANEXO B - Entrevista ADAO	119
ANEXO C – Cartaz Exposição “MATRIZ”	124
ANEXO D – Folheto Informativo/Folha De Sala	125
ANEXO L – Cadáveres-esquisitos.....	127
ANEXO J – Exercícios Workshop #1.....	128
ANEXO E – OBRA #1	130
ANEXO F – OBRA #2	131
ANEXO G – OBRA #3.....	131
ANEXO H – OBRA #4.....	132
ANEXO I – OBRA #5	133

ANEXO A - Entrevista Associação Fogo Lento

Costanza Givone – Presidente



Declaração de Consentimento

Eu, COSTANZA GIVONE

aceito participar na entrevista proposta por Ana Rita Marques Filipe destinada ao seu trabalho empírico no projeto de Mestrado em Comunicação e Gestão de Indústrias Criativas (2022-23) da Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Sei que a conversa será confidencial e que irá ser gravada em áudio para facilitar o processo de registo da informação, será apenas ouvida pelos estudante em causa e partilhada por escrito no relatório de projeto.

O *ficheiro audio* será eliminado após a conclusão de registo escrito da sua avaliação.

26 Janeiro de 2023

Costanza Givone

1 - Como surgiu o projeto? Conceito, formação de equipa, *backstory*

A associação Fogo Lento nasceu em 2019, para a produção e circulação dos meus próprios trabalhos criativos. A família do meu marido tinha um espaço em que queria fazer formação, o pai do meu marido tem uma escola de matemática, interessava-se em um dia ter um lugar onde fazer atividades ligadas a ciências, mas sempre achou que era preciso um espaço de formação onde a ciência estivesse ligada a arte e onde se pudesse experimentar a ciência praticamente, com a construção e a materialidade das coisas. O sonho dele um dia é que o espaço tenha sempre uma vertente de criação e de formação, então nos de alguma forma tomamos essa sua sugestão para começar a desenvolver atividades artísticas, por isso a associação tornou-se a estrutura que gere o espaço a que chamamos CAMPO - Cultivo, Artes, Matemática, Palavras, Ofícios. A ideia é que um dia seja uma cooperativa de associações, a Fogo Lento é a primeira que lá está, mas agora o pai do meu marido criou uma associação ligada à formação e à matemática, mas a ideia é que saia deste ambiente familiar. Temos também a Pure Play, sendo o Campo um sítio de acolhimento de várias entidades, estamos abertos a parcerias e a falar com outras realidades que podem ver no espaço o lugar de acolhimento para os seus próprios projetos, sendo importante que os objetivos e interesses sejam parecidos.

2 - Contaram com apoio municipal ou de outras entidades durante os primeiros tempos de criação do projeto?

Em 2020 tivemos o apoio do Garantir Cultura, temos muita dificuldade a ter apoios municipais, sendo que dedicamos 2020 para fazer este contacto. Conseguimos falar mas por enquanto não se concretizou nada, a Junta mostrou-se muito aberta a mudar no início, mas só nas palavras Tinham oferecido um valor monetário anual, comum a todas as associações pertencentes à junta. Reuni com a Vereadora da Cultura da Câmara de Gaia, que inicialmente se mostrou disposta a ajudar mas a parte burocrática não respondeu. É uma fase um pouco frustrante, no entanto este ano ajudou para chegarmos a mais pessoas que trazem vontade de fazer coisas e avançamos mais com a cooperação das pessoas.

3 - Quais são os tipos de atividades e eventos desenvolvidos?

No primeiro ano fizemos um evento maior, com um espetáculo para crianças, concertos, oficinas para crianças. Temos uma sala que serve para as residências, estúdio, que dá para fazer pequenas atividades, uma oficina para trabalhos manuais e muito espaço exterior, então só fizemos eventos com programação aberta ao público no exterior, sendo que usamos o espaço interior para projeção de cinema também. As residências artísticas cada vez mais vezes acabavam como oficina para crianças, o desafio que fizemos aos artistas, com um trabalho bastante experimental, era adaptar a sua pesquisa a uma oficina para crianças, o que funcionou muito bem, mesmo que façam coisas particulares do ponto de vista da obra de arte final, a técnica que usam é sempre ligada à manualidade, a como funcionam as coisas, o que se aplicou bem às crianças.

4 - O projeto trabalha com um público-alvo definido? Qual?

É muito difícil definir, para nós são muito importantes as crianças, mas também são importantes os jovens, estudantes e também os adultos. Procuramos fazer eventos para crianças, mas também para adultos, é um público familiar, mas também de jovens. A zona da associação tem muitas escolas, e gostaríamos muito de nos aproximar da comunidade da zona através das crianças, o que não conseguimos muito bem.

5 - Existem parâmetros específicos tidos em conta na mediação de artistas?

Neste primeiro ano, em geral interessam-nos pessoas que tenham uma relação com a arte concreta e física. O nosso conceito é a transdisciplinaridade, receber artistas que estejam abertos a estes cruzamentos, interessa-nos a relação física com as coisas, pessoas que experimentem, não só conceptualmente, mas que tenham uma relação com o fazer. Primeiro porque o espaço ajuda-nos porque tem oficinas, segundo porque é uma boa ligação com as crianças, e terceiro porque faz falta escapar do mundo digital, voltar um pouco a este ponto de partida.

6- Que resultados ao nível cultural são visíveis na comunidade desde que o projeto foi criado?

Acho que ainda não há grandes resultados. As nossas atividades aconteceram principalmente na pandemia e eram organizadas em três fases: residência, oficina no nosso espaço e uma oficina nas escolas, que não conseguimos fazer. Quando a pandemia voltou a crescer, as escolas fecharam-se muito, e por isso não deu para fazer atividades nas escolas. Temos duas famílias da comunidade local que começaram a frequentar o espaço, mas não diria que possa ter um impacto visível na comunidade ainda.

7- O projeto relaciona-se com os conceitos de cocriação e arte comunitária? Sente que essas práticas têm resultados e um impacto na noção de arte na comunidade em comparação com a criação individual e o típico mercado da arte?

Na arte plástica vejo mais presente a questão da autoria, e eu venho da arte performativa, que também tem a ideia da autoria, mas existem muitos coletivos, porque a arte performativa requer um músico, o encenador, os intérpretes, etc., e é normal ter essa relação de cooperação. O meu trabalho é na arte performativa, mas também é muito visual e eu comecei a fazer uns trabalhos para o ambiente da aula visual, e aí percebi a questão da autoria, para mim é frustrante quando vejo instalações com um nome só, mas depois percebes que tem mais artistas envolvidos, mas com o nome muito pequeno. Acho que é uma noção que nas artes plásticas ainda é difícil, mas é fundamental, gostava muito que esta ideia fosse desenvolvida esta ideia de cocriação e participação na criação pela comunidade, sendo que a arte comunitária é muitas vezes considerada uma arte menor, muitas vezes é um termo que não é usado com muito prazer, e tem muitos problemas, um deles é a comunidade com um todo único, e a comunidade pode ser composta por várias comunidades diferentes e que a arte comunitária é um conceito muito diferente da arte. O nosso projeto quer aproximar-se a uma comunidade ou várias e encontrar soluções de mediação para aproximar-se da comunidade, sem que a arte seja feita exclusivamente para a incluir, para mim é muito importante a independência do artista, fazer as suas loucuras, sendo que tem de haver ações de mediação e aproximação ao lugar.

8 - Ao nível da gestão, que tipo de decisões do passado alterava se possível para um melhor funcionamento do projeto? E ao nível social?

Não, porque é uma associação muito pequena, com o sistema mais simples, mas ninguém é pago, ninguém tem ordenado, nos projetos, as pessoas são pagas por projeto. Não temos ainda idade suficiente para podermos dizer que temos uma gestão que pode ser criticada ou não. Gostava que houvesse uma equipa, um núcleo mais presente. É um ambiente familiar e as outras pessoas vêm quando há trabalho, mas isso é o que nos obriga o facto de não termos um apoio.

9 - À semelhança do vosso projeto, o BANDUA será realizado na periferia de uma grande cidade que sofre com a centralização cultural. Quais são os maiores desafios no combate a essa centralização?

É criar outros centros, torná-los interessantes. Trabalhar numa periferia pode ser mais difícil que trabalhar numa aldeia, porque a periferia não tem um centro, e por exemplo, quando estás a trabalhar numa aldeia, a primeira coisa que fazes é ires à praça, comesas a conhecer as pessoas, e numa periferia como Pedroso muito extensa, as pessoas andam principalmente de carro, às vezes tem o mal da cidade - a falta de comunidade- e o mal de estar na periferia e não ter realmente uma atividade cultural, raramente ter uma gestão municipal virada para as artes. Porto tem muito foco nas artes, mas não é porque é iluminado, é uma cidade turística, então vê que as artes atraem turismo. Pedroso nunca vai ver isto como atração turística, só o fazia para uma ideia de cultura e de formação da sua própria população. É tornar as periferias num lugar não só para dormir, mas também para viver.

10 - Para concluir, sendo o BANDUA um projeto embrionário e com algumas semelhanças ao vosso projeto, que tipo de conselho sugere que possa impulsionar o desenvolvimento e os resultados do projeto?

Primeiro é existirem, pesquisei por vocês e não encontrei nada, acho que existir online é importantíssimo. É muito importante ter uma missão, ser muito claro com essa missão, definir juntos um plano, mas ser muito concretos com o que vocês querem da vossa associação e os princípios para se revelar nas escolhas. É relevante ter um título para a associação, mas também um subtítulo, algo que seja curto mas que claramente explica o que fazes para as pessoas perceberem se querem ir ter contigo ou não. Esta ideia de comunicação é importante, seja gerir internamente, quer seja externamente.

ANEXO B - Entrevista ADAO

Associação para o Desenvolvimento das Artes e Ofícios

Carla Pacheco - Direção, Historiadora. Artista Plástica



Declaração de Consentimento

Eu, Carla de Jesus Pacheco

aceito participar na entrevista proposta por Ana Rita Marques Filipe

destinada ao seu trabalho empírico no projeto de Mestrado em Comunicação e Gestão

de Indústrias Criativas (2022-23) da Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Sei que a conversa será confidencial e que irá ser gravada em áudio para facilitar

o processo de registo da informação, será apenas ouvida pelos estudante

em causa e partilhada por escrito no relatório de projeto.

O ficheiro *audio* será eliminado após a conclusão de registo escrito da sua avaliação.

12, Dezembro de 2023

Carla Pacheco

1 - Como surgiu o projeto? Conceito, formação de equipa, backstory

A origem da ADAO surgiu sobretudo da vontade de três artistas terem um espaço de trabalho, juntaram-se e tentaram contactar com vários espaços. Surgiu esta oportunidade deste edifício que estava abandonado à altura, estava degradado, não tinha portas, janelas, foi preciso um investimento de tempo e de meios para recuperar tudo. Tinha toxicodependentes aqui dentro, e toda a zona inclusivé tinha toda aquela aura pesada, pois como é num canto da cidade, era escuro, perto da linha de comboio, as pessoas tinham algum receio de vir para aqui. A iniciativa surgiu por esta vontade de ter um espaço de trabalho. A questão é que estes artistas conseguiram juntar esta vontade, criaram uma associação e isso começou a atrair outras pessoas, como o espaço é tão grande, outras pessoas ficaram com vontade de se juntar e ter espaços de trabalho.

2 - Contaram com apoio municipal ou de outras entidades durante os primeiros tempos de criação do projeto?

Não, surgiu sobretudo assente em voluntariado, amizades, disponibilidade de amigos e familiares. No início a Câmara sempre mostrou boa-vontade e colaboração, mas não somos financiados por nenhuma entidade. Somos autossuficientes, para o bem e para o mal, porque isso também nos condiciona de vários modos, e estamos a tentar contornar essa questão. Participamos em subsídios, DG Artes e assim e trabalhamos nesse sentido, mas até então, temos vivido assim. Como não somos financiados, depende sempre da disponibilidade, pois nenhum dos membros recebe ordenados, a maioria dos elementos da direção tem outros trabalhos.

3 - Quais são os tipos de atividades e eventos desenvolvidos?

Sobretudo depois desta última direção tomou posse, há cerca de um ano e meio mais ou menos, temos conseguido manter um programa musical constante, aos fins de semana, e já criamos eventos, festivais, como um festival de fotografia analógica, festivais ligados à música. Na verdade, os festivais tentam reunir várias expressões, seja artes visuais, seja música. Nas artes visuais, neste momento, é a área que não estamos a conseguir chegar tão bem, o ideal seria termos uma galeria, que não temos, e vamos-nos adaptando. Temos alguma oferta formativa, projeção de cinema e colaborações com outras entidades, que também acolhemos outros projetos destas.

4 - O projeto trabalha com um público-alvo definido? Qual?

Relativamente ao público da ADAO, sendo que os eventos mais frequentes que nós temos acentuam na música, é um público muito específico, é o público mais presente na ADAO. Ao nível das outras expressões temos poucas atividades nesse sentido, tornando-se um público mais residual, ainda assim há muito interesse no espaço e muitas pessoas que tentam aproximar-se. Acaba por assentar no público pertencente ao mundo das artes, não exclusivamente, obviamente essa não é a nossa intenção, é canalizar um público mais diversificado e alargado e isso tem-se notado, até na nossa proposta musical que pretende ser eclética. Existem algumas condições na expressão da música, pois a partir do momento em que não é possível pagar um cachê, ficamos condicionados às pessoas que aceitam tocar num espaço só pelo valor conseguido pelos bilhetes. Ainda assim, existe muita vontade nesse sentido, temos imensos pedidos, mantendo o ecletismo musical e chegar a todos.

5 - Existem parâmetros específicos tidos em conta na mediação de artistas?

Desde que esta direção começou existem parâmetros sim, quem tiver interesse em ter um espaço de trabalho aqui que nos envie o currículo, contexto de trabalho, o que até então não foi feito. Como este espaço é relativamente acessível para trabalhar, temos artistas que já cá estão desde o início, então nós não temos tido muita rotatividade de artistas, normalmente as pessoas estão em permanência, não tem havido essa escolha evidente porque não há espaços.

6- Que resultados ao nível cultural são visíveis na comunidade desde que o projeto foi criado?

Na verdade, a iniciativa foi muito positiva para uma nova dinâmica do edifício, ao espaço, e todas as lojas nas redondezas estavam fechadas e agora estão abertas. Houve aqui uma dinâmica muito interessante na cidade. Levantou uma aura mais escura que havia na zona, e notou-se sobretudo nesse comércio que começou a estar mais presente e mais próximo e uma maior circulação de pessoas. O facto de não estarmos abertos todos os dias também é uma condição, há muitas pessoas que vêm aqui tentar perceber o que se passa, mas a porta está fechada e daí a necessidade de estarmos a criar um bar para haver uma porta de acesso mais facilitada e as pessoas sentirem-se mais à vontade a conhecer o espaço e a intervirem diretamente também.

7- O projeto relaciona-se com os conceitos de cocriação e arte comunitária? Sente que essas práticas têm resultados e um impacto na noção de arte na comunidade em comparação com a criação individual e o típico mercado da arte?

Obviamente que apoiamos a cocriação, mas acaba por ser um processo natural, os artistas sentem afinidade e estabelecem parcerias e colaborações ou criam peças em conjunto. Com a comunidade também já o temos feito, sobretudo com a colaboração com outra associação, a NÓS, temos com eles *workshops* de *upcycling* com pessoas mais desfavorecidas na comunidade. Acho que passa sempre pela educação e formação das pessoas, o facto de estarem envolvidas nestes projetos desperta-lhes a curiosidade e algum conhecimento sobre as mesmas. O mercado da arte é um tema muito específico, está muito além dessa malha social que normalmente está associada a esses projetos. As pessoas não têm sequer noção, os valores para eles são coisas absurdas. Como estamos na margem sul, a arte visual suscita um interesse mais residual, na venda de peças, sobretudo nos *Open-Days* em que os *ateliers* estão todos abertos, os artistas têm as suas peças à venda e o que é vendido são sempre peças de valor mais baixo. É muito difícil peças maiores serem vendidas.

8 - Ao nível da gestão, que tipo de decisões do passado alterava se possível para um melhor funcionamento do projeto? E ao nível social?

Ao nível da gestão, começou por fatores mais pequenos. Uma associação com esta dimensão, com cerca de setenta artistas, tem necessidades frequentes do dia-a-dia, como a manutenção e limpeza dos espaços comuns, foi necessária a criação de regras e de uma estrutura com uma cadência de atividades frequentes. Desde que a nova direção tomou posse, tem estado a estruturar coisas no sentido de criar um modelo para tornar as comodidades mais funcionais. No campo da programação não existia nenhuma estrutura planeada nesse sentido. Neste momento nós temos uma boa programação musical, pois foi aquilo que conseguimos responder melhor e está bem organizada, o objetivo de querermos ser ecléticos está a ser alcançado. Temos intenções de o fazer ao nível das artes visuais, mais exposições, atrair mais atividades, não só ao nível das artes visuais mas também no artesanato, permitir às pessoas venderem os seus materiais, ter uma loja aberta, juntamente com o bar. Há todo um conjunto de dinâmicas que estamos a querer fazer para este sítio ser muito mais funcional e mais sustentável também, o que não foi feito até então. Na verdade, quase que estamos a arrancar de novo, a reestruturar tudo.

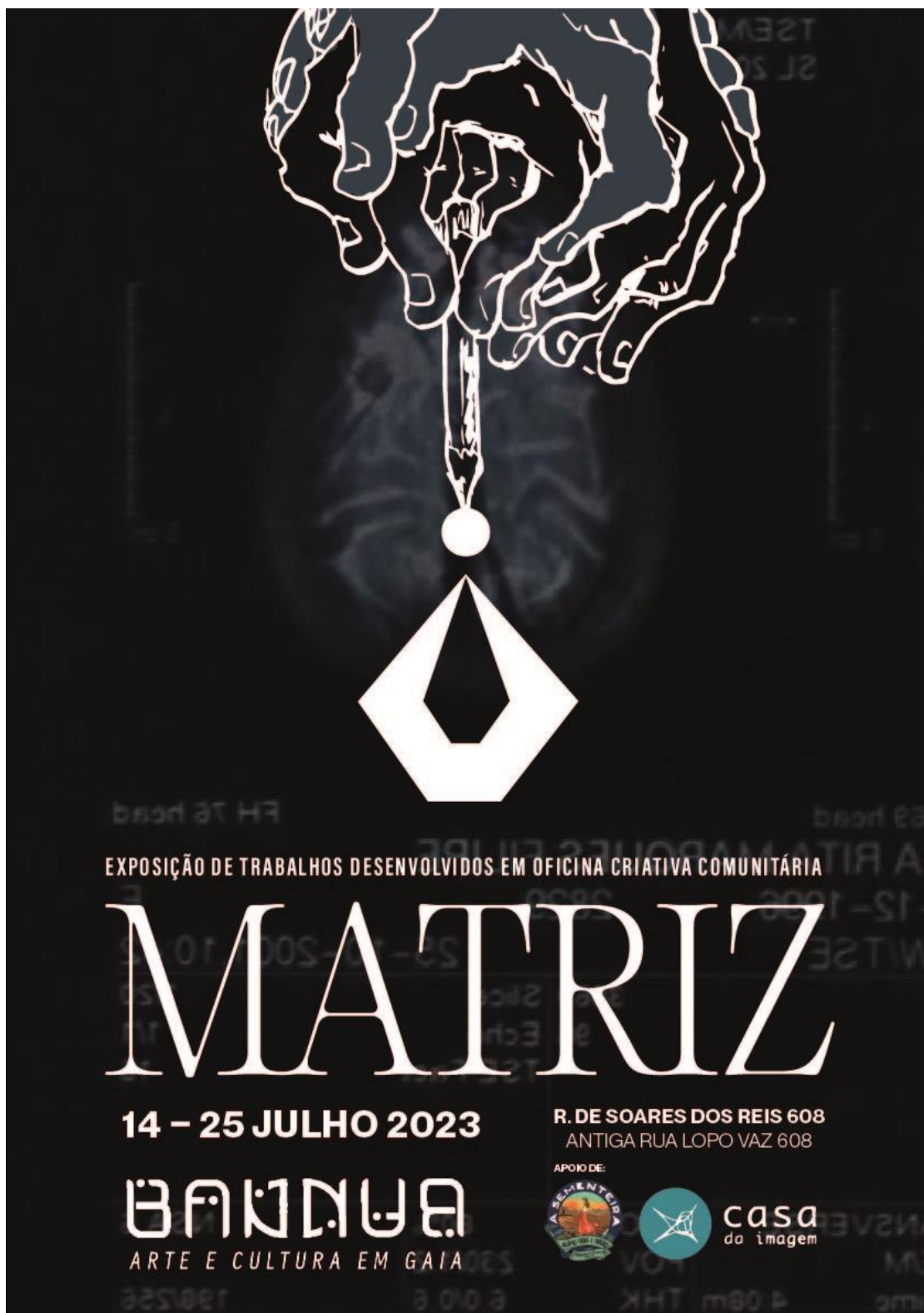
9 - À semelhança do vosso projeto, o BANDUA será realizado na periferia de uma grande cidade que sofre com a centralização cultural. Quais são os maiores desafios no combate a essa centralização?

Estamos a conseguir combater essa centralização, com a programação musical mais frequente e mais eclética que temos tido tem se sentido um interesse um fluxo maior de pessoas que vêm de Lisboa. Já tivemos muitos projetos em que se nota um grupo grande que vem de Lisboa, embora exista uma pequena condição que transtorna mais esse fluxo. Os concertos normalmente são até às três da manhã, mas o último barco é à uma e meia, então muitas vezes vemos a sala a ficar substancialmente vazia porque as pessoas vão embora para o barco, que é de facto uma das condições aqui do Barreiro. É o transporte mais próximo e mais fácil, estamos extremamente próximos de Lisboa, a 20 minutos, mas depois existe esta condição. É uma situação que está a ser vista com a própria empresa Soflusa, mas que ainda mantém essa condição, que nos transtorna não só a nós mas também a outras associações aqui da margem sul. Dependendo dos projetos culturais, existem projetos com mais impacto mas se forem menos conhecidos, as pessoas já não apostam em vir, se calhar vão a um sítio mais próximo e também pelo estigma de que o Barreiro é muito longe. Este rio que nos separa é uma barreira psicológica muito grande para as pessoas de Lisboa que já começa a ser ultrapassada gradualmente.

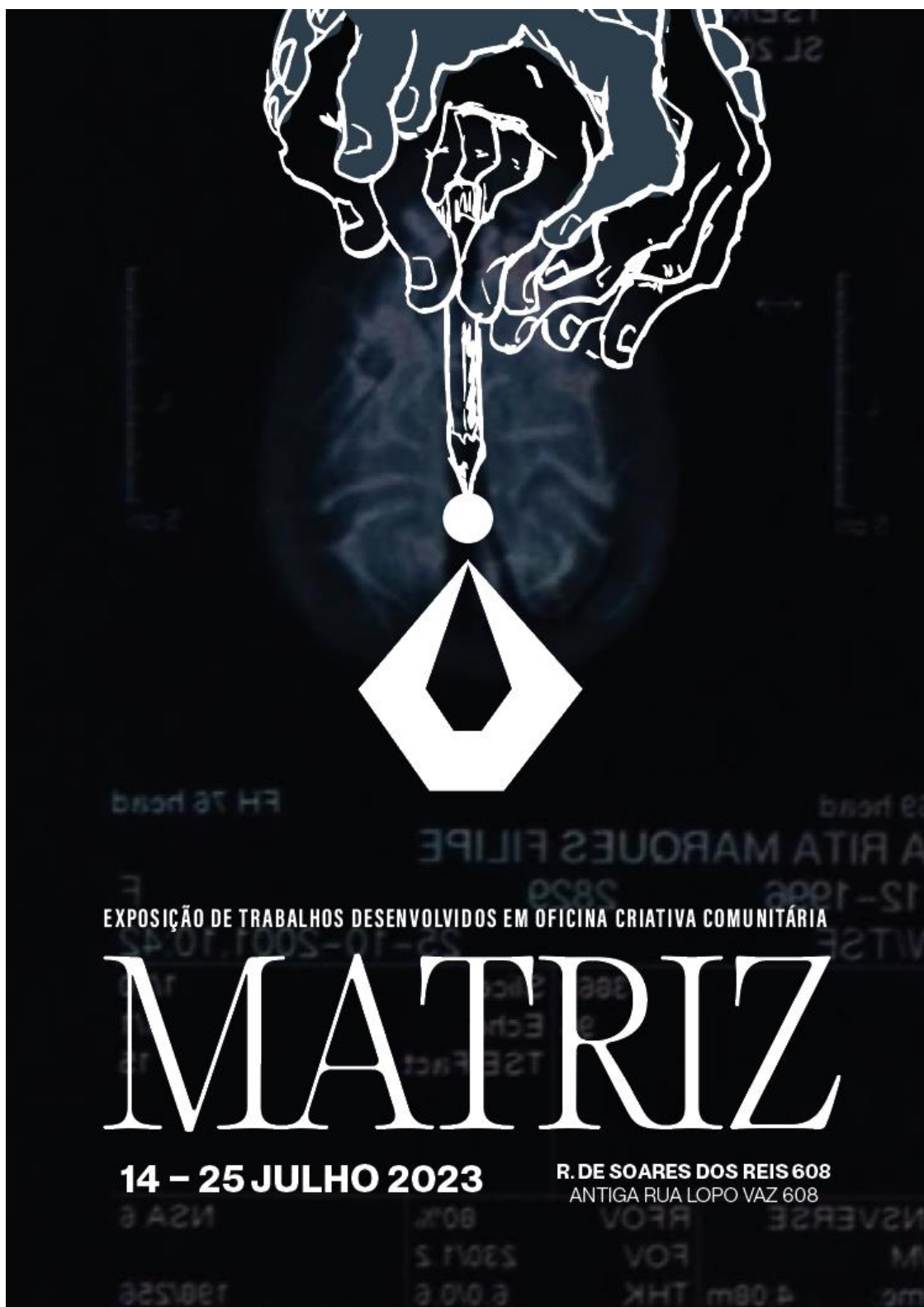
10 - Para concluir, sendo o BANDUA um projeto embrionário e com algumas semelhanças ao vosso projeto, que tipo de conselho sugere que possa impulsionar o desenvolvimento e os resultados do projeto?

Para o impulsionar é preciso atrair algum tipo de financiamento, porque se não fica muito complicado. Nós aqui conseguimos através da cota suplementar de ocupação das salas fazer face às despesas mensais, pois nós pagamos renda, pagamos água, luz, etc., se não fosse assim seria muito complicado sem financiamento. A arte por si só é muito difícil de sustentar um espaço. É um passo fundamental através da Câmara ou dos subsídios para a sustentabilidade do próprio espaço. Depois é ir criando o público com uma programação interessante e com uma boa divulgação.

ANEXO C – Cartaz Exposição “MATRIZ”



ANEXO D – Folheto Informativo/Folha De Sala





A matriz vem sempre no princípio.

Bandua nasce em Gaia, para Gaia. Parte da vontade de plantar sementes para o futuro, ao fazer e mostrar arte nos espaços que mais precisam dela. Assim surgem estas oficinas criativas.

Ao longo desta semana vimos acontecer workshops (com Scarlath Louyse, Helena Rocio Janeiro e Tinta Dulce), uma conversa com Ana Rocha sobre as histórias e estórias da casa, momentos de criação em conjunto, e muitas, muitas inside jokes.

Criar é-nos essencial, é uma vontade que nos corre nas veias. Poder fazê-lo ao lado de pessoas incríveis, num espaço com tanta memória e com raízes tão profundas nesta Gaia? É nada menos do que uma honra e um milagre.

Podemos não deixar uma floresta plantada. Mas se tivermos deixado rebentos já terá valido à pena.

Com todo o amor e carinho, um agradecimento profundo à Joana e à Inês, à Scar, Helena e Valen, à Ana, à Alla, à Alípio Dias, e, claro, à Jumas, ao Tone, à Xica, ao Luan, e à Vânia.

APOIO DE:



casa
da imagem



ANEXO L – Cadáveres-esquisitos



ANEXO J – Exercícios Workshop #1





ANEXO E – OBRA #1



ANEXO F – OBRA #2



ANEXO G – OBRA #3



ANEXO H – OBRA #4



ANEXO I – OBRA #5

