

Um arquivo digital de futuros: Contributos de uma abordagem especulativa e colaborativa

Inês Fernandes de Aguiar

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Luciano Moreira

Junho de 2025

Um arquivo digital de futuros: Contributos de uma abordagem especulativa e colaborativa

Inês Fernandes de Aguiar

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Professor Doutor Pedro Jorge Couto Cardoso

Vogal Externo: Doutor Liam Benison

Orientador: Doutor Luciano José Santos Reis Moreira

Resumo

O presente trabalho insere-se no campo das Humanidades Digitais e procura perceber como os arquivos podem transcender modelos estáticos para construir futuros mais inclusivos. Partindo da limitação dos arquivos prevaletentes em capturar visões prospetivas, esta dissertação propõe um arquivo digital de futuros: um espaço vivo e colaborativo. Através de uma metodologia qualitativa e participativa, que integrou práticas de co-construção e design especulativo, aplicadas em workshops, foi formulado o "arquivo de futuros", um protótipo provocativo de website que desafia a noção de arquivo e estimula o pensamento utópico.

Os resultados evidenciam o poder do multimédia, nomeadamente imagens e vídeos curtos, como um meio eficaz para os participantes comunicarem visões utópicas, fomentando acessibilidade e expressão criativa. Também é caracterizada, assim, uma reimaginação profunda do arquivo para um espaço dinâmico, fluído e proativo, que privilegia a colaboração e curadoria participativa e desafia os paradigmas de arquivo como repositório. As elevadas expectativas quanto à agência cidadã veem o arquivo como um catalisador potente para a ação cívica e a cocriação de futuros utópicos. No entanto, a análise aponta para riscos inerentes a estes espaços colaborativos, como a possível politização do discurso e os desafios na gestão da curadoria e da participação autêntica.

Em termos de contribuição, este estudo oferece um modelo prático de co-design de arquivos digitais colaborativos focados na participação social e política. Sugere, ainda, novas abordagens de navegação (emocional, temporal e territorial) para plataformas mais interativas e disruptivas. Em suma, esta dissertação posiciona o arquivo como um motor de reflexão crítica e imaginação social, fundamental para identidades culturais dinâmicas.

Palavras-Chave: Humanidades Digitais, Estudos Utópicos, Arquivos

Abstract

The present work is situated in the field of Digital Humanities and seeks to understand how archives can transcend static models to build more inclusive futures. Starting from the limitation of prevailing archives in capturing prospective visions, this dissertation proposes a digital archive of futures: a living and collaborative space. Through a qualitative and participatory methodology, which integrated co-construction and speculative design practices, applied in workshops, the "archive of futures" was formulated, a provocative website prototype that challenges the notion of the archive and stimulates utopian thinking.

The results highlight the power of multimedia, namely images and short videos, as an effective means for participants to communicate utopian visions, fostering accessibility and creative expression. Thus, a profound re-imagining of the archive is characterized as a dynamic, fluid, and proactive space that privileges collaboration and participatory curation and challenges the paradigms of the archive as a repository. The high expectations regarding citizen agency view the archive as a powerful catalyst for civic action and the co-creation of utopian futures. However, the analysis points to inherent risks in these collaborative spaces, such as the possible politicization of discourse and the challenges in managing curation and authentic participation.

In terms of contribution, this study offers a practical model of co-design for collaborative digital archives focused on social and political participation. It also suggests new approaches to navigation (emotional, temporal, and territorial) for more interactive and disruptive platforms. In sum, this dissertation positions the archive as a driver of critical reflection and social imagination, fundamental for dynamic cultural identities.

Keywords: Digital Humanities, Utopian Studies, Archives

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer ao meu supervisor, o Professor Luciano Moreira. A sua disponibilidade, dedicação e orientação contínua foram fundamentais para a realização desta dissertação, e tornaram um processo com algumas incertezas num percurso mais claro e fluído. As reuniões e conversas partilhadas ao longo destes meses enriqueceram-me com novas ideias e perspetivas, as quais agradeço imenso.

Aproveito para agradecer também a toda a gente que colaborou neste processo, à coordenadora Helena Lobo, que se mostrou disponível em apresentar-me Valongo numa visita de campo e à professora Joana Caetano, que tirou do seu tempo para me oferecer notas valiosas, em momentos de aperto.

A todos os participantes das oficinas, um agradecimento profundo, pelo tempo, pelas discussões enriquecedoras, pela atenção e interesse dado e pela colaboração constante.

Não menos importante, aos meus pais, família, amigos e ao meu namorado, pelo apoio contínuo e encorajamento nas fases mais complicadas.

A todos, a minha gratidão.

Índice

Introdução.....	1
Contextualização	1
Questões e objetivos	3
Abordagem metodológica.....	3
1. Revisão Bibliográfica.....	5
1.1 Humanidades Digitais.....	5
1.1.1 Definições e evolução	5
1.1.2 Humanidades digitais e arquivos.....	7
1.2 Arquivos e preservação do património.....	13
1.3 Utopias: memória, identidade e arquivo.....	19
1.3.1 O conceito de utopia na teoria.....	19
1.3.2 Relação entre utopias passadas e futuras no discurso das comunidades.....	22
1.3.3 Arquivos como lugares de memória utópica.....	23
2. Metodologia.....	26
2.1 Fundamentação teórica da metodologia	26
2.2 Design participativo e co-criação	29
2.3 Design especulativo e a construção de utopias digitais	31
2.4 Evolução metodológica e fases dos workshops	33

2.5 Primeira fase: workshops com a comunidade de Valongo	35
2.5.1 Participantes	35
2.5.2 Workshop 1: Imaginar e desafiar o arquivo	36
2.5.3 Workshop 2: Co-criação do arquivo digital comunitário	38
2.5.4 Procedimentos	42
2.5.5 Limitações e reflexões críticas	44
2.6 Reformulação metodológica	46
2.7 Segunda fase: Oficinas especulativas e co-criação do provótipo.....	48
2.7.1 Participantes	48
2.7.2 Workshop e atividades.....	50
2.7.3. Recolha de feedback e cartas do futuro (pós-workshops)	54
2.7.4 Procedimentos	55
2.8 Análise temática	57
3. Resultados.....	60
3.1 Primeira fase de workshops: primeiras percepções e desafios.....	60
3.1.1 A importância da multimédia e da acessibilidade:	60
3.1.2 O valor da co-criação e partilha.....	62
3.1.3 A ancoragem no presente e a dificuldade da imaginação especulativa.....	62
3.1.4 A relevância do passado na construção do futuro	63
3.1.5 Desafios iniciais na conceção do arquivo de futuros	64

3.2. Segunda fase de workshops: experimentação, pensamento prospetivo e o protótipo provocativo	65
3.3 Rutura com o arquivo convencional: das elites à ação coletiva	65
3.3.1 Arquivo como espaço prático e acessível	65
3.3.2 Curadoria ética, não autoritária	67
3.4 Utopias múltiplas e concretas: entre o local e o imaginário.....	68
3.4.1 Utopia como horizonte de ação real	68
3.4.2 Entre utopia e distopia: o arquivo como disputa	69
3.5. Internet como arquivo de futuros? Reflexão e superação	70
3.5.1 A Internet como arquivo informal: potência e caos	70
3.5.2 Um arquivo ancorado no território: conexão local.....	70
3.6 Arquivo multimédia como espaço expressivo e inclusivo	71
3.7 A estrutura do arquivo: rede, fragmentação da informação e tempo	73
3.7.1 Rede não-linear e fragmentação narrativa	73
3.7.2 O tempo como eixo maleável.....	75
3.8 Atores e formas de intervenção no arquivo.....	76
3.9 O impacto do arquivo de futuros.....	77
3.9.1 Para além do repositório: a complexidade do arquivo de futuros e os riscos da agência coletiva	80
3.10 Conclusão: o arquivo como possibilidade	82
4. O provótipo: descrição e fluxo de interação.....	83

4.1 Definição	83
4.2 Fluxo de interação	84
4.2.1 Página principal: "network nuclear" dinâmica (exploração).....	84
4.2.2 Página de detalhes da utopia (imersão e conexão).....	86
4.2.3 Canvas da Galeria de Futuros (co-criação ativa).....	88
4.3 Diagrama de fluxo	90
4.4 Feedback.....	92
5. Discussão	96
Conclusões	104
Contribuições do estudo	105
Limitações	106
Sugestões para investigação futura.....	107
Referências	109
Apêndices.....	115
Apêndice A: Formulário de consentimento informado para participação em workshop de investigação	115
Apêndice B: Guião dos Workshops	118
Apêndice C: Atividades dos workshops no Miro	129
Apêndice D: Cartas do futuro	144

Índice de Figuras

Figura 1. Relações entre arquivologia e outros campos e comunidades. Fonte: Gilliland (2017, p. 48).	8
Figura 2: Processo de co-design (McKercher, 2021).....	27
Figura 3: Prompt da atividade 3 do primeiro workshop de Valongo.	38
Figura 4: Exemplos de formatos multimédia da atividade 3.....	38
Figura 5: Atividade 2 do segundo workshop de Valongo: Dot voting nas funções desejadas para o website do arquivo.	40
Figura 6: Excerto de card sorting de uma participante na atividade 4 do segundo workshop de Valongo.....	41
Figura 7: Atividade sobre <i>user personas</i> e <i>user journey</i> para retificar acessibilidades. Workshop 2, atividade 5.....	41
Figura 8: Exemplo do ecrã principal do protótipo inicial desenvolvido na primeira fase do <i>workshop</i>	45
Figura 9: Atividade 2: remix de conteúdos e criação de ideias utópicas.....	52
Figura 10: Atividade 3 do workshop da segunda fase que questiona sobre os eixos do arquivo.....	53
Figura 11: Os 6 passos da análise temática adaptada de Braun e Clarke (2006)	58
Figura 12: Diagrama de fluxo de interação do provótipo arquivo de futuros.	91

Lista de Tabelas

Tabela 1: *Participantes da primeira fase dos Workshops (Valongo)*..... 36

Tabela 2: *Participantes da segunda fase de Workshops*..... 49

Introdução

O presente projeto, desenvolvido no âmbito do Mestrado em Multimédia, com especialização em Cultura e Arte, propõe a criação de um arquivo digital orientado para o futuro, concebido como um espaço multimédia dinâmico e colaborativo. Dedicado à expressão de visões utópicas dos cidadãos, este arquivo ultrapassa a função meramente conservadora da memória, assumindo-se como uma plataforma viva de experimentação, onde o passado, o presente e o futuro se entrelaçam de forma participativa e sujeita a reinterpretação constante. Através de narrativas digitais, procura-se fomentar a imaginação coletiva, o envolvimento cívico e o diálogo intercultural e intergeracional, desafiando os pressupostos dominantes da arquivística contemporânea. Neste contexto, o protótipo provocativo (ou provótipo) elaborado neste estudo emerge como uma proposta especulativa que materializa esta visão.

Contextualização

A investigação parte de uma problemática central: como envolver cidadãos na construção colaborativa do arquivo digital do futuro, que promove a imaginação coletiva e a participação cívica. O projeto articula ideias utópicas coletivas com ferramentas digitais colaborativas para estabelecer uma ponte crítica entre passado e futuro. Com esta abordagem, utiliza o imaginário coletivo como um recurso ativo para o diálogo cívico, a criação partilhada e a transformação social.

Neste esforço, são centrais as práticas da ciência cidadã e das humanidades digitais. As últimas são entendidas como campo interdisciplinar que cruza métodos das ciências humanas com ferramentas computacionais. Estas não permitem apenas analisar criticamente os registos da experiência humana, como também abrem espaço para novas formas de

produção e difusão do conhecimento. Neste projeto, servem sobretudo para ativar o imaginário coletivo como motor para a ação cívica e o pensamento utópico.

Num cenário de rápidas transformações digitais e de interesse crescente pela construção coletiva de futuros, este projeto explora como o arquivo digital de futuros pode resgatar, reinterpretar e disseminar visões utópicas, assumindo-se como um espaço vivo e colaborativo para o diálogo e a ação cívica. Assim, propõe-se um arquivo digital especulativo, concebido não apenas como repositório, mas como espaço de criação e transformação contínua. Focado no futuro, visa incorporar visões utópicas dos cidadãos e promover uma relação com a memória entendida como construção dinâmica, não-linear e politicamente mobilizadora.

Adicionalmente, o projeto articula práticas de co-design e design especulativo, fomentando um diálogo inclusivo e crítico, que contribui para novas formas de participação política e cultural. Procura-se desenvolver estratégias que envolvam diretamente os cidadãos na co-criação de um património imaterial coletivo, que valorize a pluralidade de vozes, a descentralização do conhecimento e o acesso universal. Acredita-se que esta participação ativa não só democratiza o conhecimento, como também fortalece o papel dos cidadãos enquanto agentes culturais e sociais de transformação.

Assim, este estudo justifica-se pela urgência de desenvolver ferramentas digitais que respondam aos desafios da preservação cultural e da participação ativa. Para a investigadora, representa uma oportunidade de aprofundar metodologias colaborativas no contexto dos arquivos digitais. Para a comunidade, o impacto reside na criação de um espaço digital que, ao integrar múltiplas vozes e experiências, potencia novas formas de interpretação e reconstrução narrativa, reforçando o património cultural como motor de transformação social.

Questões e objetivos

Por fim, a proposta investiga também o potencial da utopia como ferramenta crítica e imaginativa ao serviço da ação comunitária. O arquivo digital poderá funcionar como recurso educativo, instrumento de mobilização, plataforma de diálogo e motor de memória ativa e participativa.

Neste contexto, a investigação orienta-se pelas principais questões:

1. Quais dimensões do multimédia são valorizadas e significativas para os participantes na construção de um arquivo digital?
2. De que modo o arquivo digital de futuros, na perspetiva dos participantes, pode desafiar a própria ideia de arquivo?
3. Que expectativas têm os participantes sobre o impacto do arquivo na promoção da agência dos cidadãos?

Estas questões estruturam tanto a abordagem metodológica como o contributo crítico da investigação, permitindo compreender não só a forma como os cidadãos se relacionam com o património cultural e intelectual em ambientes digitais, mas também as possibilidades do arquivo enquanto espaço transformador e participativo. Identificar os formatos multimédia mais significativos para os utilizadores contemporâneos contribui para uma curadoria mais inclusiva; questionar a própria definição de arquivo permite reimaginar o seu papel institucional; e investigar a agência cidadã revela o potencial do design participativo como instrumento de empoderamento e transformação social.

Abordagem metodológica

A secção "Revisão Bibliográfica" analisa os contributos das humanidades digitais e da prática arquivística para que narrativas coletivas sejam reinterpretadas e utilizadas para

promover mudanças sociais e políticas. Aborda também a função de arquivos como lugares de memória utópica e ativismo social.

A secção “Metodologia” apresenta a abordagem e os métodos utilizados na investigação, incluindo o design participativo, a co-criação e o design especulativo. Descreve detalhadamente todo o processo, desde a seleção dos participantes, passando pela reformulação metodológica, à realização das duas fases de workshops e das atividades desenvolvidas durante e após esses encontros, até à análise temática dos resultados.

A secção “Resultados” apresenta as conclusões obtidas a partir da análise temática dos workshops, da sessão de feedback ao provótipo e da atividade “Cartas do Futuro”. Resume as perspetivas, questões e propostas levantadas pelos participantes em relação ao provótipo do Arquivo de Futuros, assim como o impacto imaginado para esta ferramenta participativa.

A secção “Provótipo” descreve o desenvolvimento de um fluxo de interação de website baseado nos contributos dos participantes ao longo dos workshops. Explica as funcionalidades propostas e as opções de estrutura exploradas em resposta ao feedback. Apresenta uma visão geral da estrutura e navegação e das funcionalidades interativas pensadas para estimular a imaginação coletiva e apoiar a construção colaborativa de futuros, no contexto de um arquivo digital especulativo e participativo.

Por fim, a secção “Discussão” relaciona os resultados obtidos com a literatura existente, destacando as oportunidades e os desafios da criação de um arquivo digital de futuros colaborativo como ferramenta para imaginar futuros e fortalecer a agência cidadã.

1. Revisão Bibliográfica

1.1 Humanidades Digitais

1.1.1 Definições e evolução

As humanidades digitais constituem um campo interdisciplinar que integra as ciências humanas e as tecnologias digitais, visando explorar novas metodologias de pesquisa e formas de disseminação do conhecimento. Este domínio combina o pensamento crítico com técnicas computacionais para criar novos objetos de estudo ou lançar uma nova luz sobre tópicos de investigação já conhecidos (Pierazzo e Moreira, 2024).

Caracterizadas pelo seu espírito inovador, visionário e experimental, as humanidades digitais incorporam uma vasta diversidade de origens, posicionando-se como uma “grande tenda” que converge uma multiplicidade de pessoas, temas e projetos (Pierazzo e Moreira, 2024). Nesta linha, Presner (2010) destaca o caráter intrinsecamente colaborativo das humanidades digitais. Projetos deste campo estendem-se não apenas ao meio acadêmico, mas também à comunidade, reunindo uma vasta gama de profissionais, como humanistas, técnicos, bibliotecários, cientistas sociais, artistas e cientistas da computação. O seu propósito é conceber e resolver problemas complexos com grande impacto social, envolvendo a participação de diversas partes e possuindo um propósito e duração amplos (Presner, 2010).

Segundo Viiri (2014), artigos e até livros inteiros têm sido dedicados à definição e à história das humanidades digitais. De forma simples e abrangente, pode-se definir humanidades digitais como o uso de ferramentas digitais em atividades de investigação, ensino, produção acadêmica e publicações nas disciplinas de humanidades (Terras, 2016). Isso pode significar tanto responder a novos tipos de questões quanto apresentar dados de maneiras que anteriormente seriam impossíveis. O autor afirma também que os projetos

nesta área podem acrescentar uma camada extra de inovação a conteúdos tradicionais ou transformar completamente o processo de investigação. Schreibman et al. (2016) destacam que o essencial hoje não é apenas usar computadores, mas sim o facto de conduzir o trabalho das humanidades em formato digital. Este campo expandiu-se consideravelmente, abrangendo não só a modelagem computacional e a análise de dados nas humanidades, mas também o estudo cultural das tecnologias digitais, as suas potencialidades criativas e o seu impacto social.

As possibilidades criativas inerentes às humanidades digitais conectam-se de forma intrínseca ao seu impacto social. Segundo Gardiner e Musto (2015), no contexto contemporâneo, arquivos de textos, imagens, objetos, reconstruções virtuais, filmes e sons encontram-se disponíveis digitalmente, e permitem maior acessibilidade e um escopo ampliado de narrativas culturais e a sua visualização.

A origem das humanidades digitais remonta ao projeto *Index Thomisticus*, iniciado em 1949 por Robert Busa, visto como pioneiro na utilização da computação nos estudos linguísticos, especificamente na indexação e lematização (identificação da origem das palavras) das obras de S. Tomás de Aquino (1225-1274), conhecido filósofo italiano.

Esta ocorrência estimulou o surgimento de uma nova área de estudo, a computação para as humanidades, ou *humanities computing* (Guerreiro, 2013). Nesta abordagem, o computador não é apenas uma ferramenta que replica funcionalidades analógicas, como uma máquina de escrever ou um telefone; antes, é empregado ativamente para modelar dados das humanidades e a nossa compreensão sobre eles (Unsworth, 2002). “Tanto a designação “Humanities Computing” (mais comum na década de 1990 e até ao início dos anos 2000) como “Digital Humanities” (predominante nos últimos 15 anos) sugerem uma visão unificada das diversas disciplinas das humanidades” (Portela, 2019, p.93).

No entanto, Cláudio Ribeiro (2019) destaca que as humanidades digitais surgiram de instituições como bibliotecas, arquivos e universidades. Por outro lado, Renan Marinho de

Castro e Ricardo Medeiros Pimenta (2017) argumentam que a origem das humanidades digitais é mais o resultado de um processo do que um evento ou movimento específico, seja pela incorporação do ambiente digital e dos computadores na vida diária, seja pela afirmação da informação como elemento fundamental da sociedade.

O surgimento e a consolidação do termo "humanidades digitais" podem ser atribuídos à primeira década do século XXI, refletindo um esforço concertado para distanciar o campo da simples digitalização e abranger uma visão mais ampla e colaborativa da integração entre humanidades e tecnologia (Kirschenbaum, 2012). Neste período, emerge uma perspectiva unificada das humanidades sob a perspectiva digital, provocando uma sequência de interpretações retrospectivas das práticas disciplinares de computação que se desenvolveram nos últimos 50 anos (Hockey, 2004). Ao mesmo tempo, surge um período repleto de promessas e perspectivas promissoras de inovação metodológica, acesso ampliado ao conhecimento e novas formas de colaboração. (McCarty, 2003).

1.1.2 Humanidades digitais e arquivos

Como evidenciado por Hockey (2004), a evolução do campo das humanidades digitais contribuiu para o crescente interesse em colocar o património cultural na *web*, não só para investigadores académicos, mas também como forma de promover as competências em literacia informacional e aprendizagem ao longo da vida do público em geral.

A presente tendência dialoga com a arquivologia, na medida em que os arquivos digitais passam a ser concebidos como espaços dinâmicos e interativos, permitindo novas formas de participação dos utilizadores. Um exemplo dessa conexão é o trabalho de Tim Sherratt, que, por meio do uso de aplicações *web* e *gadgets*, experimenta novas abordagens de design para serviços arquivísticos participativos (Vieira et al., 2019). Esse modelo redefine a relação entre utilizadores e repositórios, transformando a experiência de acesso num processo colaborativo. Os arquivos partem de estruturas concebidas para consumo de

informações sobre os documentos para estruturas onde os colaboradores, ao invés de utilizadores, têm a liberdade de manipular conteúdo e contexto, bem como as relações entre eles (Evans, 2017) dando a oportunidade de reflexão e reinterpretação ativa.

Assim, a interseção entre humanidades digitais e a arquivologia não apenas redefine o conceito de arquivo no ambiente digital, mas também amplia a sua função social, promovendo novas formas de interação, pesquisa e preservação da memória coletiva.

Partindo do reconhecimento de que um número crescente de áreas e comunidades influenciam, atualmente, o âmbito e a conceituação da arquivologia, Gilliland (2017) estabelece um relacionamento contemporâneo entre o campo arquivístico e outros campos e comunidades (Figura 1). Nesse sentido, evidencia-se uma relação entre as humanidades digitais, *community-based archiving* e *digital arts*, campos que dialogam diretamente com o tema desta dissertação, que procura construir as bases para um arquivo multimídia utópico e colaborativo.

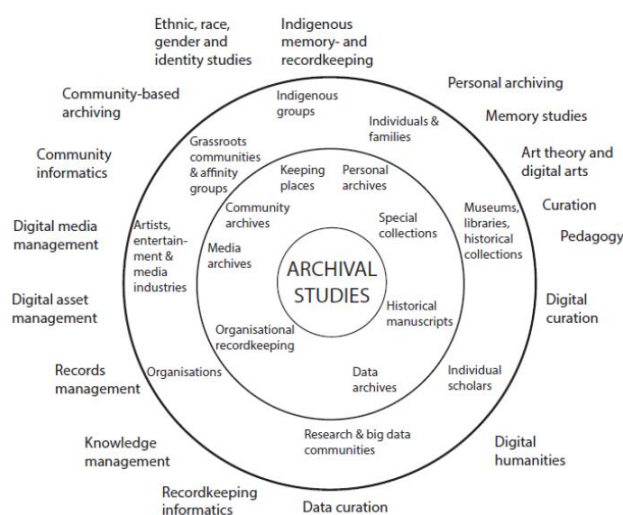


Figura 1. Relações entre arquivologia e outros campos e comunidades.
Fonte: Gilliland (2017, p. 48).

Dentro desse contexto interdisciplinar, Jane Ohlmeyer, diretora do Trinity Long Room Hub (Instituto de Artes e Humanidades do Trinity College Dublin), destaca um novo panorama

nas humanidades digitais, ressaltando a importância dos documentos de arquivo como fontes primárias e suas conexões com outras áreas do conhecimento. Segundo Ohlmeyer (2016, citado por Bellesa, 2016), o acesso a um vasto conjunto de fontes primárias, especialmente manuscritos e materiais impressos; o acesso a metodologias e práticas de várias áreas; a adoção de padrões e melhores práticas; a possibilidade de preservação da informação a longo prazo e de forma sustentável.

A interseção entre estes diversos campos da arquivologia e humanidades digitais evidencia o potencial dos arquivos para além da preservação documental, posicionando-os como espaços de experimentação e inovação. No entanto, a forma como os arquivos são concebidos dentro das humanidades digitais difere, em certa medida, da abordagem tradicional arquivística. Como observa Theimer (2012), os humanistas digitais utilizam o termo "arquivo" para designar coleções digitais organizadas tematicamente, muitas vezes compostas por representações digitais de documentos originalmente não digitais, distribuídos entre diferentes instituições e repositórios. Essa concepção contrasta com a visão arquivística prevalente, que se concentra na gestão, preservação e contextualização dos documentos dentro de um sistema institucional.

Essa distinção conceptual reflete-se em diversos projetos das humanidades digitais destacados por Theimer (2012), como o *Shakespeare Quartos Archive*, o *Rossetti Archive* e o *William Blake Archive*, que demonstram como as tecnologias digitais possibilitam novas formas de acesso e organização de repositórios. No *William Blake Archive*, por exemplo, os textos e imagens do autor são reunidos digitalmente, independentemente da sua localização original, criando um ambiente interativo que amplia as possibilidades de pesquisa e interpretação.

Embora o diálogo teórico entre arquivologia e humanidades digitais ainda esteja em construção, a crescente influência das metodologias digitais sobre os arquivos tradicionais evidencia um campo interdisciplinar em expansão (Vieira et al., 2019). As investigações na

área de humanidades digitais podem trazer contribuições significativas para a arquivologia, particularmente na forma como as informações arquivísticas são disponibilizadas aos utilizadores. Este procedimento fundamenta-se na inovação das tecnologias digitais, que proporcionam novas formas de acesso e interação; na colaboração comunitária, entendida como a participação ativa dos cidadãos na cocriação e enriquecimento do arquivo; e numa subjacente noção comunitária de arquivo, que o redefine como um recurso partilhado e construído coletivamente, indo além da sua função convencional de depósito institucional.

Neste contexto, o crescimento exponencial do volume e da complexidade dos dados digitais na documentação do património cultural, aliado ao avanço das tendências de *open data* e *open science* no âmbito das humanidades digitais, tem vindo a colocar novos desafios, mas também a abrir oportunidades significativas para a valorização do património. Esta realidade revela-se particularmente relevante no quadro da ciência aberta, a qual, ao promover o acesso livre e a reutilização dos resultados de investigação, incentivar a colaboração interdisciplinar, acelerar a inovação e envolver ativamente os cidadãos no processo científico, contribui para a redefinição dos paradigmas de acesso, preservação e produção de conhecimento (Moreira, 2024).

Propomo-nos, por isso, apresentar alguns exemplos de arquivos nas humanidades digitais que ilustram como essas inovações podem transformar a maneira como o património cultural é gerido, interpretado e partilhado com a sociedade:

O *Arquivo LdoD* é um arquivo digital colaborativo dedicado ao Livro do Desassossego, de Fernando Pessoa, que reúne imagens dos manuscritos autógrafos, transcrições atualizadas e quatro edições da obra. Para além da leitura comparativa, permite aos utilizadores criar edições virtuais e, futuramente, produzir variações textuais a partir dos fragmentos. Combina um princípio representacional focado na história editorial da obra com um princípio simulatório, ao possibilitar que os leitores atuem como editores e escritores,

explorando o Livro do Desassossego como uma máquina literária digital (Portela e Silva, 2017).

Um outro exemplo relevante para a relação entre humanidades digitais e Multimédia é o recente projeto *Renaissance Transmedia Lab*, que combina multimédia e ferramentas interativas como *augmented web-documentaries*, *serious games*, aplicações de realidade virtual e experiências 3D, de modo a apelar o público a entrar numa experiência interativa sem perder o discurso científico aliado ao trabalho dos investigadores da época Renascentista (Vurpillot et al., 2019). Os próprios autores (2019) demonstram, através da análise e resultados deste projeto, como o uso da multimédia e das suas ferramentas nas humanidades digitais pode transformar a relação entre o património cultural e o público, promovendo não apenas a preservação, mas também um envolvimento mais acessível, imersivo e significativo.

Além desses, um exemplo notável de como as humanidades digitais impulsionam a colaboração e a inovação na investigação e no património cultural é o projeto *The Republic of Letters* (Stanford University, 2013). Esta iniciativa utiliza ferramentas digitais para mapear e analisar a vasta correspondência de figuras como Voltaire, ao transformar um complexo conjunto de dados históricos numa rede interligada de conhecimento (Stanford University, 2013). Ao organizar e disponibilizar digitalmente milhões de cartas e outros documentos, o projeto não só facilita a investigação académica a uma escala sem precedentes, como também revela as conexões intelectuais e sociais da Europa do Iluminismo. Esta plataforma oferece um exemplo prático de como as humanidades digitais podem aproveitar dados interligados e metodologias colaborativas para mapear, preservar e explorar patrimónios culturais, demonstrando como a organização de vastos volumes de informação pode envolver a comunidade na curadoria e reconstrução de projeções utópicas.

Com base no exposto, fica claro que as humanidades digitais desempenham um papel fundamental na preservação e reinvenção de patrimónios culturais, especialmente ao permitir

a construção de identidades culturais dinâmicas e inclusivas. Ao adotar tecnologias multimédia, como arquivos digitais, as humanidades digitais não só democratizam o acesso à cultura, mas também promovem a participação ativa das comunidades através de metodologias de ciência cidadã. Tal como defendido por Terras (2016), o *crowdsourcing* em humanidades digitais, definido como a prática de utilizar contribuições de uma vasta comunidade *online* para realizar tarefas específicas, criar conteúdo ou recolher ideias permite que voluntários contribuam ativamente para a investigação e a valorização do património, transcendendo as barreiras académicas tradicionais. Um exemplo prático desta abordagem é o trabalho realizado no CETAPS e no ILCML no âmbito do projeto *Alimentopia, Utopian Foodways*, que, ao longo dos anos, incluiu iniciativas como "O Vegetariano" (O Vegetariano, s.d.). Este projeto em particular envolveu a comunidade na exploração e interpretação de um importante periódico da cultura vegetariana portuguesa, demonstrando como estas iniciativas conectam investigadores e cidadãos.

Tais metodologias promovem uma reflexão crítica sobre o património cultural e identitário, conectando passado e presente e reforçando o papel ativo das comunidades na sua preservação e reinvenção.

Ao focar na preservação digital de ideias utópicas geradas por cidadãos, o arquivo multimédia proposto torna-se uma ferramenta essencial para garantir que esse património intelectual seja documentado, curado e partilhado de maneira acessível e inclusiva. Tal como se observa em diversos projetos das humanidades digitais, o processo de curadoria participativa não só preserva o património e a memória, mas também cria um espaço para reflexões críticas e a construção de novas narrativas culturais e futuras possíveis. Um exemplo representativo desta abordagem é o projeto *Alimentopia – Utopian Foodways*, desenvolvido pelo CETAPS e pelo ILCML, que promove o envolvimento da comunidade na reinterpretção de imaginários utópicos relacionados com práticas alimentares, como no caso do periódico *O Vegetariano*. Este tipo de iniciativa demonstra como a colaboração cidadã pode ativar arquivos esquecidos, promovendo leituras contemporâneas e participativas do

passado. Este facto alinha-se perfeitamente com o conceito de preservação digital da UNESCO (2003), que sublinha a importância de iniciativas que garantam a acessibilidade e a proteção das memórias coletivas para as futuras gerações.

Neste contexto, o próximo passo na pesquisa será explorar mais profundamente o conceito de arquivos e como estes, no cenário das humanidades digitais, podem ser moldados para funcionar como repositórios vivos, que não apenas preservam informações, mas também permitem a sua reinterpretação e recriação. A evolução dos arquivos digitais como ferramentas participativas, que possibilitam a interação direta da comunidade com o material arquivado, será crucial para entender como podemos preservar, transformar e divulgar o património da imaginação coletiva de forma eficaz e inovadora.

1.2 Arquivos e preservação do património

Embora o termo tenha variado ao longo do tempo, o *American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works* define preservação como: "a proteção do património cultural por meio de atividades que minimizam a deterioração e danos químicos e físicos, prevenindo a perda de conteúdo informacional. O principal objetivo da preservação é prolongar a existência do património cultural" (AIC, n.d., "Conservation Terminology").

O arquivo digital é visto como distinto do arquivo convencional. A prática prevalecente de arquivo diz respeito à conservação de objetos materiais que contêm dados. Por outras palavras, pode-se afirmar que um arquivo é comumente o espaço dentro de uma organização, destinado à preservação e organização de documentos de valor histórico e duradouro (Yadav, 2016). Normalmente, um arquivo é formado por documentos escolhidos para preservação permanente ou de longo prazo, seja pelo seu valor histórico, importância para estudos futuros, necessidades operacionais ou risco de perda de conteúdo.

Os arquivos digitais têm como principal função preservar informação em formato digital e assegurar o seu acesso a longo prazo, independentemente do suporte original em

que essa informação foi criada. Contudo, os dados ou conteúdos digitais revelam-se surpreendentemente vulneráveis. A sua sustentabilidade depende de tecnologias que se transformam rápida e regularmente, ou seja, num tempo relativamente curto, os materiais digitais tornam-se obsoletos. Preservar a disponibilidade de recursos digitais para as gerações futuras requer um esforço contínuo e investimentos regulares (Flecker, 2003).

Historicamente, houve uma mudança de paradigma no século XX que mudou a forma como os arquivos eram vistos. Anteriormente, eram reconhecidos como a preservação estática de documentos de um passado distante. No entanto, a partir da 2ª metade do século XX, teóricos e profissionais começaram a questionar o que é preservado e o que é descartado, e por quais razões. Hoje, a maioria dos estudiosos e arquivistas concorda que os arquivos são inerentemente políticos, pois refletem agendas pessoais, sociais e ideológicas que determinam o que é guardado e o que é esquecido e, conseqüentemente, o que é lembrado e o que é perdido (Fournet, 2021).

A autora cita e reconhece-se na máxima de Terry Cook: “somos o que preservamos”. As nossas possibilidades de pensamento, ação e existência são moldadas pelo que mantemos nos arquivos históricos e inversamente, pelo que decidimos descartar. Isto demonstra que a exclusão de vozes nos arquivos impacta diretamente a identidade dos indivíduos, a estrutura da sociedade e conseqüentemente as possibilidades de descoberta para investigadores.

Outro aspeto relevante para a discussão reside na análise crítica dos arquivos como sistemas de poder, conforme interpretado por Fournet (2021): Foucault, neste contexto, argumenta que os arquivos não se limitam a preservar; eles regulam ativamente o discurso, controlando o que pode ser dito, por quem, quando e como. Esse poder manifesta-se em duas etapas cruciais: primeiro, na seleção dos eventos considerados significativos para registo; e, segundo, na organização desses registos de modo a prevenir a acumulação caótica. Para Foucault, tal como exposto por Fournet (2021), os arquivos operam como um

mecanismo sociolinguístico que, por um lado, estabelece a inteligibilidade e o descarte de certas declarações e, por outro, define a sua importância histórica.

Apesar dessa perspectiva parecer determinista, também possibilita intervenções e alterações nos arquivos. Entender que os arquivos são resultado de decisões humanas, e não apenas heranças passivas, implica que podemos adotar novas estratégias na produção e obtenção de arquivos por diferentes grupos e pontos de vista.

Para Terry Cook (2011), a nova era de avaliação arquivística é caracterizada primeiramente pela colaboração entre arquivistas e membros da comunidade e seguidamente pela documentação do processo de arquivo e dos seus critérios de avaliação para curadoria, desta forma criando repositórios históricos auto reflexivos. O conceito de *embedded curator* refere-se ao arquivista que utiliza a sua presença física e virtual dentro de uma comunidade selecionada para documentá-la, ao mesmo tempo em que atua como um recurso para essa comunidade.

No artigo *We Are What We Keep; We Keep What We Are: Archival Appraisal Past, Present and Future*, Cook (2011) introduz o conceito de *macroappraisal*, que documenta não apenas registos governamentais, mas também a interação entre cidadãos e o Estado. Esse método enfatiza o papel dos cidadãos na criação e no funcionamento dos programas governamentais, reforçando a noção de que os arquivos não são meros repositórios de documentos oficiais, mas espaços de disputa e construção da memória coletiva. Avalia também os processos de registo, a sua relevância social e a importância dos documentos dentro das relações institucionais e empresariais.

Cook (2011) prevê então que o futuro da avaliação arquivística dependerá de uma colaboração mais consistente com os cidadãos, permitindo que eles participem ativamente na preservação das suas próprias histórias. Esse modelo comunitário de arquivo quebra a concepção mais comum dos arquivos como instituições estáticas e sugere que os arquivistas atuem como mediadores e facilitadores da memória social.

Por fim, Cook (2011) reflete que a identidade dos arquivistas está diretamente relacionada às escolhas que fazem sobre o que preservar. Arquivar não é apenas armazenar registos, mas também definir os valores e narrativas que serão transmitidos às futuras gerações.

Contudo, o especialista em arquivos Mark Greene (2013) adverte que a inclusão propositada de agendas específicas no registo arquivístico pode resultar numa politização total dos arquivos, convertendo-os em ferramentas de várias tendências partidárias. Greene defende que os arquivistas devem manter-se imparciais para assegurar uma documentação histórica mais completa. Ele defende que os arquivos devem registar diversos espectros políticos e sociais para proporcionar uma visão completa dos acontecimentos e problemas históricos. Ademais, sob uma perspectiva prática, ele defende que a adoção de posições políticas durante o procedimento de arquivamento pode ser prejudicial.

A principal crítica de Mark Greene parece ser a politização excessiva dos arquivos, enquanto Jimerson (2009) crê que a neutralidade não é possível. No capítulo "Resistir ao Poder Político" da sua obra *Archives Power: Memory, Accountability, and Social Justice*, Jimerson (2009) discute como a memória pode ser usada como ferramenta política, referenciando Milan Kundera e George Orwell.

Recordar verdades incómodas pode ser considerado ilegal em determinados regimes. Assim, a memória assume uma dimensão política, carregada de significados sociais. Historiadores e arquivistas operam dentro da esfera pública, a qual é, por natureza, inevitavelmente política. Jimerson (2009) explora profundamente esta ideia, afirmando que cada escolha que fazemos sobre quais documentos e conteúdo preservar, o que incluir na nossa investigação e como formular as questões para as nossas interpretações do passado reflete as nossas próprias perspetivas pessoais e coletivas sobre o mundo.

Seguidamente, Jimerson (2009) aprofunda a noção de memória, destacando a "memória arquivística" ou "memória construída" como um plano particularmente relevante.

Na ótica de memória arquivística e segundo o autor, os arquivos não são neutros na sua essência, pois a seleção e preservação de documentos influencia a forma como a sociedade interpreta a história. Além disso, os arquivistas têm um papel essencial na preservação da memória para o futuro.

Jimerson afirma que os arquivos devem, acima de tudo, garantir direitos civis, justiça social e acesso público, mas reconhece os desafios de um arquivo ativista, que pode acabar a misturar a investigação acadêmica e a posição política. É sugerido pelo autor, que os arquivistas vão além do seu papel tradicional de colecionadores de documentos, e se foquem em criar registros onde há lacunas para incluir vozes marginalizadas e muitas vezes oprimidas.

O autor também menciona a frase de J. Franklin Jameson, que compara os arquivistas a operários fabricantes de "tijolos" (documentos arquivísticos), sem saber exatamente como os "arquitetos" (historiadores) os usarão. *"I struggle on, making bricks without much idea of how the architects will use them, but believing that the best architect that ever was cannot get along without bricks, and therefore trying to make good ones"* (Jameson, citado por Jimerson, 2009, p. 106). Ele conclui que os arquivistas devem se comprometer com valores democráticos, diversidade cultural e justiça social, garantindo que os arquivos sejam instrumentos para a memória, prestação de contas e por fim, a transformação social. Ele conclui com um capítulo intitulado de "Uma Responsabilidade para o Amanhã", e argumenta que "o peso da responsabilidade do arquivista certamente recai mais sobre o futuro do que sobre o passado. É a promessa da utilidade futura que justifica a prática arquivística" (Jimerson, 2009, p. 234).

Enquanto Jimerson (2009) enfatiza a responsabilidade dos arquivistas na preservação e na transmissão de uma memória que garanta direitos civis e justiça social, a curadoria digital participativa propõe romper com a ideia de que apenas as instituições têm o poder de selecionar e organizar o que deve ser preservado. Em vez disso, essa abordagem propicia um modelo mais inclusivo, onde os cidadãos desempenham um papel ativo na construção

dos arquivos, contribuindo com as suas próprias narrativas e perspectivas (semelhante à questão de *macroappraisal* de Terry Cook referida anteriormente).

Essa colaboração descentralizada não desafia apenas os modelos convencionais de arquivo, mas também o aproxima de um ideal utópico. O conceito de arquivo utópico aspira justamente a esse espaço ideal em que todas as vozes, especialmente as marginalizadas, têm espaço garantido. Jacques Derrida, em *Archive Fever: A Freudian Impression* (1995), já alertava para o caráter inerentemente político dos arquivos, pois cada decisão de arquivo implica escolhas que moldam o discurso histórico. Teóricos como Verne Harris (2002) e Randall Jimerson (2009) reforçam essa ideia ao sublinhar que os arquivos são construções sociais e que a curadoria participativa pode corrigir desequilíbrios históricos ao incorporar múltiplas perspectivas.

Assim, a discussão sobre curadoria digital participativa, que representa uma inovação na arquivística contemporânea, não só democratiza o acesso à memória coletiva - por meio da contribuição direta de cidadãos, da edição colaborativa e da construção de narrativas comunitárias - mas também estabelece as bases para um arquivo utópico.

Deste modo, ao conectar as reflexões de Jimerson (2009) sobre a natureza política dos arquivos com a proposta da curadoria digital participativa, evidencia-se que o futuro da área de arquivo passa por uma transformação que privilegia a participação cidadã e a construção coletiva da memória. Essa abordagem não só assegura a preservação das memórias históricas, mas também possibilita que essas narrativas sejam reinterpretadas e utilizadas para promover mudanças sociais e políticas, cumprindo assim a "responsabilidade para o amanhã" apontada por Jimerson.

1.3 Utopias: memória, identidade e arquivo

1.3.1 O conceito de utopia na teoria

O conceito de utopia na teoria cultural é entendido como um espaço de imaginação social e política, onde se projeta uma visão alternativa da realidade atual. Essa visão não se restringe a um ideal abstrato, mas atua como um motor de transformação e crítica, que mobiliza esperanças e direciona ações para a construção de futuros possíveis.

Thomas More introduziu o termo no seu livro "*Utopia*" (1516). A palavra foi criada a partir da justaposição dos termos gregos antigos "οὐ" (prefixo de negação) e "τόπος" (lugar), significando o "não lugar" ou "lugar que não existe".

Na sua obra, apresenta uma sociedade idealizada situada numa ilha fictícia. More (1516) descreve um sistema social, político e económico que contrasta com as desigualdades e injustiças da Europa renascentista. Alguns pontos centrais da visão de More sobre a utopia são a distribuição equitativa dos recursos, ausência de propriedade privada e uma organização social que procura minimizar as desigualdades.

Já no século XX, segundo Bloch (1959) em *The Principle of Hope*, a utopia representa uma força propulsora que conecta o passado e o futuro. Para Bloch (1959), a utopia não é apenas um sonho inalcançável, mas um impulso que alimenta a esperança e inspira a ação coletiva. Essa perspectiva propõe que, ao recordar e reinterpretar experiências e conquistas passadas, as comunidades possam imaginar alternativas para o presente e transformar as estruturas sociais.

Essa relação entre utopias passadas e futuras no discurso das comunidades é fundamental para a renovação do pensamento político e cultural. Por um lado, as utopias passadas carregam a memória das lutas, das vitórias e fracassos históricos, servindo de lição e inspiração. Por outro, as utopias futuras funcionam como espaços abertos onde se pode

questionar o *status quo* e visualizar novos ideais sociais. Essa dinâmica é destacada também por outros autores: Castoriadis em *The Imaginary Institution of Society* (1975) argumenta que o imaginário coletivo é essencial para a constituição e transformação das instituições sociais, funcionando como uma forma de resistência e reinvenção das estruturas existentes. Lyman Tower Sargent em *Utopianism: A Very Short Introduction* (2010) reforça a ideia de que a utopia permite a transgressão dos limites impostos pelas realidades contemporâneas, abrindo espaço para uma reimaginação crítica e inovadora da sociedade.

Por outro lado, a ideia de que “a utopia de uns pode ser a distopia de outros” reflete uma tensão central nas discussões sobre sociedades ideais e perfeitas. O que para alguns representa um modelo de organização social baseado em igualdade, justiça e liberdade, para outros pode significar a imposição de um ideal autoritário e pouco inclusivo. Tal como Sargent (2010) refere:

O utopismo é uma filosofia da esperança, e é caracterizado pela transformação de uma esperança generalizada numa descrição de uma sociedade que não existe. Por outro lado, a esperança é essencial para qualquer tentativa de mudar a sociedade para melhor. Mas isso levanta a possibilidade de alguém tentar impor a sua ideia de que o que constitui um futuro desejável àqueles que a rejeitam. Os utopistas estão sempre diante deste dilema quando tentam transformar o seu sonho em realidade - será que o seu sonho é compatível com a imposição do mesmo; pode a liberdade ser alcançada por meio da falta de liberdade, ou a igualdade por meio da desigualdade? (p.8).

Por exemplo, Thomas More, na sua obra *Utopia* (1516), apresenta uma sociedade que, à primeira vista, parece oferecer uma alternativa ao sistema europeu da época, marcada pela desigualdade e injustiça. Contudo, a própria ambiguidade do texto levanta questões sobre se essa tal sociedade ideal não estaria, na verdade, a estabelecer e perpetuar mecanismos de escravidão como castigo ou de exclusão de certas práticas ou grupos

pertencentes a minorias. Ao analisar esta dimensão, é possível interpretar que tal aspeto se manifesta como uma forma subtil de distopia.

Castoriadis (1975) destaca também que o imaginário coletivo, ao construir utopias, pode tanto fomentar a criação de instituições livres e inovadoras como reforçar estruturas opressoras. Como exemplarmente escreve Sargent (2010, p. 22), “para o utópico, a inteligência humana e a ingenuidade não conhecem limites; para o distópico, a ganância e a estupidez não conhecem limites. E ambos parecem estar corretos”.

Este dilema também é abordado ao se contrapor a utopia à distopia. Livros como *1984*, de George Orwell (1949), e *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley (1932), ilustram futuros sombrios onde o ideal de uma sociedade perfeita é convertido na hegemonia de governos autoritários e repressivos. Orwell destaca o controlo totalitário e a vigilância como instrumentos de dominação, ao passo que Huxley demonstra como o condicionamento e a manipulação cultural podem levar à perda da individualidade e da liberdade. Em *The Handmaid's Tale* (1985), Margaret Atwood apresenta uma visão futurista onde a opressão se expressa por meio do domínio das identidades e corpos, destacando como a utopia perseguida por alguns pode se transformar numa distopia para outros.

Esta dualidade reforça a ideia de que a utopia não pode ser proposta/imposta sem riscos democráticos. Ao idealizar uma sociedade perfeita, corremos o risco de negligenciar as diversidades e as necessidades de grupos que não se encaixam nesse modelo específico. Ao gerar conflitos e exclusões, a promessa de um futuro melhor é transformada num mecanismo de opressão. Neste sentido, o conflito entre utopia e distopia é um assunto indispensável nas conversas sobre transformações sociais e políticas.

Como Sargent (2010) reitera: “A literatura utópica encontra-se em constante mudança, ao incorporar novas formas. Hoje, a maioria apresenta sociedades complexas ou ambíguas - sejam sociedades melhores, porém imperfeitas, ou sociedades piores que, contudo, mantêm algo de positivo” (p.32)

1.3.2 Relação entre utopias passadas e futuras no discurso das comunidades

No capítulo “Indigenous, Colonial, and Postcolonial Utopianism de Utopianism”, Lyman Sargent (2010) observa que os colonizadores frequentemente destruíam as culturas dos povos indígenas, recorrendo à tortura e ao massacre, o que resultou na ausência de conhecimento aprofundado dos mitos e ideais de vida dos povos de origem. Contudo, várias pesquisas recentes têm contribuído para uma compreensão mais profunda das narrativas destes povos, uma vez que, no período pós-colonial, culturas que haviam sido sistematicamente reprimidas, mas não completamente extintas, têm vindo a ser revitalizadas, e as suas antigas histórias recontadas. Essa redescoberta permite-nos reconhecer e valorizar as tradições e os sonhos que anteriormente foram marginalizados e esquecidos.

Neste contexto de recuperação e valorização das cosmologias indígenas, é particularmente significativo o testemunho de um contemporâneo anónimo indígena norte-americano, citado por Sargent (2010), que expressa uma visão utópica enraizada numa ligação espiritual com a terra e com todos os seres vivos:

Caminhar pelos Velhos Caminhos é viver de maneira sagrada, é erguer, caminhar direito, é respeitar os nossos irmãos e irmãs de Nações e espécies diferentes. É abrimo-nos como o ar, como o céu, para conhecer as montanhas, as águas, o vento, as luzes do céu, as plantas, e os seres de quatro, seis, sem pernas e alados. É matar de maneira sagrada, é conhecer o amor, a tristeza, a raiva, a alegria de maneira sagrada, e morrer de maneira sagrada. (Sargent, 2010, p. 52)

Este excerto revela como, para muitos povos indígenas, a utopia não está projetada apenas no futuro, mas reside também na recuperação de modos de vida ancestrais e harmoniosos com o mundo natural, ou seja, num passado que, apesar de idealizado, é revivido como possibilidade transformadora no presente.

A partir dessa perspectiva, é possível observar que a construção de um futuro melhor está intrinsecamente ligada à capacidade de resgatar e reinventar as narrativas do passado. Em diversas culturas, a imagem de um período utópico remonta a tempos antigos, sendo central para o utopismo. Por exemplo, na Birmânia - atual Myanmar - tanto a constituição quanto o código de leis incluíam preâmbulos que explicitamente conectavam o sistema jurídico moderno a uma utopia histórica, o que evidenciou a persistência do passado utópico como referência até o final do século XX (Sargent, 2010). Essa relação entre o passado idealizado e a projeção de um futuro desejável demonstra como as utopias servem de ponte entre a memória coletiva e a imaginação de novos horizontes.

1.3.3 Arquivos como lugares de memória utópica

Embora já tenhamos observado como as utopias operam como formas de memória coletiva e de projeção do futuro, esta seção propõe aprofundar o papel específico dos arquivos, especialmente em contextos contemporâneos e participativos como instrumentos ativos na reimaginação de futuros possíveis.

A construção de futuros possíveis não depende apenas da produção de visões utópicas, mas também da forma como essas visões são preservadas, reinterpretadas e ativadas socialmente. Nesse contexto, os arquivos físicos, digitais ou simbólicos desempenham um papel central como lugares de memória utópica, ao funcionarem como repositórios de narrativas que inspiram transformações coletivas.

Como enfatiza Assmann (2008), a memória cultural é constantemente reconstruída através da recuperação das narrativas marginalizadas, que permitem que idealizações passadas sejam reintroduzidas no debate contemporâneo. Projetos de preservação de história oral e digitalização de documentos têm permitido que essas tradições sejam arquivadas e reinterpretadas, permitindo assim a criação de um diálogo intergeracional que reimagina o futuro.

Um exemplo relevante conduzido por Brigham et al. (2020), refere uma experiência desenvolvida em York, onde se observa que os arquivos podem ser reimaginados como espaços dinâmicos de memória utópica e como instrumentos fundamentais para a construção de futuros possíveis. No projeto, a intervenção denominada *Utopian Council* serviu para ilustrar como os documentos e registos históricos, quando tratados de forma participativa e “contra a estrutura” comum dos arquivos, tornam-se catalisadores de uma nova forma de diálogo entre as comunidades e as instituições governamentais.

Três pontos de partida fundamentaram o projeto: a descoberta de um antigo sinal na York Guildhall; a identificação de um problema “nós e eles” na cultura democrática local; e a defesa de uma relação mais estreita entre o arquivo e a construção de futuros democráticos (Brigham et al., 2020).

A crítica à cultura de “nós e eles” entre os cidadãos e a administração local motivou uma investigação aprofundada, que incluiu o exame de documentos históricos relacionados à área de Hungate - antiga região classificada como “favela” e posteriormente demolida pelo conselho municipal nos anos 1930. Em resposta, emergiu a intervenção conceitual denominada Utopian Council, que visava reimaginar e transformar a relação entre o conselho e a comunidade.

Como enfatizam os organizadores, o Utopian Council existiu como uma colaboração de mentes e mãos, um espaço onde as manifestações de sentimento não eram apenas bem-vindas, mas essenciais para repensar o governo local (Brigham et al., 2020). Essa abordagem foi concretizada com a recolha e análise de 51 cartas, nas quais os cidadãos expressavam tanto exigências quanto sugestões construtivas e ofereciam ajuda, evidenciando a possibilidade de um diálogo mais equitativo entre governo e povo.

O exemplo de York ilustra que os arquivos, quando usados “*against the grain*” (contra a sua estrutura convencional), podem se transformar em ferramentas de intervenção política

e social. Essa concepção encontra fundamentação teórica em Derrida (1995), que defende que os arquivos são espaços carregados de poder e memória.

Ao transpor a experiência de York para o contexto do arquivo digital de futuros, propomos o desenvolvimento de um protótipo especulativo de uma plataforma digital interativa, que combina recursos multimídia (como fotografias, projetos, vídeos, áudios e depoimentos) com práticas de curadoria colaborativa. A plataforma deverá permitir que os cidadãos contribuam ativamente para a construção de um repositório vivo, onde a projeção e especulação coletiva do futuro é continuamente ressignificada, e onde o passado, com as suas utopias, serve de inspiração para a criação de um futuro inclusivo e transformador.

O objetivo principal deste trabalho, portanto, é refletir sobre as possibilidades de construção de um arquivo utópico multimídia que incorpore os legados das utopias passadas e os projete em narrativas do futuro, possibilitando a participação ativa da comunidade na curadoria, reconstrução e interpretação da sua imaginação coletiva e na construção dos seus futuros.

Para alcançar esse objetivo, o projeto propõe a incorporação de metodologias de co-design e design participativo, que permitirão envolver ativamente os participantes em todas as fases do desenvolvimento do arquivo. Esta abordagem metodológica garante que as necessidades e experiências dos habitantes sejam refletidas diretamente na curadoria e na configuração do repositório digital. Como apontam Sanders e Stappers (2008), a inovação social e o design efetivo emergem quando os utilizadores se tornam co-criadores dos processos de design, permitindo que soluções mais relevantes e adaptadas às realidades locais sejam concebidas. Assim, o arquivo utópico multimídia não se limitará apenas a ser um repositório estático de informações, mas também um espaço de diálogo e co-criação, onde cada participante contribui para a definição da estrutura, conteúdos, formatos e funcionalidades.

2. Metodologia

2.1 Fundamentação teórica da metodologia

A presente investigação adota uma metodologia qualitativa, especulativa e participativa, alinhada com os princípios do design participativo, da co-criação e do design especulativo. Esta abordagem visa não apenas compreender realidades existentes, mas sobretudo explorar alternativas futuras que possam ser coletivamente imaginadas, construídas e, posteriormente, incorporadas na construção do arquivo digital de futuros.

O design participativo assume-se como uma prática que convida os participantes a envolverem-se ativamente no processo de design (observado na Figura 2), deixando o seu papel de “consumidores do produto” para se tornarem co-autores do conhecimento e das propostas criativas. Conforme Sanders e Stappers (2008) mencionam, esta metodologia sugere uma mudança do “design for” para o “design with”, no qual a função do investigador é facilitar processos de criação e compreensão coletiva. Neste contexto, os workshops assumem-se como espaços privilegiados de interação, colaboração e expressão, e funcionam como laboratórios sociais e culturais.

No nosso caso, a metodologia é influenciada pela lógica da co-criação, enquanto criação coletiva de conhecimento, significado e métodos de ação. Conforme salientado por Ferguson et al. (2018), a co-criação favorece a ativação de inteligências dispersas e o surgimento de soluções inovadoras em cenários complexos.

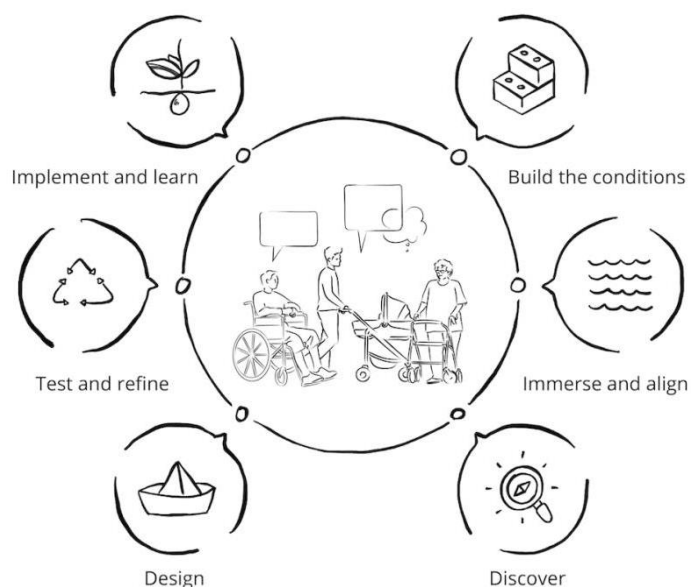


Figura 2: Processo de co-design (McKercher, 2021)

Embora os princípios do design participativo e da co-criação sejam semelhantes, eles diferem na extensão e na natureza da participação. O design participativo é um conceito abrangente que inclui várias abordagens, como o design centrado no utilizador, a co-criação e o co-design. Enquanto o design centrado no utilizador tende a envolver os participantes de forma mais passiva, principalmente através de testes e feedback, a co-criação e, sobretudo, o co-design implicam um envolvimento mais ativo dos cidadãos como parceiros no processo criativo (Luck, 2018).

Neste contexto, a co-criação diferencia-se de outras metodologias de design, na medida em que considera todos os participantes como co-criadores no processo criativo. No processo de co-criação, a interação entre designers e utilizadores finais é mais intensa e integrada. Os participantes têm um papel ativo não só no design, mas também na definição do problema, na elaboração da solução e na execução da estratégia. No caso deste projeto, os participantes intervieram ativamente na conceção do provótipo, na definição da estrutura

base do arquivo e, de forma prospetiva, na idealização dos seus impactos futuros e na concretização das utopias imaginadas.

A perspectiva especulativa da metodologia é influenciada pelo estudo de Dunne e Raby (2013), que defendem o design especulativo como um meio de desafiar as lógicas predominantes e proporcionar a imaginação de futuros alternativos, disruptivos ou até mesmo aparentemente inalcançáveis. Em vez de responder a necessidades existentes, o design especulativo propõe-se a colocar perguntas, levantar dilemas e estimular a reflexão crítica. Neste sentido, os workshops desta investigação procuram ativar a imaginação coletiva como ferramenta de investigação e criação.

Ao conjugar estas três abordagens: participativa, co-criativa e especulativa, a metodologia adotada assume um carácter iterativo, não-linear e aberto. As oficinas criativas para este projeto são projetadas como ferramentas flexíveis, ajustáveis e em constante progresso, possibilitando modificações baseadas em experiências passadas. Cada sessão forneceu orientações, inspirações e desafios que orientaram o desenvolvimento das futuras sessões, num processo contínuo e em constante evolução. Nesse contexto, a exploração de diversos formatos multimédia, como áudios, vídeos, imagens e textos, foi intrínseca às oficinas, permitindo que os participantes experimentassem e definissem as dimensões e os tipos de conteúdo que consideram mais relevantes para a construção do arquivo utópico.

Considerando a abordagem metodológica proposta, que integra o design participativo, a co-criação e o design especulativo com o objetivo de envolver os cidadãos na conceção de um arquivo digital inclusivo que responda à falha na representação de narrativas diversas e dos seus ideais para o futuro, relembram-se as seguintes perguntas de investigação:

1. Quais dimensões do multimédia são valorizadas e significativas para os participantes na construção de um arquivo digital?
2. De que modo o arquivo digital de futuros, na perspectiva dos participantes, pode desafiar a própria ideia de arquivo?

3. Que expectativas têm os participantes sobre o impacto do arquivo na promoção da agência dos cidadãos?

Para compreender em profundidade a lógica e os fundamentos desta metodologia, é necessário analisar separadamente cada uma das abordagens que a compõem. Deste modo, seguidamente, serão exploradas com maior detalhe as dimensões do design participativo, da co-criação e do design especulativo, evidenciando as suas particularidades, os seus contributos para este projeto e as razões que justificam a sua integração neste processo metodológico.

2.2 Design participativo e co-criação

As abordagens participativas e co-criativas foram escolhidas não apenas pela sua relevância metodológica, mas também pela sua capacidade de mobilizar comunidades locais na construção coletiva de futuros alternativos e na criação de espaços digitais mais inclusivos.

O design participativo é uma estratégia que procura envolver os indivíduos no processo de criação, reconhecendo o seu conhecimento experiencial como essencial para o desenvolvimento de soluções significativas (Luck, 2018). Apesar da variação no grau de envolvimento, a essência do design participativo está na tentativa de descentralizar o poder do designer e encorajar a participação dos cidadãos, assegurando que os produtos criados refletem as necessidades, aspirações e valores de quem os usará.

A co-criação, como variante do design participativo, representa uma forma mais intensa de colaboração. Envolve não apenas a consulta dos participantes, mas a sua participação ativa em todas as fases do processo de design, desde a identificação dos problemas até à implementação das soluções (Zamenopoulos, 2018) garantindo que as soluções desenvolvidas sejam contextualmente relevantes e atendam às reais necessidades dos utilizadores (Huybrechts et al., 2017). Esta abordagem considera todos os participantes

como parceiros iguais e enfatiza a partilha de poder no processo de decisão (McKercher, 2021).

A escolha por uma abordagem co-criativa foi também motivada pela sua eficácia comprovada na abordagem de temas sensíveis e na promoção da ação social e inclusão. Estudos como o de Thorn et al. (2020) demonstram que a co-criação pode ser usada para tratar de forma cuidadosa e estratégica temas complexos, como a saúde mental de jovens, empoderando-os através da possibilidade de participação no problema e na estratégia para a solução. Da mesma forma, Ferguson et al. (2018) demonstram como a co-criação pode ser eficaz no desenvolvimento de recursos educativos, ao envolver jovens diretamente no design de materiais educativos pertinentes à saúde e ciência, tornando-os mais relevantes e acessíveis às suas necessidades e experiências concretas na sala de aula.

Neste contexto participativo e centrado na colaboração, o design crítico emerge como uma vertente complementar e potenciadora. Este, conforme delineado por Anthony Dunne e Fiona Raby (2013), é uma abordagem que utiliza o projeto como uma ferramenta para questionar o *status quo* e provocar uma reflexão sobre os valores dominantes na sociedade. Em vez de oferecer soluções diretas, o design crítico enfatiza a desconstrução do presente para abrir espaço à reconstrução de futuros possíveis. Como propõem Menéndez-Blanco et al. (2017), essa vertente pode impulsionar o ativismo cooperativo ao fomentar a participação ativa e colaborativa em contextos sociais diversos, promovendo o pensamento e envolvimento crítico por meio de projetos que expõem ou distorcem, de forma provocadora, os valores sociais que costumam ser aceites sem serem questionados.

Adicionalmente, ao envolver diretamente os participantes na construção de ideias utópicas e na imaginação de futuros possíveis, a co-criação oferece um modelo de participação que promove o empoderamento, o sentido de pertença e a relevância contextual. Como sublinha Huybrechts et al. (2017), estas metodologias são especialmente eficazes em

contextos comunitários, onde as soluções devem ser sensíveis à cultura e às dinâmicas locais.

Em suma, tanto o design participativo como a co-criação são centrais para esta investigação e abordagem metodológica, não só como métodos, mas como posicionamentos políticos e epistemológicos. São formas de resistir à produção de conhecimento hierarquizada e de promover a construção de futuros digitais mais justos, abertos e imaginativos.

2.3 Design especulativo e a construção de utopias digitais

A segunda base metodológica desta investigação assenta no design especulativo, uma abordagem crítica e imaginativa que procura questionar o presente através da criação de futuros alternativos. Proposto inicialmente por Dunne e Raby (2013), o design especulativo não tem como objetivo resolver problemas imediatos, mas sim levantar questões, estimular o pensamento crítico e abrir espaço para a imaginação coletiva sobre o que poderia ser.

Em vez de oferecer respostas definitivas, esta abordagem convida à exploração de cenários possíveis ou até mesmo impossíveis, com o intuito de expandir a compreensão dos participantes sobre os sistemas sociais, políticos e tecnológicos em que vivem. Conforme sublinha Auger (2013), o propósito é, primeiramente, capacitar-nos a refletir sobre o futuro e, em segundo lugar, criticar as práticas atuais.

Neste contexto, as utopias não são tratadas como projetos inalcançáveis ou metas inatingíveis, mas como ferramentas críticas que permitem questionar o *status quo* e propor alternativas incrementais ou disruptivas. Como defende Levitas (2013), o pensamento utópico é crucial para qualquer prática de transformação, pois proporciona uma perspetiva que orienta as ações na atualidade. No design especulativo, a visão utópica vai além da imaginação abstrata, sendo convertida em “palpável” o que ainda não existe. Essas perspetivas futuras são materializadas por meio de objetos, conceitos, instalações, histórias, imagens ou vivências que representam formas alternativas de viver, comunicar ou organizar.

Mais do que apresentar soluções para problemas atuais, estas criações funcionam como ferramentas críticas, projetadas para abrir espaço à dúvida, ao desejo e à reflexão sobre o que consideramos normal ou inevitável. Ao materializar futuros alternativos, o design especulativo convida-nos a confrontar possibilidades inesperadas e, por vezes, desconfortáveis.

Um caso exemplar desta abordagem é o projeto *"Republic of Salivation"* de Michael Burton e Michiko Nitta (2011), que retrata um futuro distópico onde a falta de alimentos forçou o governo a regular estritamente as dietas dos cidadãos, considerando a sua função social: *"The type of food they receive is carefully designed to the emotional, intellectual and physical demands of their job."* Neste futuro hipotético, os designers desenvolvem kits alimentares protótipos, documentos oficiais e itens de uso pessoal que surgem desse futuro. O resultado é uma instalação que permite ao público vivenciar fisicamente o impacto de políticas rigorosas sobre a alimentação e a liberdade, questionando os limites da biopolítica e a função do Estado.

A especificidade desta abordagem também se manifesta na forma como o projeto recusa resultados fechados ou produtos finais tradicionais. Tal como defendem Candy e Dunagan (2017), o design especulativo funciona melhor quando é entendido como uma experiência estética e discursiva, onde o envolvimento do público é tão importante quanto o conteúdo em si. Assim, o arquivo digital utópico proposto neste projeto será, ele próprio, uma entidade especulativa: um espaço multimédia, interativo e descentralizado, que encarna uma forma alternativa de organizar e valorizar o conhecimento e desejo de ação comunitária.

A metodologia também é informada por uma perspetiva sociocultural da imaginação coletiva, tal como proposta por Zittoun e Gillespie (2018), que entendem a imaginação como um processo de desacoplamento temporário da experiência imediata, seguido de uma viagem simbólica para esferas distais (futuras, alternativas ou utópicas) e um retorno à realidade com novas compreensões, afetos ou decisões. Ao serem realizadas de forma coletiva, estas

viagens imaginativas podem produzir representações partilhadas de futuros desejáveis ou indesejáveis, funcionando como motores de ação coletiva e mudança social.

This is where we believe speculative design can flourish - providing complicated pleasure, enriching our mental lives, and broadening our minds in ways that complement other media and disciplines. It's about meaning and culture, about adding to what life could be, challenging what it is, and providing alternatives that loosen the ties reality has on our ability to dream. Ultimately, it is a catalyst for social dreaming. (Dunne e Raby, 2013, p.189)

Finalmente, a combinação entre design especulativo e co-criação revela-se particularmente potente: se, por um lado, o design especulativo oferece o espaço para imaginar ruturas e futuros radicais, por outro, a co-criação garante que essas visões são enraizadas nas realidades e desejos dos participantes, criando não apenas futuros desejáveis, mas também futuros coletivamente construídos.

2.4 Evolução metodológica e fases dos workshops

Este projeto surgiu inicialmente enquadrado no projeto Utopia 500 (<https://www.utopia500.net/>), fruto de uma colaboração entre a CETAPS (Centre for English, Translation, and Anglo-Portuguese Studies) e a Câmara Municipal de Valongo e, tendo como objetivo inicial a criação de um arquivo digital situado em Valongo e co-participado pelos seus cidadãos. A primeira fase da investigação envolveu a realização de dois workshops com cidadãos de Valongo, concebidos a partir dos princípios do design participativo e da co-criação. A intenção era explorar, com os habitantes locais, possibilidades de um arquivo digital multimédia inclusivo que representasse as suas narrativas, desejos e preocupações.

Contudo, ao longo dessa fase inicial, percebeu-se que a abordagem adotada, embora geradora de discussões relevantes, não estava a produzir os níveis de abstração, diversidade

e visão transformadora necessários para alimentar a proposta especulativa do projeto. O processo revelou que o pensamento utópico requer uma facilitação cuidadosa para além do quotidiano imediato, o que se mostrou mais crítico para o potencial imaginativo e a representatividade das visões. Assim, foi necessário reformular a metodologia e alargar o universo de participantes, com o objetivo de estimular uma construção mais coletiva, utópica e aberta.

A segunda fase do projeto adotou uma abordagem metodológica significativamente mais orientada para o design especulativo e inspirada pela perspetiva sociocultural de Zittoun e Gillespie (2018), focando-se na imaginação de futuros possíveis e desejáveis a partir de gatilhos do presente, como a problemática da sustentabilidade, saúde mental, cultura e educação, desafios ambientais, etc.

Os workshops, neste contexto, foram reconceptualizados como ambientes de especulação coletiva, onde os participantes foram incentivados a construir narrativas ficcionais sobre futuros alternativos, utilizando recursos simbólicos e materiais diversos, e mais tarde a debater sobre as suas ideias e planos de ação. Esses espaços funcionaram como laboratórios multimédia de co-criação e reflexão, recorrendo a dinâmicas criativas, exercícios de prototipagem ficcional e diálogos com o futuro.

O objetivo era proporcionar uma participação ativa e horizontal, permitindo uma constante reformulação dos problemas e adaptando as oficinas com base no feedback dos participantes. Esta prática iterativa e aberta promoveu a aprendizagem coletiva, a partilha de saberes e a criação de artefactos culturais (neste caso o *provótipo*), que não apenas refletem visões alternativas de futuro, mas também orientam a ação social.

2.5 Primeira fase: workshops com a comunidade de Valongo

2.5.1 Participantes

A seleção dos participantes para a primeira fase deste estudo foi realizada através de amostragem intencional (Patton, 2002), com o objetivo de garantir a inclusão de vozes diversas e representativas da comunidade local de Valongo. Esta estratégia permitiu a escolha deliberada de indivíduos com perfis profissionais distintos, que pudessem contribuir para a riqueza das discussões e para a construção de visões utópicas plurais, refletindo diferentes experiências de vida, saberes locais e expectativas quanto ao futuro do território. Tal como destacam Bisht (2024) e Palinkas et al. (2015), a amostragem intencional é particularmente eficaz quando se pretende recolher dados significativos e informados, ao envolver participantes com experiência direta nos fenómenos em estudo. Esta abordagem visa aumentar a profundidade, a relevância e a credibilidade dos dados obtidos, assegurando que os contributos recolhidos são sustentados por conhecimento vivido e enraizado nas realidades locais.

O grupo foi constituído por sete participantes, todos com idades compreendidas entre os 25 e os 29 anos, refletindo uma faixa etária jovem-adulta, frequentemente associada ao envolvimento em processos criativos, participação cívica e abertura à experimentação. A maioria reside em Valongo, mas dois participantes são provenientes de outras regiões, tendo sido incluídos para incorporar perspetivas externas e, assim, enriquecer a diversidade de visões sobre o município (Tabela 1).

O processo de recrutamento teve início com a divulgação informal através das redes sociais (Instagram), sendo posteriormente ampliado por meio de redes de contacto interpessoal. Um dos primeiros interessados propôs partilhar o convite com amigos e conhecidos de Valongo, contribuindo para a formação de um grupo heterogéneo e motivado.

Os perfis profissionais dos participantes incluem áreas como design multimédia, análise de dados, engenharia química, enfermagem, comunicação, e auditoria financeira, o que favoreceu o cruzamento de olhares técnicos, humanos e sociais durante as atividades dinâmicas.

A escolha do município de Valongo esteve diretamente relacionada com a instituição de acolhimento do projeto, que possui protocolos ativos com a Câmara Municipal e tem histórico de colaboração com iniciativas de cidadania e inovação social, como o programa “Utopia 500”.

Tabela 1

Participantes da primeira fase dos Workshops (Valongo)

Participante	Género	Faixa etária	Residência	Ocupação	Literacia Digital/ Multimédia
P1	F	25-29	Viseu	Analista de dados	Média
P2	F	25-29	Vila Nova de Gaia	Designer Multimédia	Alta
P3	F	25-29	Valongo	Comunicação	Alta
P4	M	25-29	Valongo	Enfermeiro	Média
P5	M	25-29	Valongo	Engenheiro Químico	Média
P6	F	25-29	Valongo	Enfermeira	Baixa
P7	F	25-29	Valongo	Auditora Financeira	Baixa

2.5.2 Workshop 1: Imaginar e desafiar o arquivo

O primeiro workshop teve como foco principal explorar as perceções dos participantes sobre o conceito prevaiente de arquivo, identificar lacunas nos conteúdos habitualmente arquivados e abrir espaço para imaginar novos formatos e modos de arquivamento,

especialmente voltados para o futuro da comunidade. Este workshop estava associado à questão de investigação: “De que modo o arquivo digital de futuros, na perspetiva dos participantes, pode desafiar a própria ideia de arquivo?” O guião pode ser consultado no Apêndice B.

A sessão foi estruturada em três momentos principais:

1. A exploração das perceções sobre arquivo através da atividade “O que é um arquivo para o participante?” Os participantes foram convidados a expressar as suas ideias e sentimentos em relação ao arquivo, utilizando post-its para registar conceitos, emoções, e exemplos de conteúdo considerado relevante ou excluído do arquivo. A dinâmica pretendia suscitar a reflexão crítica sobre as limitações dos arquivos tradicionais, como por exemplo, a seleção não democrática do que é arquivado ou a ausência de elementos considerados de essencial preservação pelos participantes.
2. A segunda atividade consistiu numa discussão sobre exclusões e possibilidades: num diálogo coletivo e por meio de registo através de post-its (Miro), os participantes reiteraram vivências que permanecem fora dos arquivos convencionais, como certas tradições locais, práticas sustentáveis, saberes intergeracionais e utopias locais. Essa discussão introduziu o conceito de “arquivar o futuro” e as dificuldades de concretizar essa ideia dentro dos paradigmas tradicionais.
3. Na atividade final, as pessoas envolvidas escolheram os formatos multimédia preferidos (Figura 3 e 4) para representar as suas visões futuras de Valongo e refletirem sobre a acessibilidade e o impacto desses meios, contribuindo no desafio da própria ideia de arquivo, ao propor um modelo mais dinâmico, participativo e sensível às formas contemporâneas de expressão.

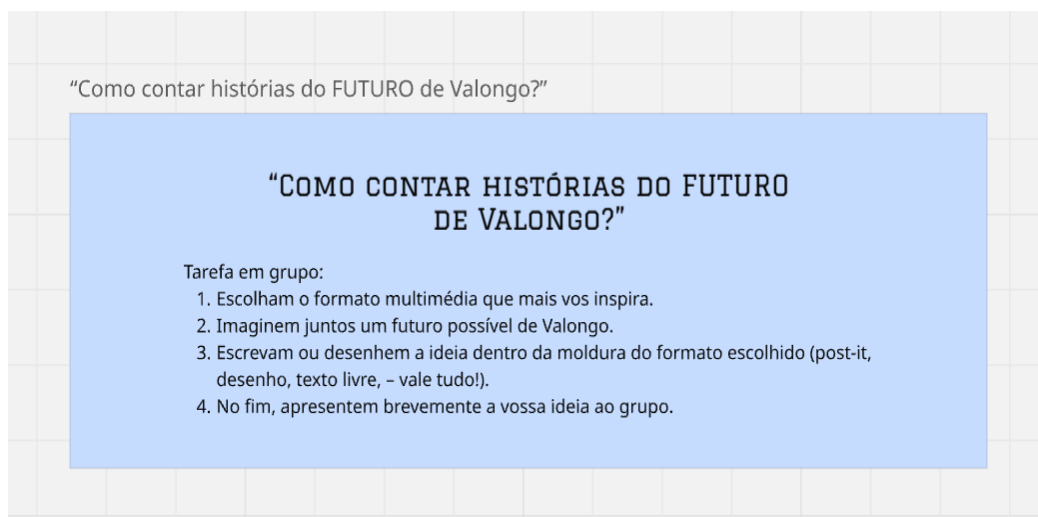


Figura 3: Prompt da atividade 3 do primeiro workshop de Valongo.

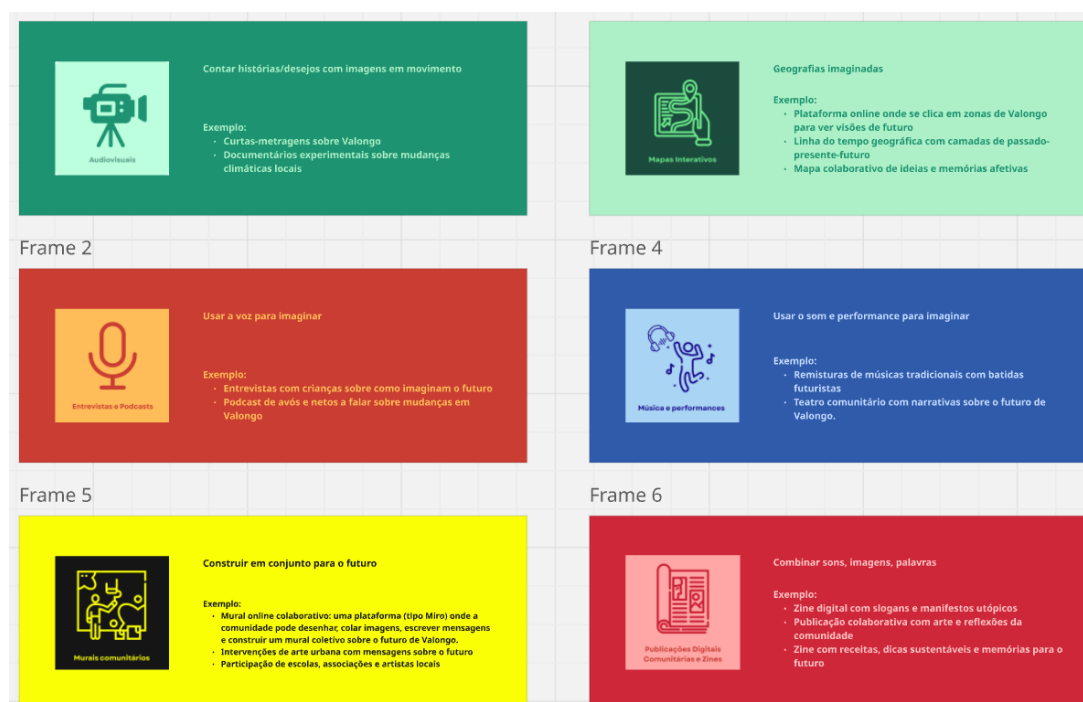


Figura 4: Exemplos de formatos multimédia da atividade 3.

2.5.3 Workshop 2: Co-criação do arquivo digital comunitário

No segundo workshop, o objetivo foi validar os resultados em primeiro lugar, depois focar na transformação das ideias e desejos levantados no primeiro encontro em propostas

concretas de funcionalidades, organização e experiência do futuro arquivo digital. A questão de investigação à qual procuramos responder neste workshop foi: “Quais dimensões do multimédia são valorizadas e significativas para os participantes na construção de um arquivo digital?” O guião pode ser consultado no Apêndice B.

Este encontro foi estruturado com as seguintes atividades (as atividades de todos os workshops podem ser consultadas no Apêndice C):

1. Revisão e validação: iniciou-se com a recapitulação dos temas e conteúdos identificados anteriormente, apresentou-se questões mais aprofundadas sobre a vivência em Valongo para poder situar Valongo no arquivo e perceber se é possível um arquivo de futuros sem o contexto do passado.
2. Mapa de possibilidades e priorização de funcionalidades: os participantes avaliaram um conjunto de recursos propostos e elegeram os quatro mais relevantes para integrar o site utilizando a técnica de *dot voting* (Figura 5). Trata-se de um método participativo de tomada de decisão no qual cada pessoa recebe um número limitado de pontos que pode distribuir entre as opções que considera mais importantes. Essa abordagem favorece a visualização rápida de preferências coletivas e a priorização colaborativa de ideias.
3. Construção de fluxos de navegação: tentou-se co-criar, através de um fluxograma simples, o percurso ideal de navegação e interação dos utilizadores no site.

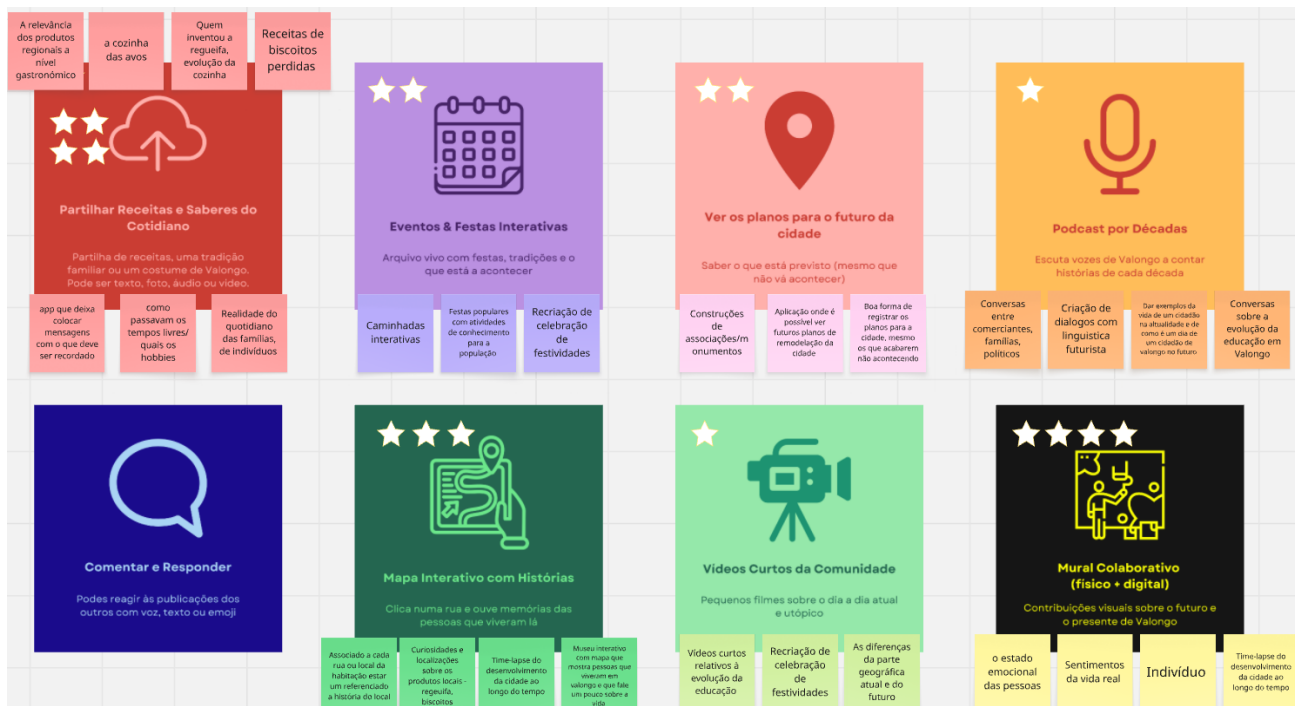


Figura 5: Atividade 2 do segundo workshop de Valongo: Dot voting nas funções desejadas para o website do arquivo.

4. *Card Sorting* participativo para organização do menu: os participantes agruparam funcionalidades em categorias e propuseram nomes para as secções do site (Figura 6), resultando em agrupamentos diversos e refletindo diferentes visões e necessidades comunitárias.
5. Discussão sobre acessibilidade e usabilidade através de *user journey* e *user personas* variadas: a preocupação com a acessibilidade digital foi uma constante, reforçando a importância de um site simples, intuitivo e inclusivo para diferentes perfis de utilizadores, incluindo pessoas com pouca experiência tecnológica (Figura 7).

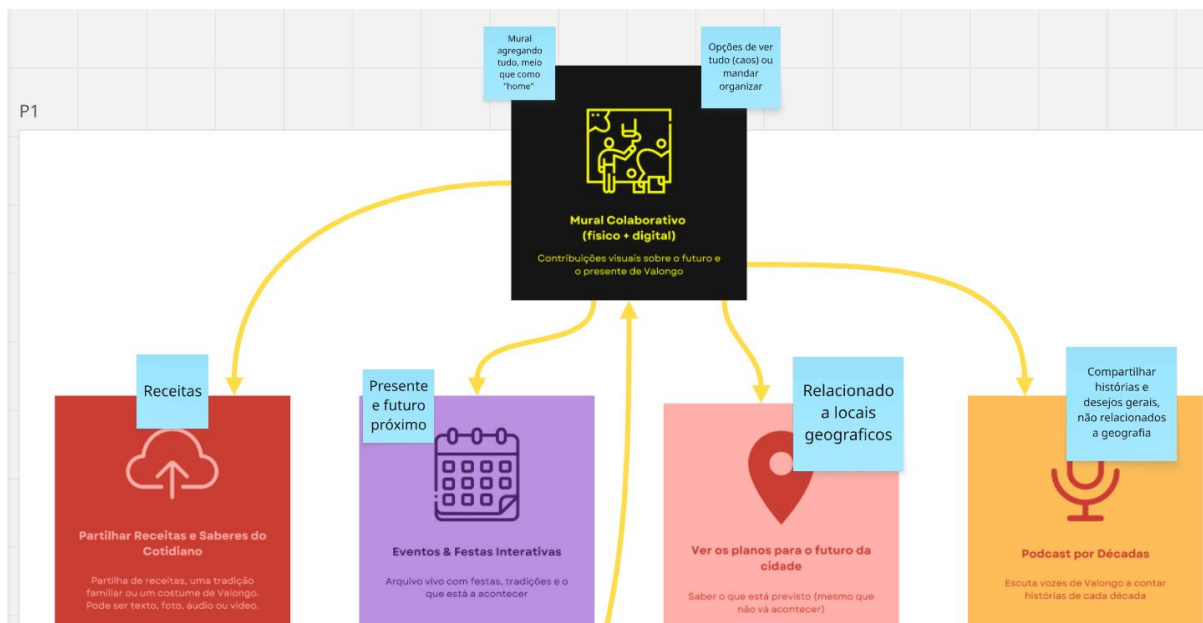


Figura 6: Excerto de card sorting de uma participante na atividade 4 do segundo workshop de Valongo.

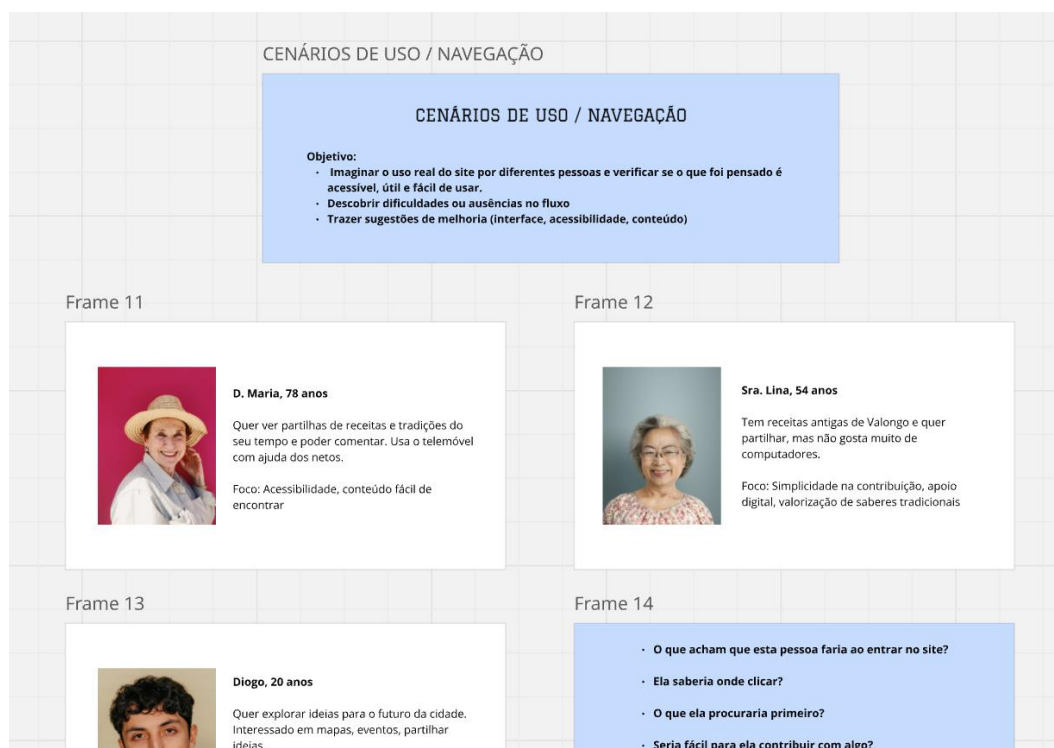


Figura 7: Atividade sobre *user personas* e *user journey* para retificar acessibilidades. Workshop 2, atividade 5.

2.5.4 Procedimentos

O processo de implementação deste estudo desenvolveu-se em várias fases, desde a visita de campo realizada a Valongo, passando pelo recrutamento dos participantes até à realização dos workshops e respetivo registo e análise.

Antes da realização dos workshops, foi realizada uma visita exploratória ao município de Valongo com o objetivo de aprofundar o conhecimento do território, identificar dinâmicas locais relevantes e mapear possíveis pontos de contacto com atores institucionais e comunitários. Estas visitas incluíram passagens por espaços públicos significativos e equipamentos culturais e educativos como a Oficina da Regueifa e do Biscoito, o Museu da Lousa, o Parque das Serras e o Arquivo Histórico de Valongo, e também conversas informais com habitantes locais com o objetivo de participarem nas oficinas dinâmicas, apesar de não ter sido possível selecionar ninguém dessas conversas.

A seleção dos participantes foi realizada através de amostragem intencional, recorrendo primeiro a redes sociais e seguidamente a convites diretos e redes pessoais. Esta estratégia permitiu reunir um grupo coeso, composto maioritariamente por jovens adultos entre os 25 e os 29 anos, com origem em Valongo. Apesar da uniformidade em termos geracionais e geográficos, foi possível captar alguma diversidade através das áreas profissionais distintas representadas (multimédia, enfermagem, engenharia química, análise de dados, comunicação e auditoria financeira), bem como da inclusão pontual de participantes oriundas de outras localidades, o que introduziu perspetivas externas ao território. Ainda que a amostragem não tenha visado representatividade estatística, procurou-se favorecer a pluralidade de experiências e saberes como ponto de partida para a construção coletiva de visões alternativas do futuro.

Previamente aos workshops, foi solicitado consentimento informado para participar no estudo. Posteriormente, o consentimento foi formalizado através de um formulário online, na

plataforma Google Forms. O consentimento garantiu que os participantes estivessem cientes dos objetivos da investigação, da natureza voluntária da sua participação e da forma como os dados recolhidos seriam utilizados. O formulário utilizado pode ser consultado no Apêndice A.

Cada workshop teve a duração aproximada de 1h15 a 1h30 e foi realizado em formato online, através da plataforma Google Meets. Esta opção visou garantir a acessibilidade e flexibilidade da participação, tendo em conta a disponibilidade dos envolvidos e as limitações logísticas associadas ao contexto do estudo. O primeiro workshop deu-se no dia 12 de maio de 2025 e o segundo no dia 21 de maio de 2025.

Foram conduzidos dois workshops principais com o mesmo grupo de participantes, permitindo desenvolver um percurso iterativo e cumulativo de reflexão e criação.

Para facilitar o processo de co-criação e captação dos contributos dos participantes, foram utilizados instrumentos de apoio simples e acessíveis. As sessões que decorreram via Google Meets, contaram com gravação de áudio para posterior consulta e análise, mediante consentimento informado dos participantes. Paralelamente, foram tomadas notas manuscritas num bloco, com observações sobre o conteúdo, interações e hesitações. Este registo serviu como suporte à análise qualitativa e à reflexão crítica em torno dos temas emergentes.

Como suporte visual e colaborativo, foi utilizada a plataforma digital Miro, onde foram desenvolvidas diversas atividades interativas, como exercícios com post-its digitais, dot voting, card sorting e dinâmicas de mapeamento de ideias coletivo.

A análise dos dados seguiu uma abordagem qualitativa, de caráter interpretativo e reflexivo. O material recolhido (gravações e notas) foi revisto de forma a identificar padrões, temas emergentes e obstáculos conceptuais à imaginação do arquivo de futuros. Esta análise procurou compreender o conteúdo partilhado e o modo como os participantes se relacionaram

com os desafios propostos, especialmente no que diz respeito à construção de visões especulativas e utópicas.

Foi dada especial atenção aos momentos de bloqueio, resistência ou ambiguidade, bem como às propostas que demonstraram maior potencial disruptivo ou originalidade. Estes dados serviram não apenas para avaliar os resultados dos workshops, mas também como base para a reformulação metodológica da fase seguinte do estudo, que terá como foco estratégias mais eficazes para estimular a imaginação coletiva e especulativa.

2.5.5 Limitações e reflexões críticas

A análise dos dados recolhidos na primeira fase revelou contribuições significativas para a compreensão coletiva do território de Valongo e para a identificação de desafios locais. No entanto, evidenciaram-se limitações significativas na capacidade dos participantes para conceber futuros especulativos ou radicalmente distintos do presente. As propostas apresentadas permaneceram, na sua maioria, ancoradas em memórias pessoais, experiências vividas e soluções incrementais, revelando uma dificuldade em romper com os referenciais existentes. Como resultado, o protótipo digital do website, desenvolvido na plataforma Figma, assumiu a forma de uma cronologia participativa que articula passado, presente e futuro, mas sem conseguir ultrapassar, de forma substancial, os paradigmas arquivísticos convencionais. A própria página inicial, idealizada como um mapa interativo da cidade de Valongo, apresenta conteúdos que, embora relevantes, não se configuram como verdadeiramente utópicos ou transformadores, conforme observado na Figura 8.

Este desvio em relação ao objetivo especulativo pode ser parcialmente atribuído a dois fatores centrais: por um lado, à necessidade de uma facilitação mais robusta de práticas de ficção especulativa ou pensamento utópico; por outro, à própria terminologia usada: “arquivo do futuro”, que parece ter remetido os participantes para uma lógica arquivística

convencional, mais associada à conservação de práticas esquecidas do passado e presente do que à construção de futuros alternativos.

Além disso, o foco exclusivamente local e relativamente homogêneo da amostra limitou a diversidade de perspectivas culturais, sociais e imaginativas, reduzindo o potencial disruptivo e inovador dos contributos.

Apesar destas limitações, a primeira fase foi fundamental para evidenciar a necessidade de reorientar a abordagem, e abrir caminho para uma metodologia mais voltada à imaginação especulativa, à diversidade de vozes e ao alargamento do contexto geográfico e disciplinar do projeto.



Figura 8: Exemplo do ecrã principal do protótipo inicial desenvolvido na primeira fase do *workshop*.

2.6 Reformulação metodológica

As limitações observadas na primeira fase dos workshops revelaram a necessidade de reorientar a metodologia para alcançar os objetivos especulativos e utópicos originalmente delineados. Esta constatação levou à reformulação metodológica do projeto.

Para tal, buscou-se a orientação da professora Joana Caetano, através de uma breve entrevista, cuja intervenção foi crucial na conceção de dinâmicas de workshop mais prospetivas e especulativas, capacitando os participantes a envolverem-se de forma mais profunda na construção de futuros alternativos.

Foram também adotadas abordagens metodológicas mais adequadas à estimulação da imaginação utópica e da criação especulativa. Inspirado por Dunne e Raby (2013), o projeto passou a incorporar estratégias do design especulativo, que utiliza artefactos como provocadores de pensamento e debate sobre possibilidades sociais futuras.

A reformulação metodológica foi, de igual forma, profundamente influenciada pela noção de utopia prospetiva, desenvolvida por Fátima Vieira (2016). Esta abordagem encara a utopia não como uma descrição estática de um lugar ideal, mas como um horizonte em movimento, uma construção imaginária que, embora inalcançável, orienta a ação. Neste sentido, a utopia prospetiva caracteriza-se por uma intencionalidade ativa, que difere de abordagens meramente preditivas do futuro. Ao invés de considerar o futuro como uma simples continuação do presente, adota-se a lógica do espaço plural de possibilidades inventadas, onde se privilegia a imaginação sobre a extrapolação (Vieira, 2016). Esta atitude implica um exercício de prospeção em que se explora aquilo que poderia vir a ser, ancorando a transformação do presente na antecipação de futuros desejáveis.

Complementarmente, a perspetiva sociocultural de Zittoun e Gillespie (2020) sobre a imaginação foi essencial para compreender que imaginar é um processo de deslocamento simbólico, um afastar-se do presente para explorar outras possibilidades e regressar com

novos sentidos e alternativas. Esta abordagem sublinha também a importância das valências associadas aos futuros imaginados: imaginações com valência positiva podem assumir um carácter utópico e motivam ação e compromisso; já as imaginações com valência negativa assumem uma função distópica e funcionam como alertas ou advertências. Reconhecer esta dinâmica de atração ou rejeição permitiu orientar a reformulação metodológica no sentido de criar atividades que não apenas estimulem o pensamento especulativo, mas que também ajudem a identificar e trabalhar essas valências, promovendo futuros desejáveis e reconhecendo aqueles a evitar.

Adicionalmente, a distinção entre controlo monológico e dialógico da imaginação coletiva (Zittoun e Gillespie, 2020) revelou-se especialmente pertinente. Num contexto monológico, um número restrito de entidades exerce controlo unidirecional sobre aquilo que pode ser imaginado, limitando assim a diversidade de perspetivas. Em contrapartida, um controlo dialógico é distribuído entre participantes de diferentes origens com liberdades para contestar e criar e favorece a emergência de imaginações diversas e mais emancipatórias. Este entendimento reforçou a decisão de alargar o espectro geográfico e disciplinar dos participantes, favorecendo uma abordagem mais aberta, colaborativa e inclusiva na construção especulativa de futuros.

A reformulação metodológica traduziu-se em mudanças práticas relevantes, entre as quais se destacam a integração de dinâmicas digitais e multimédia, como o *remix* criativo de fragmentos visuais e textuais, com o propósito de estimular a imaginação utópica e a sua articulação com planos de ação. A composição do grupo participante foi também redefinida, mantendo a lógica de amostragem intencional (Patton, 2002; Palinkas et al., 2015). Para tal, os critérios de seleção passaram a incluir perfis diversificados, abrangendo diferentes áreas do conhecimento (educação, artes, ciências sociais, engenharias, direito e ativismo) e múltiplos contextos geográficos. Esta abordagem visou promover o encontro entre experiências e saberes heterogéneos, potenciando a emergência de narrativas plurais, críticas e descentralizadas.

Nesse sentido, a segunda fase dos workshops foi concebida como um espaço de experimentação, dedicado à função e propósito do “arquivo de futuros”, à remistura criativa de conteúdos utópicos e à construção dos eixos conceptuais da solução para a plataforma do arquivo digital de futuros - um protótipo provocativo, um conceito que será explorado em detalhe no capítulo 4.

2.7 Segunda fase: Oficinas especulativas e co-criação do provótipo

2.7.1 Participantes

Na segunda fase do estudo, a seleção dos participantes voltou a seguir uma lógica de amostragem intencional (Patton, 2002; Palinkas et al., 2015), privilegiando indivíduos com interesse explícito nos temas da especulação sobre futuros e da transformação social.

O grupo foi composto por cinco participantes (Tabela 2) com idades compreendidas entre os 20 e os 60 anos, provenientes de diferentes zonas do país (Ermesinde, Peso da Régua, Matosinhos, Vila do Conde e Vila Franca de Xira), o que contribuiu para o alargamento geográfico das perspetivas envolvidas. Os perfis profissionais e académicos incluíam áreas tão diversas como a educação, o direito, design multimédia, engenharia informática e ciência política/administração pública, assegurando um cruzamento interdisciplinar para as dinâmicas de co-criação. A escolha dos participantes foi realizada por contacto direto, tendo em conta o seu interesse demonstrado no projeto, a disponibilidade imediata para integrar as atividades e a afinidade temática com os objetivos da investigação. Esta configuração procurou fomentar a articulação entre conhecimentos especializados, experiências cívicas e criatividade especulativa, alinhado com a intenção metodológica de construir futuros alternativos a partir da diversidade de saberes e vivências.

Tabela 2*Participantes da segunda fase de Workshops*

Participante	Género	Faixa etária	Residência	Ocupação	Literacia Digital/ Multimédia	Envolvimento Cívico
P1	F	60-64	Vila do Conde	Professora	Baixa	Ocasionalmente
P2	F	20-24	Matosinhos	Estudante de Direito	Média	Frequente
P3	M	25-29	Vila Franca de Xira	Trabalhador na área financeira	Média	Ocasionalmente
P4	M	25-29	Ermesinde	Engenheiro Informático	Alta	Ocasionalmente
P5	M	25-29	Peso da Régua	Artista Multimédia	Alta	Raramente

Para a fase de feedback e entrevistas foram convidadas mais duas pessoas, que não participaram nos workshops para darem o seu feedback imparcial do provótipo. A primeira encontra-se na faixa etária entre os 30 e os 34 e trabalha na área de design gráfico. A segunda pessoa, pertencente à faixa etária dos 65-69, apresenta-se atualmente como reformado, porém a sua área de trabalho prévia era técnico de biblioteca.

Esta reformulação do grupo participante visou complementar as oficinas iniciais realizadas em Valongo, cujos participantes eram maioritariamente jovens adultos com fortes ligações ao território. Ao introduzir maior diversidade geracional, disciplinar e geográfica, procurou-se testar a ressonância e adaptabilidade da proposta do projeto num contexto mais amplo, bem como enriquecer o processo de criação do provótipo. Esta abordagem combinada

fortalece o caráter exploratório do estudo e reforça a validade das reflexões produzidas sobre o arquivo de futuros possíveis.

2.7.2 Workshop e atividades

A segunda fase dos workshops foi concebida como uma estrutura exploratória mais especulativa, embora influenciada pelos resultados e contribuições da fase anterior. Apesar de certos materiais, ferramentas e princípios desenvolvidos em Valongo terem sido pontualmente retomados, a estrutura proposta desta nova oficina assumiu uma lógica de ruptura e renovação. Procurou-se criar um espaço-laboratório mais experimental e especulativo, que partisse das limitações detetadas nos workshops anteriores para testar novas formas de ativar a imaginação especulativa. Com base nas conclusões recolhidas nos workshops de Valongo, nomeadamente a identificação de formatos multimédia considerados mais intuitivos e acessíveis, como imagens, textos, vídeos e áudio, optou-se por desenhar uma nova dinâmica centrada em conteúdos criativos e especulativos. Rompendo parcialmente com os materiais e estratégias da fase anterior, esta etapa privilegiou a criação de um espaço mais experimental, onde a especulação e o design crítico pudessem emergir de forma situada, colaborativa e tangível.

O workshop teve uma duração aproximada de três horas e meia e realizou-se integralmente online, através da plataforma Google Meets e Miro, o que permitiu uma abordagem visual, colaborativa e interativa. O seu principal objetivo foi co-construir, com os participantes, uma proposta especulativa de arquivo digital - o *provótipo* - orientada para a reflexão crítica sobre os modos como os arquivos podem funcionar como ferramentas de intervenção política, social e cultural, desafiando os arquivos atuais. As questões que esta oficina procurou responder foram: “De que modo o arquivo digital de futuros, na perspetiva dos participantes, pode desafiar a própria ideia de arquivo?” e “que expectativas têm os participantes sobre o impacto do arquivo na promoção da agência dos cidadãos?” O guião deste pode ser acompanhado no Apêndice B e os materiais utilizados no Apêndice C.

O workshop foi estruturado em quatro momentos principais:

1. Abertura e enquadramento: a sessão teve início com a contextualização do tema, com o objetivo de desconstruir as ideias mais convencionais associadas ao conceito de arquivo, muitas vezes entendido como um repositório fixo de documentos ou memórias, e introduzindo a proposta de um arquivo transformador, que é vivo, transformável, colaborativo e provocador.
2. Atividade 1 ou arquivo do presente vs arquivo de futuros: esta atividade visou criar uma base conceptual comum. Os participantes preencheram, individualmente, uma matriz dividida entre “arquivo hoje” e “arquivo de futuros”, adicionando palavras, sensações ou metáforas associadas a cada lado. Esta fase introduziu os quatro eixos iniciais do arquivo utópico: tempo, espaço, atores e colaboração/partilha de conteúdos.
3. A atividade 2 correspondeu à galeria de futuros: na parte central do workshop, os participantes foram convidados a interagir com uma galeria de fragmentos multimédia: textos, imagens e excertos de vídeos, previamente selecionados, divididos em temas como sustentabilidade, educação, cultura, energia, transportes, saúde mental e trabalho. Estes foram disponibilizados em áreas específicas do Miro. A proposta era que cada participante escolhesse um ou dois conteúdos, reimaginando-os como fragmentos de futuros possíveis. A partir daí, deveriam criar títulos, descrições utópicas, passos para a sua concretização, que elementos multimédia escolheriam alterar ou adicionar de modo a representar a sua utopia e possíveis localizações e datas (Figura 9).

Esta atividade funcionou como um exercício de especulação aplicada, onde imaginar era também um ato de agir: os conteúdos não eram apenas remixados esteticamente, mas reinterpretados como propostas de ação concretas. A atividade foi inspirada em processos

históricos de construção de futuro, a exemplo da "aterragem na lua", que, conforme Zittoun e Gillespie (2018) descrevem, foi precedida por ficções literárias e cinematográficas que evoluíram para a propaganda (posters, selos, brinquedos de crianças), até impulsionar a ação concreta de reunião e investigação por parte de cientistas e investimentos governamentais para fundar o programa Apollo e finalizar com a aterragem na lua em 1969.

Espaço de Criação: Remix & Ação para o Futuro

Cola aqui **1 ou 2 fragmentos** da Galeria que mais te inspiraram. Sente-te à vontade para sobrepor-los, redimensioná-los ou colocá-los lado a lado!

**Título:** Dá um novo nome a este fragmento no futuro.

**Legenda/Descrição:** Descreva este fragmento como se já fosse um artefato do futuro.

**Espaço para Remix & Conexões Visuais**
Podes usar a ferramenta Caneta para desenhar sobre os elementos, ou adicionar formas e setas para mostrar conexões, fluxos de ideias ou elementos imaginados para a tua utopia.
Podes também fazer upload de elementos teus.

**Plano de Ação: Como Chegar Lá?**
Que tipo de projeto, iniciativa, lei, pesquisa ou evento poderia transformar esta utopia em realidade? Use post-its, caixas de texto e setas para detalhar as ações necessárias.

1º passo

passo intermediário

utopia

Figura 9: Atividade 2: remix de conteúdos e criação de ideias utópicas

4. A atividade 3 correspondeu à definição das dimensões do provótipo e um debrief final: nesta fase do workshop, os participantes foram convidados a construir, de forma colaborativa, o esqueleto conceptual do arquivo digital utópico. Esta atividade foi organizada em torno de quatro eixos centrais iniciais: tempo, espaço, atores e

remix/intervenção, e partiu de um conjunto de perguntas especulativas cuidadosamente desenhadas para estimular o pensamento crítico e criativo (Figura 10). Contudo, ao longo da atividade, houve liberdade para emergir de forma orgânica novos eixos propostos pelos participantes, de modo a expandir o modelo e enriquecer a reflexão sobre as potencialidades e limites do arquivo.

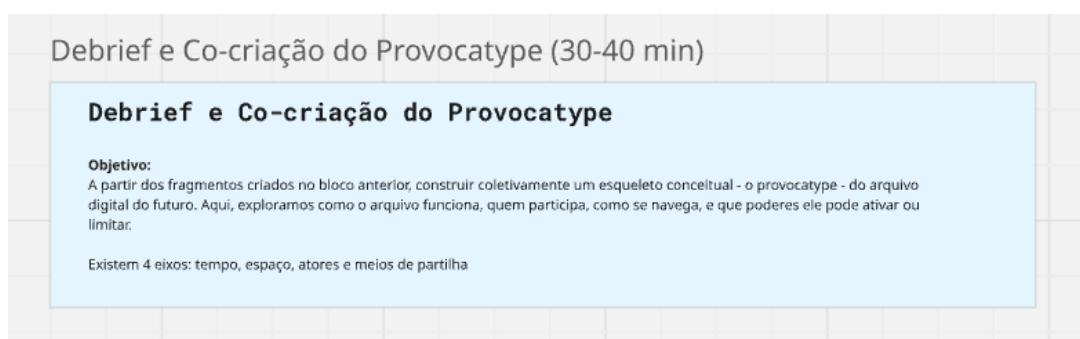


Figura 10: Atividade 3 do workshop da segunda fase que questiona sobre os eixos do arquivo

No eixo do tempo, convidou-se os participantes a refletirem sobre diferentes concepções de temporalidade aplicadas ao arquivo. As questões lançadas procuraram explorar a possibilidade de estruturas temporais não-lineares, como a convivência de múltiplas cronologias, revisões e bifurcações, e a navegação entre versões alternativas de uma mesma utopia, incentivando uma abordagem mais fluída e especulativa do tempo.

No eixo do espaço, procurou-se debater a dimensão espacial e visual do arquivo. Foram levantadas questões como: de que forma o conteúdo pode ser organizado espacialmente? Como representar a multiplicidade de visões utópicas? Seria o arquivo um mural interativo, uma constelação de ideias, uma rede navegável ou um mapa afetivo? Incentivou-se também a discussão sobre a possibilidade de associar visões utópicas a contextos geográficos específicos, com o objetivo de fomentar apropriações locais e ações comunitárias.

O eixo dos atores centrou-se nas dinâmicas de participação e curadoria do arquivo. As questões abordaram quem teria permissão para criar, editar ou eliminar conteúdos e como essas decisões seriam tomadas. Discutiram-se possíveis modelos de curadoria, desde estruturas totalmente abertas e descentralizadas até formas de moderação mais institucionais ou algorítmicas, levantando também hipóteses sobre o papel da inteligência artificial na mediação das interações e na organização dos conteúdos.

Por fim, o eixo do *remix* e da intervenção propôs uma reflexão sobre o arquivo como espaço de ação transformadora. As questões exploraram de que modo os conteúdos poderiam ser reutilizados, remixados ou reimaginados por outros participantes, e quais seriam os limites éticos ou criativos dessa prática. Pretendia-se ainda estimular a especulação sobre o potencial do arquivo enquanto motor de intervenção no mundo real, seja através de campanhas, políticas públicas experimentais, projetos locais ou movimentos culturais inspirados pelas narrativas utópicas partilhadas.

As contribuições nesta oficina foram registadas por post-its, notas manuscritas e por gravação de áudio previamente consentido.

As perguntas de encerramento, como “este arquivo pode empoderar cidadãos?” ou “que perigos podem surgir?” incentivaram uma reflexão crítica sobre o impacto e os riscos de um arquivo que, sendo fluído e aberto a todos, também desafia os mecanismos tradicionais de autoridade, preservação e acesso.

2.7.3. Recolha de feedback e cartas do futuro (pós-workshops)

Após a conclusão do workshop da fase 2, e dada a impossibilidade de reunir novamente todos os participantes devido a disponibilidades díspares, para uma sessão presencial de feedback do provótipo criado e discussão alargada, optou-se por uma estratégia de recolha de dados assíncrona e qualitativa. Alguns participantes que demonstraram maior

interesse e disponibilidade durante os workshops foram convidados individualmente a contribuir com duas tipologias de dados:

Feedback qualitativo direto: foi solicitado a um subgrupo dos participantes que partilhassem as suas impressões e sugestões sobre a experiência geral dos workshops e, especificamente, sobre o conceito e o protótipo provocativo (neste caso o diagrama de utilização) do arquivo de futuros apresentado. Este feedback foi recolhido via entrevista por videochamada. Foram também chamadas duas pessoas não participantes do projeto para darem as suas contribuições.

Adicionalmente, foi proposto que os participantes redigissem uma "carta do futuro" (ver Apêndice D) endereçada a si próprios num horizonte temporal definido (2050). O objetivo destas cartas era projetar o impacto do arquivo utópico na sua comunidade ou na sua vida pessoal, explorando as utopias e transformações que o arquivo poderia catalisar. Este formato permitiu capturar narrativas pessoais e especulativas sobre a agência e o potencial transformador do arquivo.

Foram recebidas duas cartas, provindas de participantes deste último workshop. As pessoas envolvidas foram a P1 e a P2 da tabela 2.

Esta abordagem permitiu aprofundar as perceções individuais e recolher projeções futuras de forma mais íntima, complementando os dados coletivos gerados no último workshop.

2.7.4 Procedimentos

Após a conclusão dos dois primeiros workshops iniciais de Valongo e da análise qualitativa dos seus resultados (observada no próximo capítulo), o estudo avançou para a sua segunda fase. Este período foi crucial para a refinação metodológica, a consolidação colaborativa e a especulação em torno do modelo de arquivo utópico. A nova fase partiu dos

insights recolhidos anteriormente, com especial atenção aos momentos de bloqueio identificados, às ideias com maior potencial especulativo, e às dinâmicas que haviam favorecido a co-criação entre os participantes. A partir dessa análise, foram implementadas alterações nos exercícios e no desenho das atividades, visando aprofundar a exploração dos eixos de análise do arquivo e testar a sua aplicação enquanto estrutura aberta, participativa e transdisciplinar.

Previamente aos workshops, foi solicitado consentimento informado para participar no estudo. Posteriormente, o consentimento foi formalizado através de um formulário online, na plataforma Google Forms. Este processo garantiu que os participantes estivessem cientes dos objetivos da investigação, da natureza voluntária da sua participação e da forma como os dados recolhidos seriam utilizados. O formulário utilizado pode ser consultado no Apêndice A.

Tal como na fase anterior, o workshop desta segunda etapa foi realizado em formato online, garantindo a acessibilidade e continuidade metodológica. A duração foi estendida para 3h30, utilizando as plataformas Google Meets e Miro. Ocorreu no dia 14 de junho de 2025, cerca de 3 semanas após o último workshop de Valongo.

Após a conclusão do workshop da fase 2, e dada a impossibilidade de reunir todos os participantes para uma sessão presencial de feedback e discussão alargada, optou-se por uma estratégia de recolha de dados assíncrona e individualizada. Um subgrupo de 4 participantes (dois participantes do workshop, e dois não participantes), que manifestaram particular interesse e disponibilidade, foi convidado a contribuir com duas tipologias de dados: feedback qualitativo direto do provótipo via entrevistas e “cartas do futuro” através do formato escrito.

A recolha de dados seguiu os mesmos princípios éticos e técnicos estabelecidos na fase anterior. As sessões (workshop e sessão de feedback) foram gravadas mediante consentimento informado dos participantes, e foram complementadas por registos de notas

de campo detalhadas. Estas notas incluíram observações sobre interações, novas questões, hesitações e outras nuances da comunicação. No que toca às cartas do futuro foram recolhidas em formato escrito, sendo o seu conteúdo analisado com base em princípios de anonimato e privacidade previamente acordados.

A análise dos dados recolhidos em ambas as fases dos workshops foi de natureza qualitativa, com recurso à análise temática, cujos procedimentos metodológicos serão detalhados no subcapítulo seguinte. Esta abordagem permitiu identificar padrões emergentes, tensões e zonas de ambiguidade nas discussões, com o objetivo de responder às questões de investigação previamente definidas. Para finalizar, a segunda fase revelou-se particularmente relevante para a construção do modelo do protótipo provocativo enquanto ferramenta especulativa e contribuiu para consolidar a proposta do arquivo como um espaço flexível, inclusivo e potenciador de agência coletiva na imaginação de futuros possíveis.

2.8 Análise temática

A análise dos dados seguiu uma abordagem qualitativa, predominantemente baseada na análise temática conforme descrita por Braun e Clarke (2006). Esta metodologia foi essencial para extrair informações relevantes dos registos dos workshops (gravações e notas), permitindo a codificação sistemática dos dados, a identificação de temas-chave e a sua interpretação no contexto das questões de investigação. A diversidade de fontes de informação permitiu a triangulação de dados. A adoção da abordagem qualitativa foi motivada pela necessidade de capturar a complexidade do tópico de investigação e obter perceções significativas revelando-se um processo dinâmico que conecta problemas, teorias e métodos (Bryman e Burgess, 2002).

O processo de análise temática no presente estudo seguiu uma abordagem estruturada em seis passos (Figura 11), adaptada do modelo de Braun e Clarke (2006) para garantir a organização e interpretação dos dados dinâmicos gerados nos workshops.

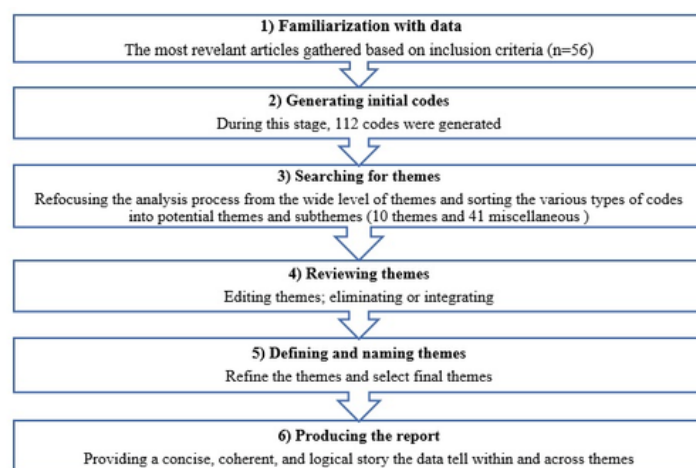


Figura 11: Os 6 passos da análise temática adaptada de Braun e Clarke (2006)

Inicialmente, a fase de familiarização com os dados envolveu a transcrição das sessões dos *workshops*, onde foi utilizada a ferramenta vizard.ai (sendo que foram tomadas precauções para garantir a privacidade dos dados) para otimização de tempo. Esta fase crucial incluiu a leitura repetida das transcrições e das notas de campo para obter uma compreensão aprofundada do conteúdo, registrar as ideias iniciais e identificar temas recorrentes.

O processo prosseguiu com a formação de temas iniciais, etapa na qual foram identificados dados relevantes em relação às questões de investigação e atribuídos códigos descritivos a segmentos de texto, diferenciados, neste caso, através da utilização de cores. Durante os *workshops*, por exemplo, os participantes abordaram recorrentemente tópicos como “curadoria e atores”, “dimensão temporal” e “meios de intervenção”. Estes códigos permitiram descrever questões centrais emergentes nas discussões. À medida que os temas começaram a consolidar-se, os códigos associados foram agrupados em categorias analíticas mais abrangentes.

Estes temas foram revistos e refinados para garantir que refletiam com precisão as discussões ocorridas. Este processo envolveu a divisão ou fusão de temas conforme a sua compatibilidade e coerência interna. Em seguida, foram desenvolvidas definições claras para

cada tema, cobrindo a sua essência, e foram escolhidos títulos que refletissem o foco de cada um, como por exemplo, “rutura com o arquivo corrente” ou “estrutura do arquivo: rede, fragmentação e tempo”. Na fase de redação, exemplos concretos e representativos foram extraídos diretamente dos dados para ilustrar as diversas afirmações e secções da análise. Durante esta etapa, os temas foram estreitamente vinculados às questões de investigação, demonstrando como se relacionam com a participação, a especulação e como a agência coletiva pode ser promovida através de um arquivo utópico. Por fim, a análise foi revista para garantir a consistência, assegurando que os temas eram bem sustentados pelos dados e alinhados com os objetivos do estudo.

A natureza colaborativa e co-criativa dos *workshops* desempenhou um papel significativo na moldagem da análise e interpretação dos dados recolhidos. Esta abordagem, com a sua ênfase na construção de conhecimento participativa, garantiu que as perspetivas e experiências dos participantes estivessem no centro do estudo. Isso permitiu não só a obtenção de contributos acionáveis sobre o futuro do arquivo, mas também validou o processo de co-design na sua contribuição para a conceção do protótipo provocativo. A análise realçou como o processo de co-design permitiu aos participantes contribuírem com a sua *expertise* e criatividade.

3. Resultados

O presente capítulo dedica-se à exploração dos resultados dos workshops realizados, sublinhando o papel central da abordagem colaborativa e co-criativa na construção do conceito do arquivo utópico. Através de uma análise temática rigorosa das transcrições das sessões, procurou-se desvendar como as perspetivas e experiências dos participantes contribuíram para o co-design e validação do protótipo provocativo. Os dados revelaram temas cruciais que serão aqui apresentados, demonstrando a interseção entre as discussões dos participantes e os objetivos do estudo ao promover a participação, a especulação de futuros e a agência coletiva.

3.1 Primeira fase de workshops: primeiras perceções e desafios

A fase inicial dos workshops de co-criação começou na ótica de Valongo e com participantes maioritariamente residentes. Esta representou o ponto de partida exploratório para o desenvolvimento do arquivo. O propósito central desta etapa inicial era mergulhar nas perceções e desejos da comunidade local, procurando ancorar a formação de um arquivo utópico nas suas vivências e expectativas. Estes workshops foram desenhados para servir como um laboratório de ideias, onde a interação direta com os participantes permitiu não só recolher visões futuras ligadas ao território, mas também identificar os primeiros desafios e oportunidades inerentes à construção de uma plataforma que visa provocar novas formas de pensar o arquivo e a sua relação com o futuro.

3.1.1 A importância da multimédia e da acessibilidade:

A análise das sessões dos workshops em Valongo revelou uma insistente preferência pela expressão de ideias através de formatos multimédia em detrimento de abordagens textuais. Os participantes expressaram um claro desejo de que o arquivo de futuros fosse

uma plataforma multimédia. Houve sugestões explícitas para a integração de imagens, gravações áudio e vídeos curtos como as formas mais apelativas para comunicar as perspetivas dos cidadãos. Esta preferência realçou que as pessoas têm diferentes formas de se expressar e entender, e um nível de literacia digital diverso. Ficou claro que usar vários tipos de formatos multimédia é crucial para incluir e envolver mais pessoas. A multimodalidade emergiu, assim, como um pilar essencial para a construção de um arquivo verdadeiramente acessível e interativo.

Deste modo, a preocupação com a inclusão emergiu como um ponto central nas discussões dos workshops, particularmente no que diz respeito a participantes com menor experiência digital. A necessidade de um arquivo utópico acessível a toda a população foi um ponto fortemente enfatizado. Tal foco justifica-se pela consideração da população de Valongo, que segundo o entender dos participantes, é caracterizada por ser menos jovem e ter menor familiaridade com tecnologias. Assim, era crucial garantir a acessibilidade do arquivo, independentemente do nível de experiência tecnológica de cada um.

Os formatos multimédia como realidade aumentada (exemplo dado no workshop 1: “aplicação onde é possível ver futuros planos de remodelação da cidade” e mapas interativos (exemplo: “caminhadas interativas com histórias”) foram reconhecidos pela sua inovação, mas levantaram questões sobre o seu alcance. Como uma participante expressou: “Os formatos interativos têm potencial, mas nem todas as pessoas os conseguem utilizá-los, por isso, os audiovisuais seriam os mais indicados para o website, pois a maioria das pessoas está familiarizada com um vídeo ou um áudio.” (P3) Esta perspetiva realçou a importância de priorizar a clareza e a facilidade de uso, garantindo que o design do protótipo do arquivo utópico de Valongo contemplasse a diversidade de habilidades digitais da comunidade, e não apenas a de utilizadores mais experientes.

3.1.2 O valor da co-criação e partilha

Nos workshops de Valongo, o entusiasmo demonstrado pelos participantes em relação ao formato de “murais colaborativos” em duas das atividades propostas foi considerado como relevante para a construção do protótipo. Essa preferência não sublinhou apenas o forte desejo por mecanismos de partilha, mas também revelou que os participantes compreendem e valorizam profundamente a importância da colaboração na criação de um arquivo utópico. Ao imaginarem as possibilidades colaborativas destes murais, manifestaram uma vontade de contribuir ativamente e construir algo em conjunto. Este envolvimento com ferramentas que facilitam a co-autoria sugere que a colaboração é percebida como um pilar fundamental para a vitalidade e relevância do arquivo.

3.1.3 A ancoragem no presente e a dificuldade da imaginação especulativa

Esta fase inicial de workshops, embora focada na construção de um arquivo utópico, revelou uma tensão significativa entre as expectativas dos participantes e a ambição do projeto.

A orientação para o presente e para o contexto local demonstrou que, embora exista um forte interesse em preservar e valorizar a identidade cultural de Valongo, a transição para uma reflexão mais especulativa sobre futuros possíveis exigiu um maior esforço de mediação e estímulo criativo. O processo revelou que o pensamento utópico, longe de surgir espontaneamente, necessita de ser cuidadosamente facilitado através de métodos que incentivem a abstração, a imaginação e o distanciamento do cotidiano imediato. Assim, a primeira fase dos workshops destacou a importância de criar um ambiente propício à especulação partilhada, onde os participantes se sintam legitimados para projetar desejos, inquietações e possibilidades que transcendem o seu presente individual e imediato.

Contudo, estas preferências, mesmo que não alinhadas com a especulação utópica inicial, geraram conclusões cruciais para o design do protótipo. O interesse marcante em mapas interativos, por exemplo, foi percebido como uma forma valiosa de localizar e visualizar ideias, e este recurso, embora inicialmente ligado ao contexto local de Valongo, informou posteriormente o desenvolvimento do sistema de mapeamento no conceito mais alargado do arquivo de futuros.

Este desalinhamento inicial foi, paradoxalmente, fundamental para o projeto. Isto contextualiza o desafio central do tema da dissertação, justifica a necessidade de o projeto expandir a sua ambição para além do local específico e utilizar artefactos como o provótipo, capaz de estimular a imaginação de futuros distantes. De certa forma, este desafio demonstra a autenticidade do processo de co-design, e o feedback, apesar de exigente, foi ativamente incorporado e influenciou o rumo do projeto e a forma como o arquivo visa a promoção da agência coletiva e a especulação sobre futuros diversos.

3.1.4 A relevância do passado na construção do futuro

Apesar do foco do projeto num arquivo de futuros, os workshops de Valongo evidenciaram uma concordância geral entre os participantes sobre a importância incontornável do passado. As discussões revelaram que o passado não é visto apenas como um repositório de memória, mas como um elemento crucial para contextualizar e informar a projeção de cenários futuros. Como um dos participantes expressou de forma concisa: "Não é possível imaginar um futuro sem a contextualização do passado." (P5) Para os participantes, a capacidade de compreender e analisar o presente e o futuro está intrinsecamente ligada ao conhecimento das vivências e experiências anteriores.

Contudo, este reconhecimento gerou um debate relevante sobre a "quantidade" e a "natureza" do passado a incluir num arquivo predominantemente orientado para o futuro. Não se tratava de criar um arquivo histórico comum, mas sim de discernir como o passado ou

fragmentos do mesmo poderiam servir de base ou de contraponto para as utopias imaginadas. As interações sugeriram que o passado deveria funcionar como um pano de fundo seletivo, fornecendo as bases necessárias para fundamentar e dar profundidade às narrativas prospetivas, sem, contudo, condicionar excessivamente ou desviar o foco da especulação sobre o futuro. Este ponto realçou a complexidade de equilibrar a herança utópica com a inovação ao conceber um arquivo que se propõe a ser, simultaneamente, provocativo e relevante.

3.1.5 Desafios iniciais na conceção do arquivo de futuros

Um dos obstáculos mais evidentes foi a dificuldade generalizada dos participantes em projetar futuros distantes e especulativos. As visões partilhadas tendiam a ser melhorias incrementais de um arquivo existente, como a partilha de tradições familiares e sentimentos do dia a dia. Esta inclinação revelou uma barreira cognitiva na imaginação de cenários de médio e longo prazo, mais disruptivos ou transformadores. O pensamento prospetivo, tal como proposto pelo conceito do arquivo utópico, mostrou-se um exercício desafiante para a maioria dos envolvidos, que se sentiam mais à vontade em idealizar extensões do seu quotidiano atual do que realidades radicalmente diferentes.

Associado à dificuldade de especulação, verificou-se também uma hesitação na compreensão do conceito subjacente ao próprio arquivo de futuros. Os participantes demonstraram ter dificuldade em entender o propósito, a função e o aspeto provocativo desta nova ideia de arquivo em relação a um arquivo habitual. Isto sublinhou uma clara necessidade de clarificar o conceito de utopia e a sua relevância para a construção de um futuro coletivo, bem como o papel inovador que este arquivo prospetivo visava desempenhar, afastando-se das noções convencionais de registo e preservação.

Com as perceções e desafios identificados na fase inicial dos workshops em Valongo, tornou-se evidente a necessidade de refinar a abordagem e expandir o alcance do projeto.

As dificuldades em estimular o pensamento prospetivo e a compreensão do conceito provocativo do arquivo, bem como a forte inclinação para o quotidiano local, impulsionaram uma reavaliação das estratégias de envolvimento. Desta forma, a fase seguinte do projeto focou-se em novos workshops com um âmbito mais alargado, visando não só aprofundar a discussão sobre o futuro e a utopia, mas também validar as funcionalidades e o potencial do protótipo em desenvolvimento. O capítulo seguinte detalha os resultados obtidos nestas novas sessões, que foram cruciais para a evolução e validação do design do arquivo de futuros.

3.2. Segunda fase de workshops: experimentação, pensamento prospetivo e o protótipo provocativo

Com base nas aprendizagens e nos desafios identificados na fase inicial dos workshops, a segunda fase de sessões participativas foi delineada com um novo design e objetivos estratégicos. Ao contrário dos encontros anteriores, a oficina dinâmica teve uma maior duração e envolveu novos participantes, intencionalmente selecionados para enriquecer a diversidade de perspetivas. O foco principal passou a ser a experimentação prática e o estímulo direto ao pensamento prospetivo, procurando ativamente superar as limitações observadas na fase anterior, onde a projeção de futuros mais distantes se revelou um desafio. Assim, este capítulo detalha os resultados desta segunda fase, que se revelou crucial para o refinamento e validação do provótipo do arquivo digital utópico.

3.3 Rutura com o arquivo convencional: das elites à ação coletiva

3.3.1 Arquivo como espaço prático e acessível

A proposta de arquivo que emerge a partir do processo colaborativo analisado neste projeto representa uma rutura epistemológica significativa com a conceção clássica de

arquivo, tipicamente entendida como uma instituição hierárquica, voltada à conservação de documentos e saberes legitimados por instâncias de poder. Este modelo de arquivo, muitas vezes associado a estruturas estatais, museológicas ou académicas, tende a reproduzir uma lógica de exclusão, tanto pelo seu carácter elitista, como pela sua inacessibilidade ao público em geral, seja em termos técnicos, curatoriais ou simbólicos. Um participante referiu: "Se pensarmos na música antiga, o que sobreviveu são sobretudo as partituras eruditas. É um registo elitista. A capacidade de escrever música não era universal, e o próprio acesso a ela era limitado. O analfabetismo musical impedia a preservação da música do povo, que se perdia no boca a boca, uma forma de preservar extremamente falível." (P5. [Os participantes indicados nesta secção fazem parte da tabela 2]).

Em oposição a essa abordagem, os participantes deste processo conceberam um arquivo vivo, fluído e orientado para a ação, cuja função vai além da simples preservação histórica ou documental, assumindo-se como uma plataforma propositiva, capaz de estimular práticas transformadoras no presente e no futuro. O arquivo aqui idealizado e formulado assume, assim, uma dimensão operativa: é concebido como um recurso ativável, que não apenas armazena ideias ou memórias, mas que intervém no quotidiano, inspira indivíduos e políticas, mobiliza a idealização e convoca à ação.

Este movimento em direção a uma pragmática do arquivo é evidenciado pela projeção concreta de ações com potencial de replicabilidade territorial, que não se limitam à mera elaboração simbólica de possibilidades futuras. A "pragmática do arquivo" encontra-se bem ilustrada pela P2, que, na sua perspetiva enquanto estudante de direito, imaginou a revisão de "leis [arquivísticas] que já não fazem sentido" como um caminho para a melhoria e adaptação da tradição. Segundo a participante, a liberdade e a espontaneidade resultantes de uma abordagem menos rígida permitiriam uma contínua evolução, afastando-se da rigidez do passado que pode ser desadequada para o futuro.

A P2 sublinhou a necessidade de um arquivo mais prático e concreto, livre da burocracia excessiva e mais acessível. Apontou que a atual geração, mais ativista e com uma perspectiva diferente, vê as práticas arquivísticas existentes como desadequadas para o contexto contemporâneo. A visão desta participante aponta, portanto, para um arquivo mais ativista, que rompa com a ideia do "faz-se porque é tradição" e abrace a inovação, mesmo quando confrontado com a resistência à mudança de um sistema estabelecido. Este caso evidencia, assim, uma projeção de ações concretas com potencial de replicabilidade territorial, em vez de se limitar a uma elaboração meramente simbólica.

Neste depoimento, vislumbra-se uma das premissas centrais do arquivo emergente: a sua capacidade de funcionar como repositório de ideias transformadoras que circulam e se enraízam em contextos diversos, funcionando não como verdade absoluta, mas como proposta contingente, aberta à adaptação, apropriação e reinvenção.

Nesse sentido, o arquivo aqui esboçado não pretende fixar uma narrativa oficial ou totalizante do futuro, mas sim acolher multiplicidades, divergências e fricções, tornando-se num espaço de experimentação contínua, onde formas alternativas de viver, organizar e imaginar o mundo possam ser ensaiadas, discutidas e partilhadas.

O modelo que se propõe, portanto, é não apenas mais democrático e inclusivo, mas também mais sensível à urgência de pensar futuros em chave local, situada e prática.

3.3.2 Curadoria ética, não autoritária

Esta mudança de perspectiva sugere uma concepção horizontal e não hierárquica do saber, em que a autoridade não está concentrada numa figura curatorial central (como arquivistas ou académicos), mas distribuída entre múltiplos agentes como cidadãos individuais, organizações e grupos, que passam a ser, simultaneamente, produtores e curadores de conteúdo.

No entanto, essa abertura do arquivo exige mecanismos robustos de curadoria e moderação ética para evitar a reprodução de discursos de ódio, comportamentos que oprimem outros indivíduos ou casas e manipulações de poder. Aqui, propomos uma curadoria descentralizada e multifacetada, onde a inteligência artificial e os algoritmos são ferramentas úteis na identificação preliminar e censura de comportamentos negativos como discurso de ódio e xenofobia (exemplos dados pelos participantes no workshop), dada a sua capacidade de processar grandes volumes de informação. Contudo, essa mediação algorítmica é sempre supervisionada e hierarquicamente abaixo da mediação humana, que tem a palavra final em decisões complexas e contextuais. A curadoria, por sua vez, seria rotativa e democrática, refletindo e promovendo a diversidade e a inclusão de diferentes vozes e perspectivas na sua gestão.

“Hate speech nem é speech. (...) Isso não é uma opinião válida para estar num arquivo onde se constrói algo” (P4)

3.4 Utopias múltiplas e concretas: entre o local e o imaginário

3.4.1 Utopia como horizonte de ação real

Ao longo da oficina, a utopia foi mobilizada menos como uma projeção idealista e inalcançável, e mais como um instrumento operativo para imaginar e intervir no presente.

Neste sentido, a utopia que emerge do arquivo não é um modelo fechado ou um futuro universal. Trata-se, antes, de uma constelação de desejos e hipóteses, muitas vezes contraditórias entre si, que se oferecem como ponto de partida para a ação. Enquanto alguns participantes se centraram em dimensões coletivas, como leis, cidades ou infraestruturas, outros abordaram aspetos mais subjetivos, como o bem estar, a carreira ou o seu dia a dia. Esta diversidade revela uma utopia situada, moldada por experiências singulares e contextos

específicos, e que não pretende apagar as diferenças, mas sim assumir a sua coexistência produtiva.

Ao transformar o arquivo num espaço de imaginação partilhada, os participantes não procuram definir um único caminho, mas sim criar condições para múltiplas possibilidades de futuro. Essa abertura configura o arquivo como plataforma de articulação entre o desejo e a ação, onde o impulso utópico deixa de ser escapista e passa a funcionar como provocação crítica e prática política.

3.4.2 Entre utopia e distopia: o arquivo como disputa

O arquivo de futuros, tal como emergiu na oficina, não é isento de contradições ou tensões ideológicas, pelo contrário, torna-se palco de disputas simbólicas, éticas e políticas. Os participantes questionaram ativamente o acesso completamente livre: *“Neste arquivo, supostamente toda a gente pode participar, mas... e se alguém quisesse meter lá coisas impróprias? Quem é que ia filtrar isso? Como?”* A reflexão rapidamente tocou em questões centrais sobre neutralidade, curadoria e verdade num mundo polarizado, em que diferentes grupos sociais constroem realidades antagónicas. Como a P1 referiu: *“Isto é complicado porque não existe uma verdade única e universal.”*

A discussão sobre Israel foi particularmente reveladora da complexidade desta posição. O P5 observou: *“Eu acredito firmemente que está ali a acontecer algo de extremamente errado, mas da mesma forma que eu acredito isto, há outro alguém que acredita exatamente o contrário.”* Esta constatação levou a uma conclusão inquietante, mas essencial: *“A utopia de uns é a distopia de outros.”* Assim, o grupo reconhece que qualquer proposta de arquivo, mesmo que colaborativo e horizontal, carrega escolhas ideológicas, mesmo quando estas não são explícitas. A curadoria torna-se, então, não apenas uma questão de organização técnica, mas de responsabilidade ética.

3.5. Internet como arquivo de futuros? Reflexão e superação

3.5.1 A Internet como arquivo informal: potência e caos

Ainda que a internet seja amplamente reconhecida como um arquivo descentralizado de facto, onde as ideias circulam livremente, são alteradas e partilhadas e frequentemente impulsionam ações, como observado pelo P5 que afirmou: “Tu partilhas uma ideia e alguém a concretiza do outro lado do mundo” , este paradigma digital apresenta desafios consideráveis. Caracteriza-se frequentemente pela desorganização, opacidade e governança algorítmica, carecendo de critérios explícitos de validação, acessibilidade equitativa e garantia de longevidade.

Em resposta a estas lacunas, a presente investigação propõe um novo modelo de arquivo que transcende o imediatismo da internet, aspirando a ser organizado, situado, relacional e transparente. Este arquivo visa não só consolidar o conhecimento disperso, mas também ancorá-lo num contexto geográfico e cultural específico, fomentando ligações significativas entre conteúdos e utilizadores. Ao contrário da natureza abstrata e muitas vezes opaca das plataformas digitais, o modelo aqui desenvolvido prioriza uma estrutura que facilita a compreensão, o acesso e a participação informada, com um propósito mais concreto e intencional.

3.5.2 Um arquivo ancorado no território: conexão local

A crítica à desorganização da internet, que descontextualiza a informação, abriu espaço para o desejo de um arquivo firmemente ancorado no território. A localização geográfica das ideias foi vista pelos participantes como uma forma crucial de ativar contextos específicos e promover uma transformação real e tangível. Como expressou a P2: “Podias ver ideias perto de ti e ligar-te a pessoas que pensam parecido. Isso podia mesmo mudar alguma coisa.”

As soluções encontradas para materializar essa conexão local passam pela implementação de *tags* de localização ou pela definição de um raio de proximidade às contribuições. Adicionalmente, foi pensada a visualização de um mapa interativo como alternativa à *homepage* do arquivo, permitindo aos utilizadores explorar as "utopias" e as ideias localizadas geograficamente. Contudo, a discussão sobre a formulação e o potencial de integração deste mapa será aprofundada na secção adiante, onde o protótipo provocativo será explorado em detalhe.

3.6 Arquivo multimédia como espaço expressivo e inclusivo

A proposta de um arquivo de futuros traz consigo uma clara valorização da multimodalidade, ou seja, o uso combinado de diferentes meios de expressão para comunicar ideias e experiências. Durante a oficina, os participantes imaginaram um arquivo que vai muito além do texto tradicional, incluindo vídeo, imagem, som, desenho, mapas, memes e música, numa convivência criativa e expressiva de linguagens.

Esta diversidade de formatos não é apenas uma questão estética, mas uma forma de tornar o arquivo mais inclusivo, mais emocional e mais acessível. Como referiu o P4: *“Há pessoas que não escrevem bem, mas têm boas ideias em áudio, ou a desenhar.”*

Ao abrir espaço para diferentes formas de comunicação, o arquivo torna-se capaz de acolher vozes que, de outro modo, poderiam ser silenciadas, seja por limitações de linguagem, acesso à escrita formal ou por estilos de expressão não convencionais.

O poder das imagens e vídeos foi repetidamente destacado como um dos formatos mais eficazes para gerar empatia, captar atenção e transmitir emoções. Muitos participantes partilharam a perceção de que as pessoas reagem mais facilmente a conteúdos visuais do que o texto escrito, sobretudo em contextos de sensibilização ou mobilização social:

“Prefiro vídeos porque, no meu caso, foi o que me levou a entrar no voluntariado, por exemplo. [...] foi o que me motivou.” (P2)

“Maioritariamente vídeos e fotografias porque isso causa sempre impacto nas pessoas, ficam mais sensibilizadas e vídeos também. Porque os textos as pessoas, se calhar, não leem. Acho que é quando estás mais nesse mundo, mais sensibilizada, que vais ler.” (P5)

“É um bocado naquela ótica de ‘uma imagem vale mais do que mil palavras’.” (P3)

Além disso, surgiram ideias inovadoras sobre como o arquivo pode promover criação e mistura de conteúdos multimédia. O grupo em conjunto concordou com a existência de uma página específica dentro do arquivo para misturar elementos de diferentes utopias que possibilita a combinação de vídeos, textos, *memes* e ilustrações de propostas pré-existentes para formar novas ideias ou versões alternativas. Esta funcionalidade reconhece o potencial criativo da interação entre formatos multimédia e entre visões distintas, promovendo um arquivo como espaço vivo, participativo e em constante evolução.

Neste espírito, os *memes* foram apontados como uma ferramenta especialmente relevante, não apenas por serem populares nas redes sociais, mas por captarem de forma irónica, rápida e acessível o espírito do tempo:

“Acho que a ideia seria ir por vários approaches. Agora vês a maior parte das publicidades como memes, para atingir o público-alvo. Um dos grandes tipos de produtos iam ser memes, claramente.” (P4)

Embora não tradicionais, os *memes* representam um tipo de linguagem cultural contemporânea que revela com clareza temas sociais, políticos ou afetivos, servindo, assim,

como registo do presente e como provocação crítica. A sua inclusão no arquivo reconhece o valor de formas de expressão à margem da academia ou da cultura institucional.

Ao reunir estes diversos formatos, o arquivo deixa de ser apenas um repositório de conteúdos documentais, tornando-se um espaço interativo, criativo e emocionalmente ressonante, onde diferentes públicos se podem ver representados, e onde a imaginação se liga diretamente à ação.

3.7 A estrutura do arquivo: rede, fragmentação da informação e tempo

3.7.1 Rede não-linear e fragmentação narrativa

A imagem da *network* surgiu de forma dominante na oficina como metáfora estruturante do arquivo de futuros. Os participantes imaginaram um sistema aberto, interconectado e dinâmico, mais próximo de uma constelação de ideias do que de um catálogo linear. Nesse modelo, cada proposta, conceito ou testemunho funciona como um nó que pode ligar-se a outros, gerando novas articulações, reinterpretações e derivações:

“Cada ideia gera outra. O arquivo é isso: ação, reação, transformação.” (P1)

A fragmentação narrativa, muitas vezes vista como limitação nos modelos clássicos de organização, foi aqui valorizada enquanto condição produtiva e criativa. A ausência de uma narrativa única ou de uma hierarquia de temas é compensada pela multiplicidade de caminhos possíveis através de árvores filogenéticas, por exemplo. O arquivo transforma-se assim numa teia viva, em que o utilizador pode navegar por associações livres, filtragens contextuais ou agrupamentos temáticos. Uma participante sintetizou bem essa visão ao afirmar a sua forma de navegação preferida:

“Eu diria uma rede. Eu gosto da ideia de estarmos todos conectados e as ideias estarem todas conectadas.” (P1)

A estrutura modular e expansível da rede permite que o arquivo seja coletivo sem ser uniforme, aberto sem ser caótico. A proposta é a de um sistema em que diferentes formas de classificação possam coexistir como camadas paralelas de navegação, disponíveis para serem ativadas conforme o interesse ou objetivo do utilizador.

Nesse contexto, o tempo também foi abordado de forma crítica e inventiva. Ainda que alguns participantes sugerissem manter uma linearidade temporal mínima como mecanismo organizador, essa estrutura seria apenas uma entre outras possíveis:

“Eu acho que se houver alguma linearidade neste projeto, que seja temporal. Porque nós somos macacos organizadores.” (P3)

O tempo, então, não é concebido como um eixo central, mas como uma das diferentes ferramentas de navegação. Em vez de uma linha progressiva, a exploração temporal pode ser feita através de um scroll vertical, simulando um “túnel do tempo”: ao deslizar, o utilizador percorre as utopias em diferentes “distâncias” temporais, com as ideias mais próximas no tempo a aparecerem em primeiro plano e as mais longínquas a desvendarem-se à medida que se avança. Esta abordagem permite, por exemplo, filtrar e visualizar ideias de 2028 para perceber quais as utopias mais facilmente e rapidamente realizáveis.

No entanto, o arquivo não impõe um sentido único ou linear à sua consulta. O foco desloca-se para a plasticidade da experiência de uso: as ideias podem ser agrupadas por temas gerais, emoções, por formatos multimédia ou até por impacto desejado. A estrutura deixa de ser rígida, e passa a ser adaptável, relacional e interativa.

A comparação com um mural ou uma nuvem de conteúdos também foi levantada, mas logo questionada por potenciais problemas de usabilidade e desorganização: *“O mural seria um bocadinho caótico... A tela/ecrã cheios de conteúdo dificultava a navegação.” (P5)*

Desta forma, a rede impôs-se como o modelo mais eficaz e estruturalmente aberto, mas organizável. A escolha feita demonstra uma compreensão nítida não só sobre a importância de um arquivo fácil de usar e de entender, mas também sobre os desafios de equilibrar liberdade com organização, e caos com significado. A fragmentação, longe de ser um obstáculo, torna-se uma condição para a multiplicidade de perspectivas como pedaços de puzzle, que possibilita um arquivo mais justo, plural e sensível às diversas formas de ver e viver o mundo.

3.7.2 O tempo como eixo maleável

A dimensão temporal do arquivo revelou-se um dos seus elementos mais instáveis e férteis. A maioria dos participantes defenderam uma estrutura cronológica organizada por décadas futuras (2030, 2040, etc.) que permitisse uma navegação sequencial e previsível, outros rejeitaram essa linearidade, propondo a definição da data como uma ferramenta de proximidade prática da utopia ou ideia em questão. O tempo, aqui, não é entendido como um eixo fixo, mas como matéria maleável, múltipla e narrativa.

“Tu clicas em 2050 e vês várias possibilidades. Tens futuros divergentes, que nasceram da mesma ideia.” (P2)

Esta conceção transforma o arquivo num verdadeiro laboratório de futuros: um espaço onde versões alternativas do mundo podem coexistir, interagir e ramificar-se. A ideia de "clicar numa data" para aceder não a um futuro único, mas a diversas projeções especulativas, abre espaço para imaginar o tempo como espaço de debate, de imaginação e de disputa simbólica.

Mais do que um “calendário”, o arquivo torna-se um palco de cenários possíveis, em que cada contribuição pode projetar uma visão do mundo e ser contrastada com outras.

3.8 Atores e formas de intervenção no arquivo

Ao discutir quem poderia ou deveria contribuir para o arquivo, emergiu um consenso alargado em torno da ideia de abertura radical. Foram identificados diversos tipos de agentes com legitimidade para participar: indivíduos, instituições, comunidades, governos locais e outros grupos. Esta diversidade foi repetidamente valorizada, com afirmações como “acho que todos, na verdade”, “todas têm o seu lugar” e “têm papéis muito importantes para contribuir”, o que evidencia uma perceção de complementaridade entre formas de agência individual e coletiva, bem como entre práticas institucionais e espontâneas.

Contudo, esta abertura não implica ausência de critérios. A questão do anonimato suscitou divergência significativa entre os participantes. Enquanto alguns defenderam que “a ideia existir é mais importante do que saber quem a teve” (P5), outros mostraram reservas quanto à participação anónima, considerando que “se é anónimo... porque é que é anónimo neste contexto?” (P3). Esta tensão revelou preocupações éticas e práticas: por um lado, o anonimato poderia promover uma atuação mais comunitária e descentrada do ego autoral; por outro, levantava questões de segurança, responsabilidade e moderação. Surgiram propostas intermédias, como a adoção de pseudónimos ou perfis com informação contextual mínima, permitindo algum grau de identificação sem comprometer a privacidade.

No que diz respeito à curadoria e moderação do conteúdo, houve acordo quanto à necessidade de combinar filtros algorítmicos com revisão humana. O P5 sugeriu que “um algoritmo que pelo menos pudesse eliminar conteúdos impróprios”, enquanto outro participante alertava que “a revisão humana é sempre a mais fiável” (P2), defendendo uma equipa curatorial diversa e rotativa para garantir um processo justo e democrático. Este modelo de governança mista entre tecnologia e decisão coletiva, surge como uma forma de

equilibrar a liberdade de expressão com a responsabilidade, e garantir a não repetição da reprodução de conteúdos nocivos ou desinformativos.

Relativamente às formas de intervenção no arquivo, foi reiterada a ideia de que este não deve funcionar apenas como um repositório estático, mas como um espaço dinâmico de criação, diálogo e transformação. Foram sugeridas múltiplas formas de participação: “escrever, votar, misturar, propor, debater, sinalizar, curar”. Um dos elementos mais valorizados foi a possibilidade de *remix* e apropriação crítica das propostas já existentes, através de uma lógica de ramificação. Tal como descrito por vários participantes, seria possível “interagir com as ideias”, “dar contributos”, “editar o conteúdo que quiserem” e propor futuros alternativos, sem apagar os anteriores: “a original fica sempre”. Esta estrutura foi imaginada como uma árvore filogenética, onde cada ideia base daria origem a múltiplas derivações, refletindo uma evolução não-linear e colaborativa do pensamento utópico.

Neste sentido, o arquivo torna-se uma ferramenta de agência política e social. A mediação entre autoria, anonimato, intervenção e curadoria define não só a arquitetura da plataforma, mas também os valores que ela incorpora: pluralidade, responsabilidade, continuidade e abertura à diferença. Como afirmou o P5, “quem usa este arquivo tem que estar capacitado de não poder ficar apegado ao que criou”, sugerindo uma ética de desapego autoral em favor da inteligência coletiva. Assim, o arquivo é pensado não apenas como um lugar de preservação de utopias, mas como um dispositivo vivo de negociação de futuros, onde cada intervenção, seja individual ou comunitária, contribui para a construção de um horizonte comum.

3.9 O impacto do arquivo de futuros

O arquivo de futuros emergiu, ao longo da sessão, como um dispositivo com potencial transformador tanto a nível individual como coletivo. Quando questionados sobre que formas de agência cidadã este poderia ativar, os participantes destacaram a capacidade do arquivo

de estimular o envolvimento local, a empatia e a ação comunitária. Um dos contributos referia que, ao entrar em contacto com ideias presentes no arquivo, “ao ficar inspirado por alguma, vais querer agir nessa ideia” (P2), revelando a crença de que a simples exposição a utopias pode catalisar pequenos gestos quotidianos, desde ajudar um vizinho, até organizar limpezas ecológicas espontâneas em praias. Estes exemplos evidenciam um modelo de cidadania ampliada, enraizada no território e orientada para a ação, mesmo que simbólica ou modesta.

Para além da intervenção local, o arquivo foi também associado a formas mais explícitas de ativismo político. A visualização de propostas utópicas ligadas à justiça social, à ecologia ou à igualdade poderia impulsionar a participação em manifestações e mobilizações coletivas. Tal como foi referido, “vês um site destes, vês alguma coisa que te motiva [...] faz-te crer que é este ano que vou participar numa atividade destas” (P2). O arquivo é, assim, entendido não apenas como um espaço de consulta, mas como um agente motivacional que reforça a consciência política e fomenta a ação.

A dimensão emocional e reflexiva da experiência foi igualmente sublinhada. Foram identificados efeitos como empatia, desenvolvimento pessoal, procura de sentido e conciliação com ideias de futuro. Um participante afirmou que o arquivo poderia mesmo ajudar as pessoas a encontrarem um propósito: “podíamos ganhar uma nova forma de olhar para o nosso propósito” (P1). Este impacto subjetivo é particularmente relevante quando se considera o arquivo como uma ferramenta social e política, que não apenas organiza memórias ou desejos, mas que reposiciona o indivíduo na sua relação com o tempo, a comunidade e o mundo.

Num plano mais contemporâneo, os participantes evocaram o potencial multimédia e digital do arquivo, associando-o ao funcionamento das redes sociais, com sugestões como a inclusão de um botão de partilha para estimular o debate público e a visibilidade das utopias em circulação. A componente de visibilidade e apropriação digital foi entendida como

essencial para que o arquivo não seja apenas acessível, mas também apelativo e efetivo, tendo-se referido que “é algo que tem de ser atrativo, para realmente causar impacto” (P4).

Aprofundando a compreensão sobre a agência ativada pelo arquivo, as cartas do futuro (ver Apêndice D) fornecem narrativas especulativas ricas. Redigidas individualmente pelos participantes e endereçadas a si próprios num horizonte temporal definido (2050), configuraram um exercício especulativo crucial para compreender o potencial transformador do arquivo digital de futuros. Estas narrativas, produzidas no seguimento da interação com o conceito e protótipo, revelaram percepções aprofundadas sobre o papel que o arquivo poderia desempenhar nas vidas pessoais e nas comunidades.

As cartas frequentemente projetaram o arquivo prospetivo como um catalisador direto para melhorias tangíveis no ambiente. As narrativas descrevem a concretização de “cidades mais verdes com transportes públicos eficientes e energia limpa onde o ar contaminado se torna uma memória do passado” (P1). A ideia de “um jardim próprio com 3 tipos de vegetais” (P1) destaca a manifestação de utopias que embora nascidas de “utopias locais de vários autores” (P1) se traduzem em mudanças visíveis e quotidianas. Este tema sublinha a crença na capacidade do arquivo de materializar a especulação em intervenções reais e sentidas no território físico.

Em complemento, as cartas enfatizam de forma proeminente o poder do arquivo em empoderar os indivíduos e as comunidades. Este é descrito como o “coração da imaginação coletiva” (P2) e uma ferramenta que “aumentou exponencialmente a participação das pessoas em projetos locais e globais” (P2). A visão das “ideias serem constantemente remixadas e melhoradas por outros” (P2) e a subsequente tradução em iniciativas reais demonstra uma percepção de agência coletiva sem precedentes. A frase “não é ‘eu penso logo existo’ mas sim ‘eu imagino logo vai existir’” (P1) encapsula a transformação do papel do cidadão de recetor passivo para “construtor ativo” de futuros.

De igual modo, as narrativas revelam uma esperança no impacto de longo prazo do arquivo estendendo-se por décadas. Uma carta aponta para como as “ideias plasmadas no arquivo geraram a eleição de um novo presidente da câmara mais virado para a *green wave*” e como “os jovens que agora na mesma cidade são cinquentenários eles assimilaram muitas das partilhas do arquivo” (P1). Isto sugere que o arquivo é visto como um repositório de inspiração que transcende gerações e molda a mentalidade e as ações de futuros decisores e cidadãos.

No seu conjunto, as cartas do futuro não só validaram a relevância deste projeto enquanto catalisador de esperança e imaginação, mas também sublinharam a sua capacidade de inspirar narrativas de intervenção e de projetar um futuro onde as ideias coletivas podem moldar ativamente a realidade, culminando num profundo sentido de agência transformadora.

Assim, o impacto do arquivo projeta-se sobre três eixos fundamentais: (1) o fortalecimento de práticas cidadãs e solidárias no quotidiano; (2) o incentivo ao ativismo e à reflexão política; e (3) o desenvolvimento de consciência crítica e subjetiva sobre o futuro. Embora o seu potencial seja amplamente valorizado, os participantes reconheceram que este impacto depende de condições específicas de implementação, nomeadamente acessibilidade, moderação cuidadosa e um design que favoreça a ação e a continuidade do pensamento coletivo.

3.9.1 Para além do repositório: a complexidade do arquivo de futuros e os riscos da agência coletiva

A experiência de participação no projeto levou a uma clara transformação na perceção do que é um arquivo. Inicialmente associado a instituições formais e fixas como a Torre do Tombo, referida como um “arquivo histórico, quase geracional, mas arcaico” (P3), o conceito foi progressivamente desconstruído. Os participantes passaram a conceber o arquivo como

algo “transformável”, “vivo” e “moderno”, que se afasta da noção de depósito estático e exclusivo.

A ideia de arquivo deixou, assim, de ser sinónimo de conservação passiva do passado para se tornar um espaço de criação coletiva, ramificação e disputa de futuros. Um dos participantes chegou a referir que “abrimos o leque em relação àquilo que é um arquivo” e que “estamos a viver o arquivo de futuros” (P5). Esta reconceptualização incluiu ainda uma reflexão crítica sobre a Internet e as redes sociais como formas contemporâneas de arquivo, ainda que descentralizadas, fragmentadas e desiguais. Neste sentido, o arquivo de futuros foi entendido como um “pós-arquivo”, ou um “arquivo pós-futurista”, que incorpora elementos digitais, participativos e multimédia, mas com foco na agência local e na criação de sentido coletivo.

Um perigo apontado foi a gestão do conteúdo, nomeadamente a moderação de propostas que possam ser ofensivas, falsas ou descontextualizadas. A crescente sensibilidade social e os debates sobre o politicamente correto foram evocados como desafios contemporâneos: “as suscetibilidades também se ferem mais facilmente” (P3) e “há conteúdo sensível que aparece com avisos, mas às vezes o choque é mesmo a proposta” (P4). Este ambiente volátil levanta questões sobre como construir um arquivo que seja simultaneamente livre, ético e seguro.

Mais profundamente, há o risco de o arquivo ser capturado por lógicas de performance digital, em que a partilha se esgota no gesto simbólico (e.g., “postar stories”) sem despoletar transformação real. Este fenómeno, identificado em outras formas de ativismo digital, pode converter o arquivo num instrumento de visibilidade sem consequência.

Em suma, as mudanças na ideia de arquivo refletem uma abertura conceptual significativa: de um dispositivo elitista para uma ferramenta viva, comunitária e transformadora. No entanto, esta reconfiguração traz consigo novos riscos éticos, técnicos e políticos que exigem atenção constante. Um arquivo de futuros eficaz deve equilibrar

liberdade e responsabilidade, abertura e cuidado, sonho e vigilância. Como resumiu uma participante: “não há projetos perfeitos porque as pessoas são complexas e os problemas também” (P2). O arquivo, enquanto espelho dessa complexidade, deve estar preparado para lidar com ela.

3.10 Conclusão: o arquivo como possibilidade

O arquivo de futuros apresentado no projeto revelou-se uma ferramenta poderosa de imaginação cívica, promovendo empatia, consciência comunitária e ação social. Ao provocar a participação ativa dos cidadãos, inspira desde pequenos gestos quotidianos até formas de mobilização coletiva, como manifestações e criação de novos materiais ou práticas sustentáveis.

A própria ideia de arquivo foi profundamente transformada: deixou de ser algo estático, elitista e voltado ao passado, para tornar-se um espaço vivo, acessível e colaborativo, onde ideias circulam, se atualizam e se ramificam. Essa democratização, porém, traz novos desafios éticos e políticos, como o risco da desinformação, anonimato tóxico, ou sobrecarga de conteúdos sensíveis.

Em suma, o arquivo de futuros é mais do que um repositório: é um instrumento de empoderamento, transformação social e disputa de narrativas, cuja força está tanto no que contém como no que desencadeia, abrindo caminho para novas formas de existência coletiva.

4. O provótipo: descrição e fluxo de interação

4.1 Definição

No campo do design, a criação de artefactos tangíveis é um meio poderoso para materializar ideias e provocar novas perspectivas. Tradicionalmente, protótipos servem para resolver problemas e testar funcionalidades e procuram uma resposta otimizada a um briefing. Contudo, dentro da abordagem de design especulativo, um tipo particular de protótipo emerge: o provótipo. Tal como conceptualizado por Bowles (2018), um provótipo não procura ser um "bom" design no sentido convencional, não é uma solução completa nem um produto final. Em vez disso, a sua principal função é despertar o diálogo e a imaginação entre os intervenientes. Ele opera mais como uma ferramenta para explorar ideias do que como um objeto finalizado. A sua força reside na capacidade de criar e levantar problemas, em vez de apenas os solucionar, desta forma, impulsionando reações mais profundas e autênticas do que uma discussão puramente teórica conseguiria (Bowles, 2018).

Neste contexto, o arquivo de futuros foi desenvolvido como um provótipo. O seu propósito fundamental não é apresentar uma solução definitiva para o arquivo de futuros, mas sim funcionar como uma ferramenta de investigação ativa que visa desafiar as perceções existentes e estimular novas imaginações. Ao materializar conceitos como o arquivo como espaço de múltiplas utopias, o provótipo desafia as noções convencionais de arquivo, que frequentemente se prendem à neutralidade, à burocracia e à autoridade centralizada. Em vez de ser um espaço estático para o passado, a sua principal provocação é funcionar como um arquivo vivo e mutável, desenhado para armazenar, combinar e fazer crescer utopias. O fator relevante é o foco no que pode ser e não apenas no que foi, com o intuito de aumentar a participação cidadã e promover a agência coletiva na construção de futuros possíveis.

A sua função provocativa foi essencial para investigar como a multimédia pode contribuir para este espaço utópico (Q11), como é possível desafiar a ideia de arquivo convencional (Q12), e como se pode promover a agência cidadã na sua construção (Q13). Este capítulo irá detalhar a conceptualização e o fluxo de interação do mesmo, ilustrando como operou como um mediador entre a abstração das ideias e a concretização de visões para um arquivo mais justo, plural e participativo.

4.2 Fluxo de interação

O arquivo de futuros é um provótipo de um website desenhado para explorar a natureza fluída e colaborativa do arquivo, desafiando a sua perceção estabelecida e estimulando o pensamento utópico e situado. A sua interface procura ser um meio para a descoberta, a conexão e a co-criação de futuros, em vez de uma coleção de ideias.

4.2.1 Página principal: "network nuclear" dinâmica (exploração)

A *homepage* é uma representação visual de uma rede dinâmica de utopias, uma "network nuclear", um conceito visual que representa uma constelação de ideias interligadas, em constante movimento e mutação. Esta visualização é fluída e adaptável, permitindo diferentes modos de organização.

1. Organização por tempo ou datas prospetivas (túnel de tempo): o utilizador pode navegar a rede através do scroll vertical. Os núcleos mais próximos (fisicamente na tela) representam utopias e ideias com datas de realização mais próximas (exemplo: 2030). À medida que o utilizador faz *scroll* para "dentro" ou "para cima", a rede é expandida em profundidade, revelando utopias com datas mais longínquas no futuro (ex: 2070, 2100+), simulando um "túnel do tempo". Esta visualização sublinha a temporalidade das utopias.

2. Organização por eixo de emoção (espectro emocional): os núcleos da rede podem ser reorganizados e visualmente posicionados ao longo de um espectro emocional horizontal e vertical, adicionando uma dimensão emocional à navegação:

Horizontal (natureza da ação/impacto):

- Lado esquerdo (utopias de harmonia ou convergência): focadas em mudanças graduais, harmoniosas, de pequena escala ou de bem-estar comunitário (exemplo: "horta comunitária local"). Representam a esperança em ações mais suaves e próximas do território.
- Lado direito (utopias mais disruptivas e impactantes): focadas em mudanças sistêmicas, mais desafiadoras, de grande escala, ou ligadas a direitos e legislação (exemplos: "direitos de habitação", "reforma de leis"). Representam a energia do ativismo e da intervenção direta.

Vertical (intensidade emocional):

- Parte superior (esperançosa/proativa): utopias que inspiram otimismo, celebração, alegria, ou que projetam futuros abertamente luminosos (exemplos: "festival anual da inovação cívica", "renovação de parque urbano"). Representam visões do futuro que nascem do otimismo e esperança.
- Parte inferior (desafiadora/crítica ou analista): utopias motivadas pela urgência de corrigir falhas sistêmicas, desigualdades e transformar realidades opressivas. Provocam uma reflexão sobre as raízes da utopia na adversidade. (exemplos: "movimento de ocupação criativa de edifícios abandonados", "rede de apoio comunitário para crises"). Emergem da vontade de agir sob uma distopia atual.

A justaposição visual de utopias tão diversas num único espectro instiga o debate sobre a amplitude das visões e as diferentes abordagens à mudança.

3. Modo mapa (visualização territorial/localizada):

Para atender à necessidade de conexão territorial, o utilizador pode escolher a visualização de uma página alternativa chamada "modo mapa".

Esta seria uma visualização alternativa à rede nuclear, talvez ativada por um botão na *homepage*. No mapa, pontos ou ícones representam as utopias nas suas respetivas localizações geográficas. O utilizador pode ampliar e reduzir o mapa, vendo as concentrações de ideias utópicas em diferentes territórios (ex: Valongo, regiões vizinhas, futuramente através do globo, etc).

Esta funcionalidade provoca a reflexão sobre a relevância local das utopias e a possibilidade de utopias em rede que se interligam no território físico, ligando o digital ao tangível e o abstrato ao concreto.

4. Adicionalmente, para uma exploração mais direcionada, o utilizador pode filtrar as utopias no mapa através de uma barra de pesquisa, utilizando palavras-chave ou temas específicos (ex: sustentabilidade, educação). Esta funcionalidade permite ainda refinar a pesquisa por tipo de intervenção (ativista, colaborativa), formato multimédia (texto, imagem), emoção evocada (esperança, desafio) ou localidade permitindo explorar ligações geográficas entre utopias com focos semelhantes.

4.2.2 Página de detalhes da utopia (imersão e conexão)

Ao clicar num núcleo na rede ou num ponto no mapa, o utilizador é levado a uma página dedicada aos detalhes de uma utopia específica.

Informações essenciais:

- Título: Nome da utopia.
- Descrição: Detalhes e descrição da visão utópica.
- Elementos multimédia: Imagens, vídeos, áudios, memes, desenhos (entre outros elementos) que a ilustrem.
- Planos e passos concretos: Ideias ou ações sugeridas para a realização da utopia.
- Data prospetiva: Ano em que se imagina que a utopia seria realizada (ex: 2050).
- Localidade: Menção explícita do local associado à utopia.
- Autor: Pode ser nome da pessoa/instituição/grupo ou pseudónimo.
- Tags/categorias: Indicação das classificações no espectro emocional (impacto e intensidade emocional), temas ou palavras-chave.
- Conexões a outras utopias (origem e evolução): "Inspirado por..." (botão/link): Permite ao utilizador ver a utopia ou ideia anterior que serviu de inspiração direta para a atual.

Ao carregar neste link, é encaminhado para a página "Árvore filogenética da utopia": uma representação visual (diagrama de árvore) que mostra a ramificação e evolução de uma ideia utópica. Desde a sua utopia original (raiz), o diagrama ilustraria as diversas ramificações (galhos) de ideias e perspetivas que surgiram quando as pessoas remixaram ou alteraram a utopia inicial, demonstrando a natureza dinâmica e colaborativa da construção de futuros. Nesta página o utilizador pode voltar atrás novamente para página detalhada da utopia para poder seguir o fluxo de partilha.

Esta funcionalidade desafia a ideia de autoria única e estática do arquivo, realçando a construção coletiva e a evolução orgânica das ideias.

- Ações do Utilizador:

Botão "partilhar": Permite partilhar a utopia para redes sociais (Facebook, Twitter, Instagram, etc.), reconhecendo a importância destas plataformas na disseminação de ideias e na expansão do alcance do arquivo.

Botão "remixar" / "adicionar perspectiva" / "colaborar": Leva o utilizador para o canvas da Galeria de Futuros (próximo passo), permitindo-lhe editar a utopia, adicionar novos elementos, e contribuir com a sua própria versão ou complemento.

A partir desta visualização aprofundada, o utilizador é incentivado a passar à ação, ao clicar em 'remixar', que o transporta diretamente para o espaço criativo do Canvas.

4.2.3 Canvas da Galeria de Futuros (co-criação ativa)

Esta secção é o espaço de edição e criação.

As ferramentas de edição incluem e propõem:

- Alterar título e descrição: Refinar a narrativa da utopia. A descrição pode ser escrita consoante o formato que o utilizador preferir: em formato de carta, manifesto, poema, notícia ficcional, lista de propostas, etc.
- Adicionar e editar elementos multimédia: Carregar imagens, vídeos, áudios. Desenhar livremente. Criar diagramas. Conectar através de setas. No caso de elementos gráficos estáticos (imagens, fotografias) existem ferramentas de edição como cortar, redimensionar, realizar colagens entre duas ou mais imagens, sobrepor, ferramenta da caneta para desenhar por cima. O utilizador pode escolher a ordem de cada elemento e escolher o elemento multimédia principal a representar a utopia na página detalhada de utopia. O objetivo é dar a maior liberdade de apresentação, como uma plataforma de *Photoshop/Illustrator* muito básica.
- Alterar data e localidade: Reajustar o horizonte temporal ou o contexto geográfico.

- Definir planos e passos concretos: Esboçar ações para tornar a utopia mais tangível. (Talvez tornar esta parte opcional caso a pessoa tenha uma ideia mas não tenha conhecimentos necessários para planejar, destacando assim uma forma de colaboração para a próxima pessoa que vir a sua utopia e estiver dentro do assunto da mesma, poder colaborar com passos concretos para a sua realização).
- Adicionar autoria.
- Vincular à origem na árvore filogenética: O utilizador tem a capacidade de associar a sua contribuição a uma utopia anterior da qual se inspirou.
- Classificar nos espectros emocionais/temáticos: O utilizador atribui *tags* ou posiciona a sua nova utopia nos espectros de emoção e ação, contribuindo para a sua organização na rede.
- Submissão: Após a edição, a nova versão da utopia é submetida e integrada na rede, potencialmente criando uma nova ramificação na árvore filogenética associada a outra ideia existente ou mesmo como a origem de uma nova árvore.

4.3 Diagrama de fluxo

A Figura 12 apresenta o provótipo, neste caso o diagrama de fluxo que ilustra a interação do utilizador com o website do Arquivo de Futuros. Este diagrama detalha os percursos possíveis de navegação e as funcionalidades principais da plataforma, desde a entrada inicial até às ações de exploração, visualização em detalhe e colaboração.

A jornada do utilizador inicia-se na “*Network View*”, um ponto central que se desdobra em diversas formas de exploração e navegação, concebidas para uma descoberta intuitiva dos conteúdos. Estas incluem o “Túnel de Tempo”, que permite navegar pelas utopias numa perspetiva temporal; o “Espetro Emocional”, que organiza as visões por tonalidade afetiva (harmoniosa/desafiadora, esperançosa/disruptiva); e o “Modo Mapa”, que oferece uma visualização geográfica das utopias.

Ao interagir com um ponto específico na *network* ou no mapa, o utilizador acede à “Utopia em Detalhe”, uma página dedicada onde pode visualizar o conteúdo multimédia da utopia, o título, descrições, tema, os passos concretos para tornar a utopia numa realidade, entre outros. Pode partilhar nas redes sociais o conteúdo da ideia/utopia. Desta secção, é possível também explorar a “Origem da Utopia” através de uma árvore filogenética, que traça as suas inspirações. Crucialmente, a página de detalhe oferece a opção de colaborar ou remixar a utopia, remetendo o utilizador para o “Canvas de Colaboração e Remix”. Este *canvas* é um ambiente interativo onde os utilizadores podem editar ou criar novas utopias, inserindo título, descrição, passos para realizar a ideia, notas, localidade, autoria, e adicionando diversos elementos multimédia com ferramentas textuais e de imagem, culminando na ação de partilhar a utopia na plataforma.

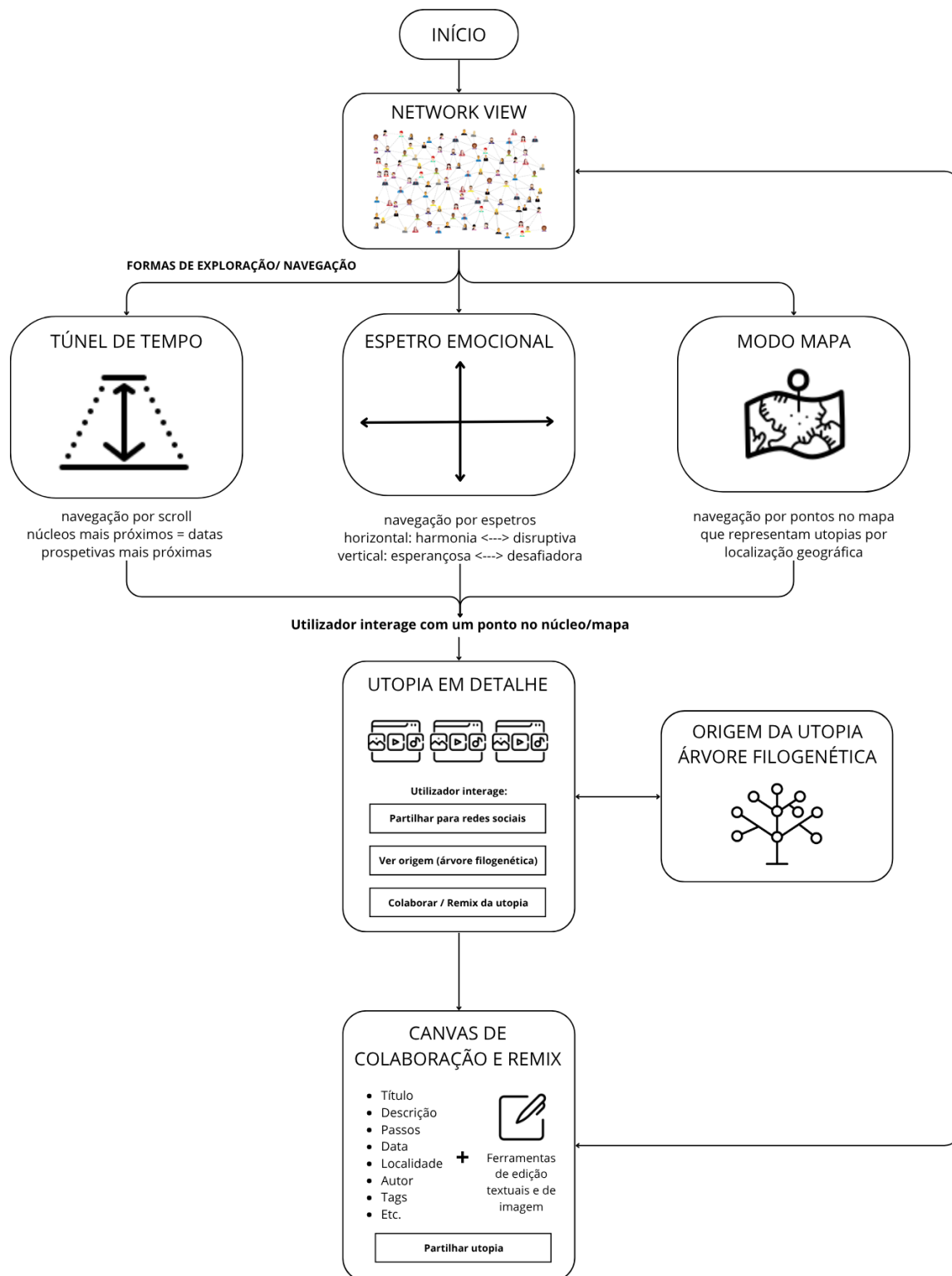


Figura 12: Diagrama de fluxo de interação do provótipo arquivo de futuros.

4.4 Feedback

O feedback individual recolhido junto do subgrupo de quatro pessoas (duas pertencentes ao workshop e duas alheias ao conceito do projeto), após a conceptualização do provótipo, revelou percepções valiosas sobre este e a sua capacidade de estimular a imaginação de futuros. No geral, o diagrama visual e as informações textuais que o acompanhavam foram bem recebidos e considerados eficazes na comunicação da proposta do arquivo digital utópico. Os participantes destacaram a clareza e o carácter convidativo da representação do protótipo, que facilitou a sua compreensão detalhada.

A análise deste feedback permitiu identificar diversas áreas de destaque e sugestões para a evolução futura do conceito:

Os participantes expressaram grande interesse na explorabilidade do protótipo, apontando para as funcionalidades de navegação como elementos-chave. O "Modo Mapa" foi referido como um ponto de entrada intuitivo e familiar, despertando a curiosidade sobre a distribuição geográfica e a natureza das utopias. A ideia de navegação por espectro emocional foi também muito apreciada, embora com a ressalva de que, por ser uma forma de navegação menos convencional, poderia beneficiar de um breve contexto ou explicação inicial para facilitar a interação dos utilizadores.

A origem das utopias/árvore filogenética foi vista como uma funcionalidade particularmente interessante, pela sua capacidade de estabelecer pontes entre contextos diversos e de evidenciar a interconexão e evolução das ideias, sublinhando que as ideias surgem sempre em contexto mais alargado e não acontecem num vazio, dando a entender que esta funcionalidade promete revelar como as utopias se influenciam mutuamente e se relacionam numa corrente de ideias.

Uma das participantes descreveu um percurso de navegação hipotético: iniciava a exploração pela rede nuclear e as suas conexões, transitava rapidamente entre os modos de visualização para entender as diferentes organizações, e dedicava mais tempo ao "túnel do tempo" para descobrir as utopias mais longínquas. O interesse em explorar a "improbabilidade" e a originalidade dessas ideias, através da navegação temporal, demonstra o potencial do protótipo em estimular uma reflexão profunda.

O canvas de colaboração foi identificado como um recurso de grande interesse, com potencial para incentivar a contribuição. No entanto, tal como na navegação emocional, foi sugerida a necessidade de algum contexto ou exemplos iniciais para "desinibir" os utilizadores e encorajá-los a contribuir ativamente. Um dos participantes, embora inicialmente reticente em "postar em fóruns públicos", admitiu que o acompanhamento do arquivo e a percepção de ter um contributo não redundante poderiam levá-lo a criar a sua própria utopia.

O feedback também revelou algumas lacunas e levantou questões importantes para o desenvolvimento futuro do arquivo:

Foi sugerida a inclusão de uma camada mais pessoal ou individual, que permitisse a reflexão sobre utopias em pequena escala ou que afetassem a vida de um indivíduo ou de um pequeno grupo. Isto incluiria a possibilidade de expressar como as pessoas se sentem emocionalmente conectadas com as utopias ou de partilhar desejos que, embora não alterem o mundo, melhorariam significativamente a sua vida quotidiana (e.g., "arranjar um buraco na calçada"). Foi enfatizada a importância de lembrar aos utilizadores que "eles também importam", contrariando a tendência de pensar apenas em "grandes utopias" com potencial de mudança social abrangente.

Enquanto investigadora, reconheço que o arquivo de futuros está a ser concebido para acolher um espectro alargado de utopias, das mais grandiosas às mais íntimas, este

feedback realça a necessidade de tornar ainda mais explícita a validade das utopias de pequena escala e do seu impacto pessoal. A análise pelo eixo da emoção e a categoria "harmonia" no espectro utópico já se propõem a integrar este tipo de aspirações, demonstrando que o "resolver um problema pequeno" é tão relevante quanto as grandes transformações. Esta sugestão sublinha, portanto, a importância de uma comunicação mais clara sobre a inclusividade do arquivo, a importância de cada contributo individual e a aproximação da ideia de uma comunidade intencional.

Adicionalmente, levantou-se a questão da necessidade de um espaço para sementes utópicas ou ideias que não possuem ainda passos concretos para a sua realização. Argumentou-se que a utopia está intrinsecamente ligada ao desejo e à imaginação, e que a exigência de um plano pode privilegiar a participação de indivíduos com maior formação ou confiança na especulação sobre políticas públicas, excluindo outros. A possibilidade de registar estas ideias sem bases ou planos práticos, diferenciando-as de propostas mais desenvolvidas, foi considerada crucial para a inclusão e para a própria natureza do pensamento utópico.

Enquanto investigadora, reconheço a importância de não limitar a participação a propostas totalmente desenvolvidas, a fase de colocar os passos concretos na conceção da utopia foi repensada como algo opcional. Este ajuste visa fomentar uma maior inclusão e diversidade de contribuições, apesar de o objetivo do arquivo ser também agir sobre os desejos para o futuro e torná-lo possível, o que por vezes necessita de um aprofundamento de conhecimento. A validação destas "sementes utópicas" é fundamental para a acessibilidade do projeto, permitindo que a imaginação coletiva se manifeste sem barreiras pré-definidas.

Por fim, nas considerações finais relativamente ao feedback do provótipo, acredito que as sugestões recolhidas através deste feedback qualitativo serão cruciais para o

aperfeiçoamento e futuras iterações do protótipo e do conceito deste arquivo disruptivo. Apesar de a recolha de feedback ter sido realizada com um grupo limitado de quatro participantes, a riqueza e a profundidade das suas contribuições permitiram identificar percepções significativas e áreas de melhoria relevantes para o projeto. É importante sublinhar que, devido às restrições de tempo inerentes ao presente projeto de dissertação, a implementação prática detalhada destas sugestões não será efetuada nesta fase. No entanto, estas reflexões serão guardadas e consideradas prioritárias para futuras etapas de desenvolvimento, validando a relevância das preocupações levantadas pelos participantes e a sua pertinência para a construção de um arquivo verdadeiramente inclusivo, dinâmico e capaz de promover a agência cidadã.

5. Discussão

A presente secção de discussão visa aprofundar as intervenções resultantes dos *workshops* participativos e das cartas do futuro, organizados em torno das três questões de investigação que nortearam este estudo.

A primeira questão procura entender que dimensões do multimédia são valorizadas e significativas para os participantes na construção de um arquivo digital.

A análise dos workshops revelou uma valorização insistente e multifacetada do multimédia por parte dos participantes na construção do arquivo utópico, indo além da mera preferência estética para se tornar um pilar de acessibilidade, inclusão e expressão criativa. As sugestões para a integração de imagens, gravações áudio e vídeos curtos foram dominantes, vistas como as formas mais apelativas e diretas para comunicar perspetivas utópicas. Esta inclinação alinha-se plenamente com Vurpillot et al. (2019) e Giaccardi (2012), que defendem que a multimédia e as narrativas digitais colaborativas transformam profundamente a relação entre público e património, promovendo uma participação sensorial e coautoria de significado, por exemplo, ao permitir que cidadãos criem e colaborem em ideias e projeções futuras através de vídeos, sons e imagens, tornando o arquivo um espaço vivo e emocionalmente ancorado.

A preferência por formatos audiovisuais, em detrimento de abordagens meramente textuais, sublinha um reconhecimento da diversidade de linguagens e níveis de literacia digital presentes na comunidade. Como referido por um participante, *"Há pessoas que se expressam melhor visualmente do que textualmente."* (P4 da 2ª fase de workshops) Esta perspetiva alinha-se com a visão das humanidades digitais que, segundo a sua interpretação (Vieira et al., 2019), procuram democratizar o acesso à cultura e promover a participação ativa das comunidades através de tecnologias multimédia.

A acessibilidade foi uma preocupação central, especialmente nos workshops de Valongo, dada a sua população menos jovem e com menor familiaridade com tecnologias. A percepção de que nem todos os formatos são igualmente acessíveis é crucial, como evidenciado pela observação de um participante: *"Os formatos interativos têm potencial, mas nem todas as pessoas os conseguem perceber bem, por isso, os audiovisuais seriam os mais indicados para o website, pois a maioria das pessoas está familiarizada com vídeo ou áudio"* (P3 da 1ª fase de Valongo). Embora os formatos interativos como realidade aumentada (mencionado no *Renaissance Transmedia Lab* de Vurpillot et al., 2019) sejam reconhecidos pela sua inovação, a experiência direta dos participantes aponta para a necessidade de priorizar a clareza e a facilidade de uso. Este resultado sugere que, para promover a participação ampla (como defendido por Gilliland, 2017, na ligação entre arquivística e *community-based archiving*), o design do arquivo deve equilibrar a inovação tecnológica com a familiaridade dos utilizadores com os formatos de conteúdo.

Adicionalmente, o poder do vídeo e da imagem foi repetidamente destacado pela sua capacidade de gerar empatia, captar atenção e transmitir emoções. Este resultado ressoa com estudos que exploram o impacto emocional dos conteúdos visuais na mobilização social (Sontag, 2003). A valorização da criação e mistura de conteúdos multimédia, como a combinação de elementos de diferentes utopias para formar novas ideias, reflete uma compreensão do arquivo como um espaço criativo, vivo e em constante evolução. A sugestão de incluir *memes* no arquivo, apesar de não tradicional, ilustra o reconhecimento de linguagens culturais contemporâneas que capturam a atualidade de forma irónica e acessível, alinhando-se com a visão das humanidades digitais de construir identidades culturais dinâmicas e inclusivas.

Em suma, a forte valorização dos formatos multimédia pelos participantes indica o seu papel fundamental na garantia da acessibilidade, na promoção da inclusão de diversas vozes e na ativação da imaginação coletiva para a construção de futuros. Esta introspeção direta dos participantes valida e aprofunda as discussões teóricas sobre a evolução dos arquivos

digitais e a sua capacidade de se tornarem plataformas verdadeiramente participativas e transformadoras.

Este desejo por um arquivo que é audiovisual e interativo é um sintoma da necessidade percebida pelos participantes de um modelo que transcenda as limitações dos arquivos prevaletentes, abrindo caminho para uma conceção mais dinâmica e ativa.

Assim, esta próxima secção aprofunda de que modo o arquivo digital de futuros, na perspectiva dos participantes, pode desafiar a ideia convencional de arquivo, transformando-o de um repositório estático do passado para um espaço de cocriação e intervenção no futuro.

Os resultados revelaram uma clara rutura epistemológica com a conceção clássica de arquivo. Habitualmente visto como uma instituição hierárquica e passiva de conservação de documentos (Fournet, 2021), o arquivo foi reimaginado pelos participantes como um arquivo vivo, fluído e orientado para a ação. Um participante ilustrou essa mudança ao referir o registo elitista da antiga conservação e arquivagem de música até ao século XX. Esta perceção alinha-se com a crítica de Fournet (2021), que aponta para a natureza inerentemente política dos arquivos e como estes refletem agendas pessoais e ideológicas, determinando o que é guardado e o que é esquecido.

Contrariamente a esta abordagem elitista e exclusiva, os participantes projetaram um arquivo que transcende a preservação histórica, assumindo uma dimensão propositiva e operativa. Esta visão corrobora a perspectiva de Jimerson (2009), que argumenta que os arquivistas devem ir além do seu papel típico e focar-se em criar registos para incluir vozes marginalizadas, e também se conecta à ideia de Hockey (2004) sobre colocar o património cultural na *web* para promover a literacia informacional do público em geral. A ideia de que o arquivo pode intervir no dia a dia, inspirar pessoas e políticas, ativar a idealização e convocar à ação reflete o potencial de transformação social e política que Brigham et al. (2020) observaram no projeto *Utopian Council* em York, onde os arquivos foram usados contra a sua estrutura convencional para fomentar o diálogo e a intervenção social.

A transformação na ideia de arquivo é intrínseca à emergência de uma curadoria ética e não autoritária, que desafia a concentração de poder nas mãos de figuras curatoriais tradicionais. Durante as oficinas, foi concebido um modelo em que a autoridade é distribuída entre indivíduos, instituições, comunidades, governos locais e outros grupos, enfatizando que todos têm um papel a desempenhar. Esta abordagem horizontal ressoa com a perspectiva de Jacques Derrida (1995), que aponta para o arquivo como um lugar de disputa pelo poder e pela memória.

A valorização da curadoria digital participativa, ecoa na ideia de Cook (2011) quando reforça a ideia de que os arquivos podem quebrar a sua concepção estática para se tornarem espaços de mediação social. A discussão sobre a combinação de filtros algorítmicos com revisão humana, e a sugestão de uma equipa curatorial diversa e rotativa, reflete a consciência dos participantes sobre a necessidade de equilibrar a abertura com a responsabilidade (Fournet, 2021; Jimerson, 2009).

A perspectiva dos participantes projeta o arquivo como um espaço dinâmico de criação, diálogo e transformação. A valorização de funcionalidades como propor, criar e colaborar demonstra um desejo por um arquivo que facilita a interação. Adicionalmente, a ideia de uma árvore filogenética, onde as ideias base dão origem a múltiplas derivações sem apagar as originais, ilustra uma concepção de memória coletiva em constante ressignificação. Esta dinâmica de interação de conteúdo e contexto, e das relações entre eles, é central para a visão de Evans (2017), que argumenta que os arquivos se movem de um consumo de mera observação para um ambiente onde os colaboradores têm liberdade de ação e reinterpretação ativa.

Os participantes visualizam um modelo de arquivo que transcende a noção mais comum, um verdadeiro "pós-arquivo" ou "arquivo futurista". Este integra elementos digitais, participativos e multimédia, e centra-se na agência local e na construção coletiva do futuro. Tal visão, que acolhe uma multiplicidade de perspectivas, reforça a interligação de utopias

passadas e a imaginação de futuros, que é um processo crucial para a memória coletiva, tal como observado por Sargent (2010), que vê os arquivos como repositórios de utopias e impulsionadores da mudança social.

Em suma, os resultados dos workshops mostram que os participantes veem o arquivo de futuros como um organismo vivo e maleável, capaz de desafiar as noções tradicionais de arquivística ao promover a participação ativa e a cocriação de narrativas.

Esta percepção do potencial transformador do arquivo leva-nos a questionar o seu impacto mais direto: Que expectativas têm os participantes sobre o impacto do arquivo na promoção da agência dos cidadãos?

Os participantes expressaram uma forte crença na capacidade do arquivo para estimular a ação cívica. A ideia de agir sobre ideias pelas quais uma pessoa é inspirada, aponta para um modelo de cidadania ativa, onde a exposição a utopias pode impulsionar gestos quotidianos e práticas solidárias. Este entusiasmo pelo valor da co-criação e partilha, manifestado nos murais colaborativos e no desejo de interagir com as ideias, dar contributos e editar o conteúdo, valida a visão de Terry Cook (2011) que argumenta que o futuro da avaliação arquivística depende da colaboração com os cidadãos, permitindo que participem ativamente na preservação das suas próprias histórias, quebrando a conceção prevalecente de arquivos estáticos.

As cartas do futuro servem como testemunho direto deste potencial. Numa delas, é descrito como o arquivo de futuros se tornou um "espaço vivo e dinâmico onde as utopias ganham forma". Essa carta (P2 da 2ª fase) realça que o arquivo "aumentou imenso a participação das pessoas em projetos locais e globais" e que a colaboração "promoveu uma onda de ação coletiva". Outra carta (P1 da 2ª fase), ilustra concretamente como as "ideias plasmadas no arquivo geraram a eleição de um novo presidente da câmara mais virado para a *green wave*", e como a ideia de "mais espaços verdes, mais saúde mental" se traduziu em apoio do governo local para jardins próprios. Ambas as cartas sublinham a transição de um

papel estático para o de construtores ativos, culminando na afirmação "não é 'eu penso, logo existo' mas sim 'eu imagino, logo vai existir'", ecoando a perspectiva de Sargent (2010) de que a insatisfação e a imaginação coletiva impulsionam a construção de futuros possíveis.

Para além da ação local, o arquivo foi associado a formas mais explícitas de ativismo político e social durante os workshops. A visualização de propostas utópicas ligadas à justiça social, ambiente ou igualdade poderia impulsionar a participação em manifestações e mobilizações coletivas. Esta capacidade de motivar a ação alinha-se com a perspectiva de Ernst Bloch (1959), para quem a utopia não é apenas um sonho, mas uma força propulsora que conecta o passado e o futuro, que alimenta a esperança e inspira a ação coletiva.

A dimensão emocional e reflexiva da experiência com o arquivo foi igualmente sublinhada pelos participantes. Efeitos como empatia, desenvolvimento pessoal e conscientização foram identificados, com um participante a afirmar que o arquivo poderia ajudar as pessoas a encontrarem um propósito. As cartas do futuro materializam essa ligação emocional, ao expressarem a alegria de ver utopias realizadas e o sentimento de agência transformadora. A menção à "imaginação dos jovens que agora, na mesma cidade, são cinquentenários" na carta do P1, sugere um impacto duradouro e intergeracional da agência impulsionada pelo arquivo, reforçando a ideia de Castoriadis (1975) de que o imaginário coletivo é essencial para a constituição e transformação das instituições sociais, funcionando como uma forma de resistência e reinvenção.

Esta conexão emocional indica que o arquivo é visto como mais do que um repositório de ideias utópicas, e enfatiza o papel de agente motivacional e um espaço de visibilidade que reforça a consciência política. O impacto do arquivo projeta-se, portanto, sobre três eixos fundamentais: o fortalecimento de práticas cidadãs e solidárias no quotidiano, o incentivo ao ativismo e à reflexão política, e o desenvolvimento de consciência crítica e subjetiva sobre o futuro.

Este alinhamento demonstra que o arquivo de futuros, ao resgatar visões utópicas e ao promover a imaginação coletiva (Sargent, 2010), é percebido como uma ferramenta potente para a promoção da agência cidadã, capaz de transcender a mera preservação para se tornar um motor de transformação social.

Apesar do vasto potencial transformador deste arquivo utópico na promoção da agência cidadã, é crucial reconhecer os perigos e ambiguidades inerentes a um modelo tão aberto e participativo. Os participantes dos *workshops* expressaram preocupações significativas, nomeadamente em relação à questão do anonimato e à gestão de conteúdos sensíveis, apontando para os desafios de construir um arquivo que seja simultaneamente livre, ético e seguro. Essas apreensões alinham-se com as advertências de Mark Greene (2013), que alerta para o risco de uma politização excessiva dos arquivos quando estes incorporam agendas específicas, defendendo a imparcialidade para garantir uma documentação histórica mais completa e representativa de diversos espectros políticos e sociais. Adicionalmente, a complexidade do imaginário coletivo, sublinhada por Castoriadis (1975), revela que a construção de utopias pode, paradoxalmente, tanto fomentar a criação de instituições inovadoras quanto reforçar estruturas opressoras. Tais perspectivas reforçam a necessidade de mecanismos robustos de curadoria e moderação ética, onde a vigilância e o cuidado devem equilibrar o sonho e a abertura para garantir que o arquivo seja verdadeiramente um espaço de empoderamento e não de manipulação ou exclusão.

Tendo em conta a riqueza dos resultados obtidos e a complexidade das interações analisadas, este capítulo de discussão evidenciou como o arquivo digital utópico, segundo a perspectiva dos participantes, vai muito além das definições tradicionais de arquivo. Este surge como uma plataforma multimídia dinâmica, colaborativa e com um potencial ativista, capaz de estimular a imaginação coletiva e reforçar a agência cidadã. No entanto, esta promessa de transformação vem acompanhada de uma consciência crítica sobre os seus riscos e ambiguidades, destacando a importância de um design cuidado e de uma curadoria contínua que saiba equilibrar abertura com responsabilidade. As conclusões gerais, no próximo

capítulo, irão reunir os principais contributos deste estudo e refletir sobre o seu significado, propondo também direções para futuras investigações.

Conclusões

Este estudo focou-se primariamente na exploração do potencial do arquivo de futuros como um dispositivo catalisador da imaginação coletiva e da promoção da agência dos cidadãos. Mais especificamente, procurou compreender como os participantes concebem este arquivo no ambiente digital, as dimensões multimédia valorizadas, o modo como tal arquivo pode desafiar as noções arquivísticas tradicionais, e as expectativas geradas quanto ao seu impacto na ação cívica.

As questões de investigação que guiaram este trabalho foram:

1. Que dimensões do multimédia são valorizadas e significativas para os participantes na construção de um arquivo digital de futuros?
2. De que modo o arquivo digital de futuros, na perspetiva dos participantes, pode desafiar a própria ideia de arquivo?
3. Que expectativas têm os participantes sobre o impacto do arquivo na promoção da agência dos cidadãos?

Através de workshops de co-criação, da análise do feedback do protótipo provocativo do arquivo e das cartas do futuro, este estudo demonstrou que a valorização do multimédia pelos participantes vai muito além de uma simples preferência estética. Imagens, gravações de áudio e vídeos curtos foram identificados como os meios mais apelativos e eficazes para comunicar visões utópicas, evidenciando a sua relevância para a acessibilidade, a inclusão e a expressão criativa. Estes resultados reforçam a importância das narrativas digitais colaborativas na redefinição da relação entre o público e a memória coletiva, transformando o arquivo num espaço vivo, participado e emocionalmente significativo.

No que concerne ao desafio à ideia convencional de arquivo, a perspetiva dos participantes revelou uma clara rutura epistemológica. O arquivo foi reimaginado de uma

instituição hierárquica e passiva para um arquivo vivo, fluído e orientado para a ação. Esta transição assinala uma valorização da curadoria participativa, onde a autoridade se distribui entre múltiplos agentes, e onde o arquivo atua como um espaço de experimentação contínua, remix e reinvenção, refletindo uma memória coletiva em constante ressignificação. Esta conceção desafia os paradigmas tradicionais de poder e exclusão associados aos arquivos, apontando para um futuro em que estes são ferramentas de diálogo e intervenção social.

Finalmente, as expectativas dos participantes sobre o impacto do arquivo na promoção da agência dos cidadãos foram notavelmente elevadas. Este é percebido como um catalisador potente da ação cívica, capaz de inspirar o envolvimento local, impulsionar o ativismo político e fomentar o desenvolvimento pessoal e a procura de propósito. As cartas do futuro escritas pelos participantes ilustraram vividamente como o arquivo é imaginado a capacitar os cidadãos para a cocriação de realidades utópicas, evidenciando uma transição de recetores de informação para construtores ativos do futuro. Contudo, este potencial transformador é acompanhado pela consciência dos perigos inerentes, como a politização, o anonimato problemático e o risco de "performance digital", sublinhando a necessidade de uma curadoria ética e vigilante que equilibre a liberdade e a responsabilidade.

Contribuições do estudo

Este estudo apresenta contributos relevantes para os domínios das Humanidades Digitais e da Arquivística, articulando dimensões teóricas, metodológicas e práticas que expandem o entendimento sobre arquivos digitais participativos e especulativos.

Em relação ao contributo teórico, a investigação valida e aprofunda o conceito de arquivo utópico no contexto digital, demonstrando o seu potencial enquanto repositório dinâmico de imaginação coletiva e instrumento de mobilização para a transformação social. Ao desafiar conceções tradicionais de passividade associadas ao arquivo, o estudo alinha-se

com correntes críticas que reconhecem o carácter político e performativo, contribuindo para a sua reconfiguração como espaço de agência e contestação.

No que concerne à metodologia, a implementação de metodologias de co-criação, concretamente através de workshops participativos e especulativos, revelou-se eficaz na problematização e construção coletiva de futuros utópicos. Esta abordagem permitiu a recolha de dados relevantes, construindo simultaneamente um protótipo provocativo digital.

Em termos práticos, o desenvolvimento do provótipo ancorado nas percepções, sugestões e expectativas dos participantes, fornece um modelo base aplicável de como conceber um arquivo digital orientado para a exploração de ideias, criação e colaboração com o intuito de ativar a participação social e política dos cidadãos. As soluções de exploração do *website* emergentes, como os modos alternativos de navegação emocional, temporal e territorial oferecem diretrizes concretas para a criação de plataformas digitais mais interativas e disruptivas, que fogem à navegação tradicional de um website.

Por fim, o estudo evidencia, de forma crítica e equilibrada, a tensão entre o potencial transformador e os riscos associados aos arquivos digitais participativos. Salienta-se a importância de considerar, desde as fases iniciais de conceção, questões como a curadoria responsável, a moderação ética e os limites da abertura, de modo a garantir a integridade, a sustentabilidade e o impacto social positivo destas iniciativas.

Limitações

É fundamental reconhecer as limitações deste estudo, bem como os seus possíveis impactos nas interpretações e conclusões apresentadas. Em primeiro lugar, a natureza exploratória dos workshops e o número reduzido de participantes limitam a generalização dos resultados, embora a riqueza e profundidade dos dados qualitativos obtidos representem uma mais-valia significativa.

Em segundo lugar, importa sublinhar que o artefacto desenvolvido corresponde a um *provótipo*, isto é, um protótipo especulativo e provocador, cuja finalidade não é a implementação funcional, mas sim o estímulo à imaginação crítica e à reflexão colaborativa sobre futuros possíveis. Assim, não se trata de um produto finalizado nem testado em contexto de uso real, mas de uma ferramenta conceptual que serviu de base à exploração criativa das possibilidades de um arquivo digital centrado na agência cidadã.

Adicionalmente, o tempo limitado disponível para a realização das sessões de oficinas dinâmicas criativas e a disponibilidade dos participantes condicionaram a possibilidade de um processo de iteração e refinamento mais aprofundado das propostas de design emergentes.

Por fim, importa reconhecer que a segunda fase dos workshops não pôde ser concretizada na sua totalidade, devido ao tempo considerável exigido pela reformulação da metodologia e dos próprios workshops, bem como pelas dificuldades associadas à identificação e mobilização de participantes. Estes constrangimentos, aliados à aproximação do prazo de entrega da dissertação, impediram a realização de uma sessão final conjunta com todos os participantes, tal como inicialmente previsto. Ainda assim, foi possível recolher feedback individual e obter algumas das cartas do futuro propostas, o que permitiu complementar a análise qualitativa. Embora esse retorno não tenha sido representativo da totalidade dos participantes, as contribuições recebidas foram positivas e reveladoras do potencial do provótipo como estímulo para a reflexão crítica e a imaginação coletiva.

Sugestões para investigação futura

Com base nos resultados obtidos e tendo em conta as limitações identificadas ao longo deste estudo, emergem várias direções pertinentes para investigação futura:

Sugere-se o desenvolvimento de um protótipo mais robusto do arquivo de futuros, com funcionalidades interativas completas, para testar a sua implementação em ambiente real. Estudos empíricos, realizados em várias fases ao longo do tempo, seriam essenciais

para avaliar a sua eficácia prática, o envolvimento do utilizador e o impacto a longo prazo na perceção das utopias e na promoção da agência cívica.

Propõe-se a replicação do processo de co-criação em diferentes contextos geográficos e com amostras mais diversas de participantes (incluindo diferentes faixas etárias e perfis sociais) permitiria explorar a universalidade ou especificidade das expectativas e dos desafios, enriquecendo a validação dos *insights*.

Seria também interessante investigar o papel de tecnologias como a inteligência artificial na curadoria e moderação de conteúdo (equilibrando a identificação de comportamentos negativos com a supervisão humana).

De forma mais aprofundada, realizar estudos mais focados nos mecanismos pelos quais o arquivo digital traduz a imaginação em ação concreta, ou seja, investigar como os utilizadores são inspirados a agir e quais os fatores que facilitam ou dificultam essa transição.

Recomenda-se de igual forma, aprofundar a pesquisa sobre modelos de curadoria descentralizada e rotativa, analisando os seus desafios éticos e práticos em comparação com abordagens mais tradicionais, visando otimizar o equilíbrio entre liberdade de expressão e responsabilidade.

Em última instância, este estudo afirma que o arquivo de futuros tem potencial para representar um espaço fértil para a imaginação e a ação coletiva. Ao reconceptualizar o arquivo como um dispositivo vivo, participativo e em constante construção, capaz de acolher e amplificar a pluralidade de visões utópicas expressas pelos cidadãos, abrem-se possibilidades para que a memória se transforme numa força propulsora na construção de futuros mais inclusivos, equitativos e humanos. Esta investigação representa um contributo relevante nesse sentido, evidenciando o potencial transformador de um arquivo que permite sonhar.

Referências

- Assmann, J. (2008). Communicative and cultural memory. In A. Erll & A. Nünning (Eds.), *Cultural memory studies: An international and interdisciplinary handbook* (pp. 109–118). De Gruyter.
- Auger, J. (2013). Speculative design: Crafting the speculation. *Digital Creativity*, 24(1), 11–35. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>
- Bellesa, M. (2016). Digital humanities and interdisciplinarity [Palestra] (Meckien, R., Trans). Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo. <https://www.iea.usp.br/en/news/digital-humanities-and-interdisciplinary>
- Bisht, D. R. (2024). What is Purposive Sampling? Methods, Techniques, and Examples. *Researcher.Life*. <https://researcher.life/blog/article/what-is-purposive-sampling-methods-techniques-and-examples/>
- Bloch, E. (1959). *The Principle of Hope*. MIT Press.
- Bowles, C. (2018). *Future ethics*. NowNext Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Brigham, L., Brigham, R., Graham, H., & Hoyle, V. (2020). 17: Archive utopias: linking collaborative histories to local democracy. <https://doi.org/10.51952/9781447341932.ch017>
- Bryman, A., & Burgess, R. G. (Eds.). (2002). *Analyzing qualitative data*. Routledge. (Original work published 1994)
- Burton, M., & Nitta, M. (2011). *Republic of Salivation*. Obtido 22 de junho de 2025, de <https://www.burtonnitta.co.uk/RepublicOfSalivation.html>
- Candy, S., & Dunagan, J. (2017). Designing an experiential scenario: *The People Who Vanished*. *Futures*, 86, 136–153. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2016.05.006>

- Castoriadis, C. (1975). *The imaginary institution of society* (K. Blamey, Trans.). Polity Press.
- Castro, R. M. D., & Pimenta, R. M. (2017). Uma topografia das humanidades digitais na ciência da informação. *Z Cultural*.
- CETAPS. (sem data). About. *Utopia-500*. Obtido 16 de junho de 2025, de <https://www.utopia500.net>
- CETAPS, & ILCML. (sem data). A Case Study: The Porto Vegetarians (1909-1935). Obtido 22 de junho de 2025, de https://id.letras.up.pt/alimentopia/?page_id=779
- Cook, T. (2011). 'We Are What We Keep; We Keep What We Are': Archival appraisal past, present and future. *Journal of the Society of Archivists*, 32(2), 173–187.
- Derrida, J., & Prenowitz, E. (1995). Archive Fever: A Freudian Impression. *Diacritics*, 25(2), 9–63. <https://doi.org/10.2307/465144>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.
- Evans, J. (2017). Capacities and complexities: A reflection on design methodologies for archival and recordkeeping research. In A. J. Gilliland, S. McKemmish, & A. J. Lau (Eds.), *Research in the Archival Multiverse* (pp. 659-685). (Social Informatics). University of Melbourne.
- Ferguson, M., Leighton, P., Brandreth, M., & Wharrad, H. (2018). Development of a multimedia educational programme for first-time hearing aid users: A participatory design. *International Journal of Audiology*, 57(8), 600–609. <https://doi.org/10.1080/14992027.2018.1457803>
- Flecker, D. (2003). Thinking about a local digital preservation program. Apresentado na 18th Annual Preservation Conference, National Archives and Records Administration, Washington, D.C.
- Fournet, A. (2021). Bit Rosie: A Case Study in Transforming Web-Based Multimedia Research into Digital Archives. *American Archivist*, 84(1), 119–138. <https://doi.org/10.17723/0360-9081-84.1.119>

- Gardiner, E., & Musto, R. G. (2015). *The digital humanities: a primer for students and scholars*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Giaccardi, E. (2012). *Heritage and social media: understanding heritage in a participatory culture*. Routledge & CRC Press.
- Gilliland, A., & Anderson, K. (2017). Research in the archival multiverse: *Archives & Manuscripts*, 45(2), Artigo 2. <https://doi.org/10.1080/01576895.2017.1330595>
- Greene, M. A. (2013). A critique of social justice as an archival imperative: what is it we're doing that's all that important? *The American Archivist*, 76(2), 302–334.
- Guerreiro, D. (2013). Index thomisticus – Bibliotecas e humanidades digitais. <https://bdh.hypotheses.org/tag/index-thomisticus>
- Harris, V. (2002). The archival sliver: Power, memory, and archives in South Africa. *Archival Science*, 2(1-2), 63–86. <https://doi.org/10.1007/bf02435631>
- Hockey, S. (2004). The history of humanities computing. Em S. Schreibman & R. Siemens (Eds.), *A companion to digital humanities* (pp. 3–19). Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9780470999875.ch1>
- Huybrechts, L., Benesch, Henric, & and Geib, J. (2017). Institutioning: Participatory Design, Co-Design and the public realm. *CoDesign*, 13(3), 148–159. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355006>
- Jimerson, R. C. (2009). *Archives Power: Memory, Accountability, and Social Justice*. American Library Association.
- Kirschenbaum, M. (2012). What Is Digital Humanities and What's It Doing in English Departments? Em M. K. Gold (Ed.), *Debates in the Digital Humanities* (NED-New edition, pp. 3–11). University of Minnesota Press. <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.cttv8hq.4>
- Levitas, R. (Ed.). (2013). *Utopia as method: The imaginary reconstitution of society*. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9781137314253>
- Luck, R. (2018). What is it that makes participation in design participatory design? *Design Studies*, 59, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.10.002>

- McCarty, W. (2003). Humanities Computing. *Encyclopedia of Library and Information Science*, 1224-1235.
<https://www.mccarty.org.uk/essays/McCarty,%20Humanities%20computing.pdf>
- McKercher, K. A. (2021). *Beyond Sticky Notes: Doing Co-design for Real: Mindsets, methods and movements*. PublishDrive.
- Menéndez-Blanco, M., Bjorn, P., & De Angeli, A. (2017). Fostering cooperative activism through critical design. Em *Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing (CSCW '17)* (pp. 618–629). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2998181.2998198>
- Moreira, L. (2024). *CETAPS Data Management Plan Guidelines*.
<https://cetapsrepository.letras.up.pt/id/cetaps/130271>
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and policy in mental health*, 42(5), 533–544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>
- Patton, M. (2002). *Qualitative research and evaluation methods (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Pierazzo, J., & Moreira, L. (2024). Editorial to *Towards the Maelstrom*. *Via Panorâmica: Revista de Estudos Anglo-Americanos / A Journal of Anglo-American Studies*, 13(2). <https://ojs.letras.up.pt/index.php/VP/article/view/14688>
- Portela, M., & Silva, A. R. (Orgs.). (2017). *Arquivo LdoD: Arquivo Digital Colaborativo do Livro do Desassossego*. Coimbra: Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra. Disponível em <https://ldod.uc.pt/>.
- Portela, M. (2019). O que é a digitalização das humanidades? *Biblos: Revista da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra*, 5(1), 91–110. Recuperado de <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/18457.pdf>.
- Presner, T. (2010). Digital humanities 2.0: A report on knowledge. *The Connexions Project*.

- Ribeiro, C. J. S. (2019). Investigações em humanidades digitais. *Memória e Informação*, 2(2), 20–32.
<https://memoriaeinformacao.casaruibarbosa.gov.br/index.php/fcrb/article/view/62>
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Schreibman, S., Siemens, R., & Unsworth, J. (Eds.). (2016). *A New Companion to Digital Humanities*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Sontag, S. (2003). *Regarding the pain of others*. Picador.
- Stanford University. (2013). *Interactive Visualization: Letters in Voltaire's Network*. Mapping the Republic of Letters Data Visualizations.
<http://republicofletters.stanford.edu>
- Terras, M. (2016). Crowdsourcing in the digital humanities. In S. Schreibman, R. Siemens, & J. Unsworth (Eds.), *A New Companion to Digital Humanities* (2nd ed., pp. 420-439). Wiley-Blackwell.
- Theimer, K. (2012). Archives in context and as context. *Journal of Digital Humanities*, 1(3). <http://journalofdigitalhumanities.org/vol-1-no-3/archives-in-context-and-as-context-by-kate-theimer/>
- Thorn, P., Hill, N. T., Lamblin, M., Teh, Z., Battersby-Coulter, R., Rice, S., Bendall, S., Gibson, K. L., Finlay, S. M., Blandon, R., de Souza, L., West, A., Cooksey, A., Sciglitano, J., Goodrich, S., & Robinson, J. (2020). Developing a Suicide Prevention Social Media Campaign With Young People (The #Chatsafe Project): Co-Design Approach. *JMIR Mental Health*, 7(5), e17520. <https://doi.org/10.2196/17520>
- UNESCO. (2003). *Património Cultural Imaterial*. Comissão Nacional da UNESCO.
<https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/proteger-o-nosso-patrimonio-e-promover-a-criatividade/patrimonio-cultural-imaterial>
- Unsworth, J. (2002). *What is Humanities Computing and What is Not*.
<https://johnunsworth.name/texas-hc.html>

- Viiri, S. (2014). *Digital humanities and future archives*. Finnish Institut.
- Vieira, F. (2016). *The four modes of thinking framed by utopian discursivity. Or why we need Utopia*. <https://hdl.handle.net/10216/109139>
- Vieira, T. de O., Bittencourt, P. R., & Mariz, A. C. A. (2019). As relações entre a arquivologia e as humanidades digitais: A literacia arquivística como meio de interação arquivo e comunidade no acesso à informação. *Liinc em Revista*, 15(1). <https://doi.org/10.18617/liinc.v15i1.4548>
- Vurpillot, D., Pittet, P., Forte, J., & Pierre, B. (2019). *From heterogeneous data to heterogeneous public: Thoughts on transmedia applications for digital heritage research and dissemination* [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1905.08988>
- Yadav, D. (2016). Opportunities and challenges in creating digital archive and preservation: An overview. *International Journal of Digital Library Services*, 6(2), 63-73
- Zamenopoulos, T. (2018). *Co-design as collaborative research*. https://www.academia.edu/104493763/Co_design_As_Collaborative_Research
- Zittoun, T., & Gillespie, A. (2018). Imagining the collective future: A sociocultural perspective. In C. de Saint-Laurent, S. Obradović, & K. R. Carriere (Eds.), *Imagining collective futures: Perspectives from social, cultural and political psychology* (pp. 15–37). Springer Verlag.

Apêndices

Apêndice A: Formulário de consentimento informado para participação em workshop de investigação

Formulário de Consentimento Informado para Participação em Workshop de Investigação

1. Objetivo do estudo:

Este projeto de investigação integra a dissertação do meu Mestrado em Multimédia. O objetivo principal deste estudo é explorar a reimaginação de arquivos como um espaço utópico e ativador de memória coletiva, através de processos de co-criação e pensamento prospetivo. A sua participação no(s) *workshop(s)* é fundamental para compreendermos as diferentes perspetivas e contributos sobre o futuro do arquivo e o desenvolvimento de soluções inovadoras, como um protótipo provocativo.

2. Procedimentos da Participação

A sua participação neste estudo envolve a sua presença e interação em 1/2 *workshops online* conduzidos via Google Meets e com suporte na plataforma Miro. Durante as sessões, ser-lhe-á pedido que participe em atividades colaborativas, debates e exercícios de imaginação sobre o tema do arquivo. A duração total do(s) *workshop(s)* será de aproximadamente 1h30, podendo vir a ocupar mais tempo.

3. Questões e Contactos

Caso tenha alguma questão ou preocupação sobre o estudo, a sua participação ou os seus direitos, por favor, não hesite em contactar a investigadora responsável: up202211246@up.pt ou o orientador do projeto: Professor Luciano Moreira. Email: lucianomoreira@letras.up.pt

[Mudar de conta](#)

 Não partilhado

[Seguinte](#)[Limpar formulário](#)

Figura 1: Formulário de consentimento informado para participação em workshop de investigação parte 1

4. Gravação de Áudio e Confidencialidade dos Dados

Para efeitos de análise qualitativa e para garantir o registo preciso das discussões e ideias partilhadas, as sessões do(s) *workshop(s)* serão gravadas em áudio.

Garantimos que:

- Todas as gravações áudio serão tratadas com a mais estrita confidencialidade.
- O acesso às gravações será restrito unicamente à investigadora e, se aplicável, ao orientador da dissertação.
- Os seus dados pessoais (nome, contacto, etc.) serão mantidos em anonimato. Não será feita qualquer identificação individual sua na dissertação final, nas transcrições ou em quaisquer publicações resultantes deste estudo. As citações diretas das suas falas, se utilizadas, serão sempre anonimizadas.

Declaro que li e compreendi as informações sobre a gravação de áudio e a confidencialidade dos dados, e que concordo com as condições apresentadas. *

☒ Sim, concordo

[Anterior](#)

[Seguinte](#)

[Limpar formulário](#)

5. Uso dos Dados e Resultados

Os dados recolhidos neste estudo serão utilizados exclusivamente para fins académicos, nomeadamente para a dissertação em Multimédia, eventualmente, para publicações científicas ou apresentações em conferências. Os resultados serão apresentados de forma agregada e anonimizada.

Tenho conhecimento de que os dados serão utilizados exclusivamente para fins académicos e apresentados de forma agregada e anonimizada. *

☒ Tenho conhecimento

[Anterior](#)

[Seguinte](#)

[Limpar formulário](#)

Figura 2: Formulário de consentimento informado para participação em workshop de investigação parte 2

6. Declaração de Consentimento

Confirmando que li e compreendi as informações apresentadas neste formulário de consentimento. Fui devidamente informado(a) sobre os objetivos do estudo, os procedimentos envolvidos, a gravação de áudio e as garantias de confidencialidade e anonimato dos meus dados pessoais.

Compreendo que a minha participação é voluntária e que tenho o direito de me retirar a qualquer momento, sem qualquer prejuízo.

Nome do(a) Participante: *

A sua resposta

⚠ Esta é uma pergunta obrigatória.

Concordo em participar no(s) workshop(s) e que as sessões sejam gravadas em áudio, sob as condições descritas neste formulário. *

☒ Sim, concordo

[Anterior](#)

[Enviar](#)

[Limpar formulário](#)

Figura 3: Formulário de consentimento informado para participação em workshop de investigação parte 3

Apêndice B: Guião dos Workshops

Workshop 1 - Imaginar e Desafiar o Arquivo

Objetivo Geral:

Explorar percepções sobre o que é um arquivo, imaginar futuros desejáveis e identificar formatos multimédia significativos para a criação de um arquivo digital comunitário.

1. Abertura (10 min)

Objetivos:

- Dar as boas-vindas.
- Apresentar o projeto e o propósito do workshop.
- Introduzir brevemente o conceito de arquivo digital e a ideia de "utopias locais".
- Exemplos rápidos de arquivos não convencionais (para estimular curiosidade).
 - mostrar sites de arquivos comunitários?

Atividade 1: O que é um arquivo para ti? (15 min)

Objetivos:

- Identificar percepções iniciais sobre arquivos.
- Estimular pensamento crítico sobre o que é (ou não é) arquivado.
- Introduzir conceitos e tema de arquivo, perceber as suas limitações e como desafiá-las.

Dinâmica:

- Grupo responde à pergunta: “Quando ouves a palavra ‘arquivo’, o que te vem à cabeça?” (o que é, como é, quando, com quem/o quê, para que serve..)
- Cada participante escreve em post-its e cola numa frame do Miro.
- Orientar a conversa para os limites do arquivo: o que se inclui, o que se exclui e quem decide
- Chegar à conclusão do que “cabe dentro de um arquivo”, perceber seguidamente o que fica de fora e começar a introduzir a ideia de arquivar futuros

Discussão (seguida, 10 min):

- “*Que histórias ou vivências achas que ficam de fora dos arquivos?*” baseado no que vemos no quadro, ver o que não está incluído, ou seja, pensar o que poderíamos começar a arquivar a partir de agora, para não repetir essas ausências:
 - ir escrevendo no quadro à medida que se fala do que está excluído dos arquivos
- Exemplos: práticas de sustentabilidade, vida quotidiana: rotinas invisíveis de “self care”, histórias e laços entre vizinhos, identidades e vivências marginalizadas e a sua visão do futuro, cultura e criatividade local: música, arte urbana, memes locais, expressões regionais, sentimentos, desejos, medos, esperanças, sonhos, histórias de resistência, emoções ligadas a lugares em mudança, formas alternativas de aprender, projetos, utopia 500, concursos, festivais, conhecimento intergeracional que não se encontra em livros, sabedoria passada de avós, vozes resistentes, visões utópicas de como poderia ser Valongo, soluções comunitárias, sonhos intergeracionais
- Introdução ao conceito de futuros possíveis e utopias locais.
- **Materiais:** Miro, Google Meets.

Atividade 2: Como se arquiva o futuro? (20 min)

Objetivos:

- Imaginar formas de arquivar o futuro.
- Escolher e explorar formatos multimédia.

Dinâmica:

Pegar numa ideia que surgiu na atividade anterior e imaginar como isso poderia ser contado no futuro, com outro formato.

- Cada participante escolhe um ícone (vídeo, áudio, texto, etc.).
- Pensar em como esse formato pode representar o futuro de Valongo.

Exemplos a dar:

- Vídeo: Documentário sobre a sustentabilidade em Valongo.
- Áudio: Conversa entre vizinhos sobre os seus sonhos.
- Texto: Manifesto utópico.
- Música: Canção sobre o futuro.

Materiais:

- Cartões com ícones multimédia.
- Post-its no Miro

Discussão em Grupo (20 min)

Objetivos:

- Estimular os participantes a refletirem sobre o futuro de Valongo, escolherem formatos multimédia criativos e discutirem como essas escolhas podem ajudar a representar a visão de um futuro desejável para a comunidade.
- Identificar que dimensões do multimédia são valorizadas e significativas para os participantes na construção de um arquivo digital do futuro

Perguntas Orientadoras:

- Que ícone/formato escolheram e porquê?
- Que história ou visão de futuro gostariam de contar?
- Como este formato pode tornar a história mais acessível à comunidade?
- Que combinações de media poderiam ser interessantes?
- Que futuro gostariam de partilhar?
- Que formato escolheriam e porquê?
- Como tornariam a história envolvente?

Conclusão e Reflexão Final (10 min)

Objetivos:

- Consolidar aprendizagens. “O que ficou contigo hoje?”
- Reforçar sentido de participação e coautoria.

Workshop 2 - Como pode ser o arquivo digital utópico e comunitário de Valongo?

Pensar em conjunto um arquivo digital multimédia utópico para Valongo:

- Validar resultados do 1º workshop
- Imaginar quem contribui, como e porquê
- Refletir sobre curadoria, seleção, exclusão e memória
- Assumir uma postura crítica sobre o que é arquivado, por quem e para quê
- Localizar o arquivo em Valongo com identidade e quotidiano próprios

1. Abertura + Validação de resultados (15–20 min)

Objetivo: Rever ideias anteriores e questioná-las com mais profundidade.

Como apresentar:

- Trazer uma síntese visual do 1º workshop (no Miro ou powerpoint): formatos preferidos, ideias soltas, formas de expressão.

Perguntas para abrir a discussão:

- “Vi que falaram de tradições. Quais são? Quem as representa?”
- “Que aspetos do dia a dia gostariam de guardar?”
- “O que é Valongo para vocês? Que lugares, eventos, modos de falar, viver?”
- “Falámos muito do futuro. Mas é possível um arquivo só do futuro?”
- “Quanto do passado tem de estar presente para construir um futuro?”

2. Mapa de possibilidades (20 min)

Objetivo: Imaginar funcionalidades e interações desejadas para o site, com base nas ideias e formatos preferidos.

- Mostrar cartões ou ícones com sugestões de funcionalidades (feitas a partir das ideias partilhadas).
- Escolhem as 4 que mais gostariam de ver no site - colocar uma estrela no que acham fundamental. Máximo de 4 pontos por participantes.
- Convidar a sugerir novas funcionalidades caso sintam falta de algo.

Imagina que o site só pode nascer com 4 destas funcionalidades — quais são indispensáveis para ti?

Resultado esperado:

- Lista priorizada de funcionalidades mais importantes para os utilizadores

- Input direto sobre o que deve estar presente no protótipo

3. Fluxograma simples - como vives o site? 10–15 min

Objetivo:

Pensar um mini-fluxo de navegação e participação no site: do ponto de entrada até à contribuição ou interação.

Isto ajuda:

- A perceber o que tem de estar acessível logo no início
- A imaginar a lógica de navegação (ex: o que vem antes e depois)
- A identificar bloqueios ou dúvidas no processo

1. Começar com uma pergunta concreta e escrever no quadro

“Se o site estivesse pronto hoje... qual era a primeira coisa que faziam ao entrar?”

“E depois disso, o que acontecia?”

“Como se chega ao momento de partilhar algo?”

“É preciso conta ou pode-se contribuir direto?”

“Como as pessoas respondem umas às outras?”

3. Se houver bloqueios ou dúvidas:

“O que podia tornar este caminho mais simples?”

“Se alguém nunca usou tecnologia, onde pode travar?”

Resultado esperado:

- Um fluxo visual simples, criado com os participantes, que mostra como o site deve funcionar
- Inspirações concretas para o protótipo (ex: botões, acessibilidade, forma de partilhar, etc.)
- Participantes mais seguros na fase seguinte (Card Sorting), porque já visualizaram a experiência

4. Card sorting 15-20 min

Objetivo: Co-construir com o grupo as secções principais do site, a partir da organização coletiva das funcionalidades-chave (os 8 cartões).

- Um quadro digital (Miro) com os 8 cartões já prontos (com título + ícone + breve descrição).
- Área em branco ao lado para os participantes agruparem em categorias.

1. Apresentação das funcionalidades

2. Perguntas:

“Há aqui funcionalidades que sentem que pertencem juntas? Que têm o mesmo espírito?”

“Se vocês estivessem a navegar este site pela primeira vez, que secção gostavam que existisse logo no menu?”

Resultado Esperado:

- 2 a 4 grupos formados com nomes dados coletivamente
- Participantes sentem que o site está a ganhar forma a partir das suas ideias
- Base direta para o menu ou navegação do protótipo no Figma

4. Cenários de uso/navegação (15 min)

Formato: Conversa guiada com cartões de persona partilhados no ecrã

Objetivo: Imaginar o uso real do site por diferentes pessoas e verificar se o que foi pensado é acessível, útil e fácil de usar.

1. Mostrar 3 personas diferentes
2. Ler um cenário por vez e perguntar:

“O que acham que esta pessoa faria ao entrar no site?”

“Ela saberia onde clicar?”

“O que ela procuraria primeiro?”

“Seria fácil para ela contribuir com algo?”:

“O que podíamos mudar para esta pessoa se sentir incluída?”

Resultado esperado:

- Descobrir dificuldades ou ausências no fluxo
- Trazer sugestões de melhoria (interface, acessibilidade, conteúdo)
- Lembrar que o site será usado por diferentes tipos de cidadãos (não só criadores ou designers)

5. Fecho e validação (10–15 min)

Objetivo: Recolher feedback final, validar decisões e perceber o impacto da atividade.

Roda final de perguntas (rápidas):

“O que mais vos entusiasmou neste site do futuro?”

“O que é que não pode MESMO faltar?”

“Sentem que este site podia ser usado por todos?”

“Se este site existisse amanhã, o que gostariam de ver lá?”

Resultado esperado:

- Confirmação de que as decisões feitas são relevantes e desejadas
- Insights emocionais e simbólicos sobre o valor do projeto
- Conclusão com sentimento de pertença

Resultados finais esperados:

1. Lista priorizada de funcionalidades desejadas para o site
2. Organização das categorias/menus com base em card sorting
3. Exemplos de fluxos de uso a partir de personas reais
4. Inputs para design emocional e abordagem comunitária
5. Base sólida para criar o protótipo navegável no Figma

Workshop da segunda fase: Arquivo digital de futuros (3h30)

Abertura (10-15 min)

Objetivos:

- Contextualizar o tema e o problema.
- Apresentar o objetivo do workshop: imaginar o arquivo do futuro para além do arquivo tradicional.
- Preparar os participantes para pensar criticamente e de forma criativa.

Materiais:

- Google Meets
- Miro board preparado

Atividade 1 – Arquivo do presente vs arquivo do futuro

Objetivos:

- Desafiar a ideia de arquivo.
- Estimular pensamento crítico e criativo.
- Criar base para imaginar o arquivo do futuro.

Materiais:

- Miro board com quadro dividido em duas colunas: “Arquivo Hoje” e “Arquivo do Futuro”
- Caixa de texto/post-its para os participantes escreverem

Passos:

1. Exploração Individual
2. Discussão em Grupo: Quais ideias aparecem mais? Alguma surpresa?
3. Quadro Coletivo de Contraste

Exemplo:

- Preservar vs Criar
- Linear vs Não-linear
- Controlado por instituições vs Criado por comunidades

‘E se o tempo no arquivo não fosse linear?’

‘Quem decide o que fica no arquivo do futuro?’

Resultado esperado:

- Quadro visual com contraste claro entre arquivo tradicional e arquivo futurista.
- Participantes prontos para trabalhar nos eixos principais.

Atividade 2 – Remix do Futuro

Objetivos:

- Experimentar, imaginar, remixar e arquivar futuros possíveis.
- Questionar o que é arquivo e para quem serve.
- Trabalhar os 4 eixos do arquivo do futuro.

Materiais:

- Miro board com zonas para:
 - Galeria de conteúdos multimédia (textos, fotos, vídeos, áudio)
 - Área de remix pessoal (caixas para novos títulos, legendas, descrições)
 - Elementos multimédia prontos (textos variados, fotos, vídeos curtos, pode ser só links e imagens estáticas. (Miro não aceita uploads de vídeos e áudios)

Passos:

1. Introdução:

Vamos entrar na parte central do workshop: criar fragmentos de futuros desejados. Lembrem-se: não é só sonhar, é construir arquivos que conectam ideias, pessoas e futuros possíveis.

Esses arquivos são ferramentas políticas, imaginar é também agir.

Falar sobre o exemplo da aterragem na lua: tudo começou com Vernes, depois Meliés, eventualmente com posters, brinquedos, stamps, até chegarem a ações práticas como contactar cientistas para chegar ao resultado desejado (Moon landing).

2. Exploração Individual:

Escolham 1 a 2 conteúdos da galeria. Leiam, observem e imaginem: que futuro esse fragmento mostra?

No quadro pessoal, escrevam um título novo, reescrevam e descrevam a utopia criada por vocês e coloquem passos (1º passo e passo intermediário) para colocar a ideia em prática.

Perceber a questão do tempo e espaço - vale a pena adicionar data e localidade?

3. **Remix e Criação:**

Incentivar os participantes a usar os elementos multimídia para criar novas ideias e intervenções práticas que possam tornar possíveis esses futuros utópicos. A transformação deve ir além do remix estético, gerando insights para ações concretas, como projetos, políticas, eventos, pesquisas, etc.

Pedir aos participantes para usar as ferramentas do Miro para:

- Acrescentar notas que explicam como transformar esse fragmento num projeto ou ação.
- Escrever ideias de intervenções práticas (ex: campanha de sensibilização, criação de um festival, nova lei, pesquisa científica, programa educativo).
- Se quiserem, desenhem ou adicionem conexões com outros fragmentos para fortalecer a ideia.

Lembrem-se: não precisam criar algo acabado, só abrir possibilidades.

Quem quiser partilhar o que criou ou imaginou e como vê essa ação ajudar a construir esse futuro. O objetivo é inspirar uns aos outros com propostas concretas.

Resultado esperado:

- Fragmentos remixados com novas ideias e propostas concretas para aproximar os futuros utópicos.
- Um arquivo não só de conteúdos, mas de possibilidades práticas.
- Consciência coletiva sobre como o arquivo pode ser um espaço político e de ação.

4. **Reflexão Guiada (5 min):**

Perguntas para reflexão:

- “Este arquivo é para quem?”
- “Como seria acessado e manipulado?”
- “Quem o cria, preserva ou altera?”
- “Que tipo de agência cidadã este arquivo pode ativar?”

Resultados esperados:

- Fragmentos concretos que refletem futuros desejados.
- Primeiras ideias sobre como um arquivo vivo pode funcionar (não-linear, colaborativo, mutável).
- Consciência do papel político do arquivo.

Atividade 3 – Debrief e Co-criação do Provocatype

Objetivos:

- Construir coletivamente um modelo (provocatype) do arquivo digital do futuro.
- Explorar navegação, atores, espaço, e remix no arquivo.
- Identificar poderes e desafios do sistema.

Materiais:

- Miro board com 4 áreas para os eixos: Tempo, Espaço, Atores, Remix/Intervenção e questões pertinentes para cada eixo.
- Post-its para contribuições
- Ferramentas de conexão (setas, linhas)

Passos:

Introdução:

Agora que temos fragmentos e ideias, vamos construir um modelo do arquivo do futuro, um provocatype que serve para questionar e inspirar, não para definir regras.

1. Mapeamento Coletivo:

Para além das questões aqui apresentadas, existem outras no board do Miro

Para cada eixo, perguntar e anotar no quadro:

- **Tempo:** Como se navega? Linear ou não-linear? Pode haver múltiplas versões?
- **Espaço:** Onde existe o arquivo? Online, físico, distribuído?
- **Atores:** Quem participa? Quem decide? Algoritmos? Cidadãos?
- **Remix:** Como se pode alterar conteúdo? Quem pode? Regras?

2. Encerramento e Reflexão Final: Perguntas abertas:

- “O que mudou na vossa ideia de arquivo?”
- “O que deixou de ser arquivo para vocês?”
- “Este arquivo pode empoderar cidadãos? Como?”
- “Que perigos podem surgir?”

Resultados esperados:

- Esqueleto conceitual coletivo do provocatype.
- Insights claros sobre possibilidades, riscos e desafios do arquivo do futuro.
- percepção do arquivo como espaço político e social, não só tecnológico.

Apêndice C: Atividades dos workshops no Miro

Workshop 1 de Valongo

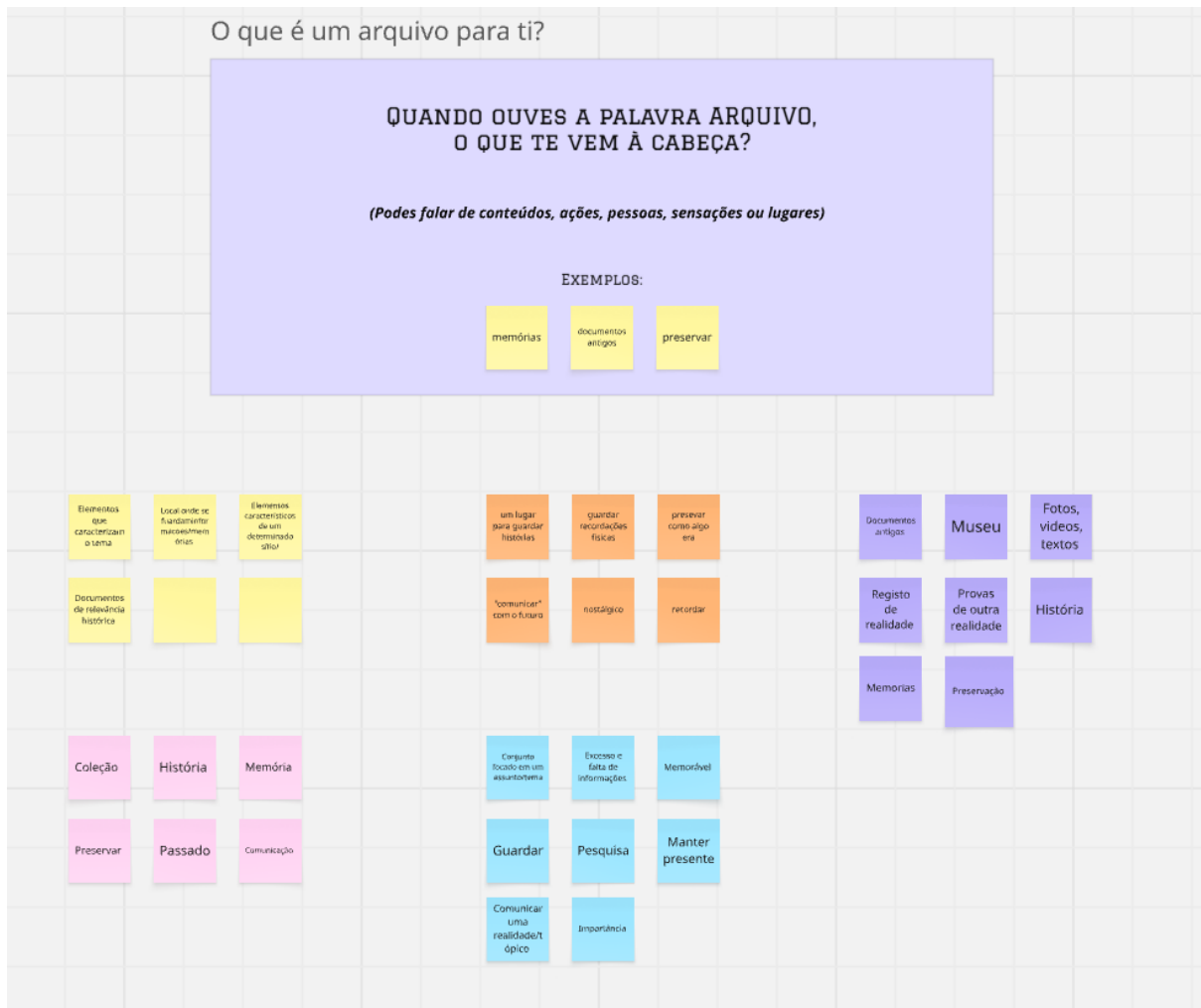


Figura 4: Primeiro exercício do workshop e respostas dos participantes.

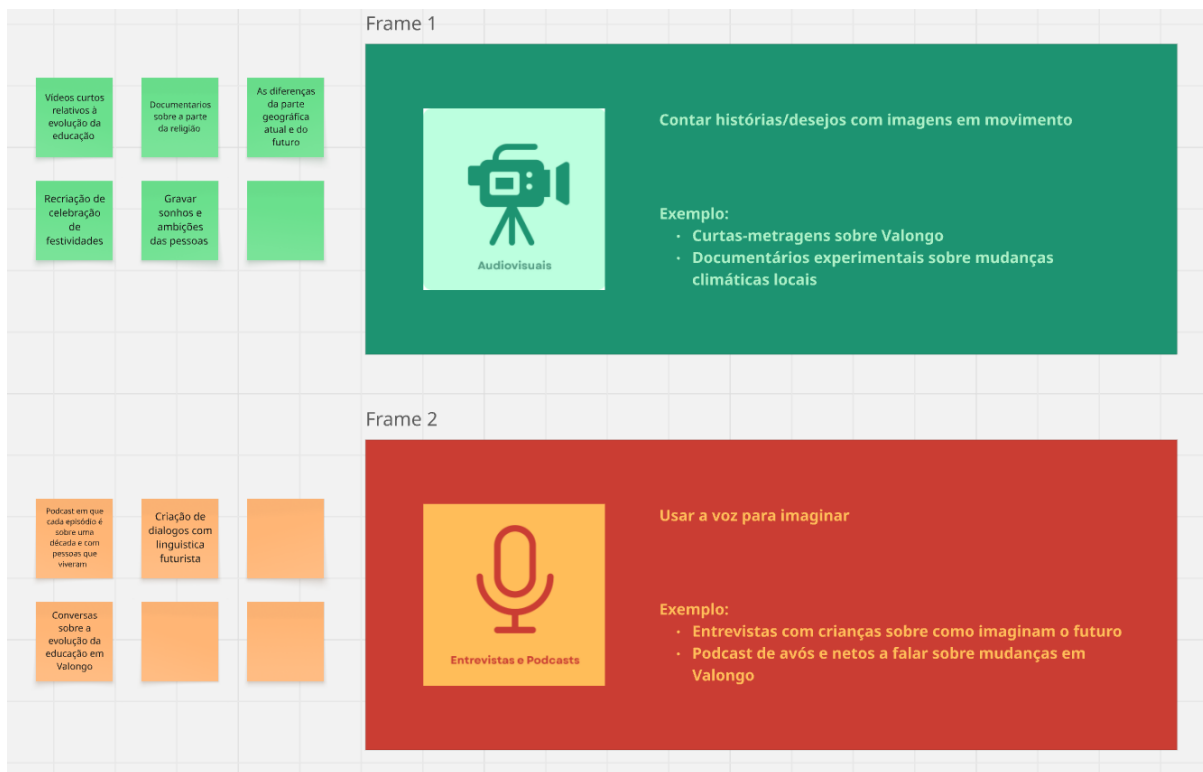


Figura 7: Cartões com ícones e exemplos de multimédia para inspirar os participantes a idealizarem (através dos post-its ao lado). Parte 1

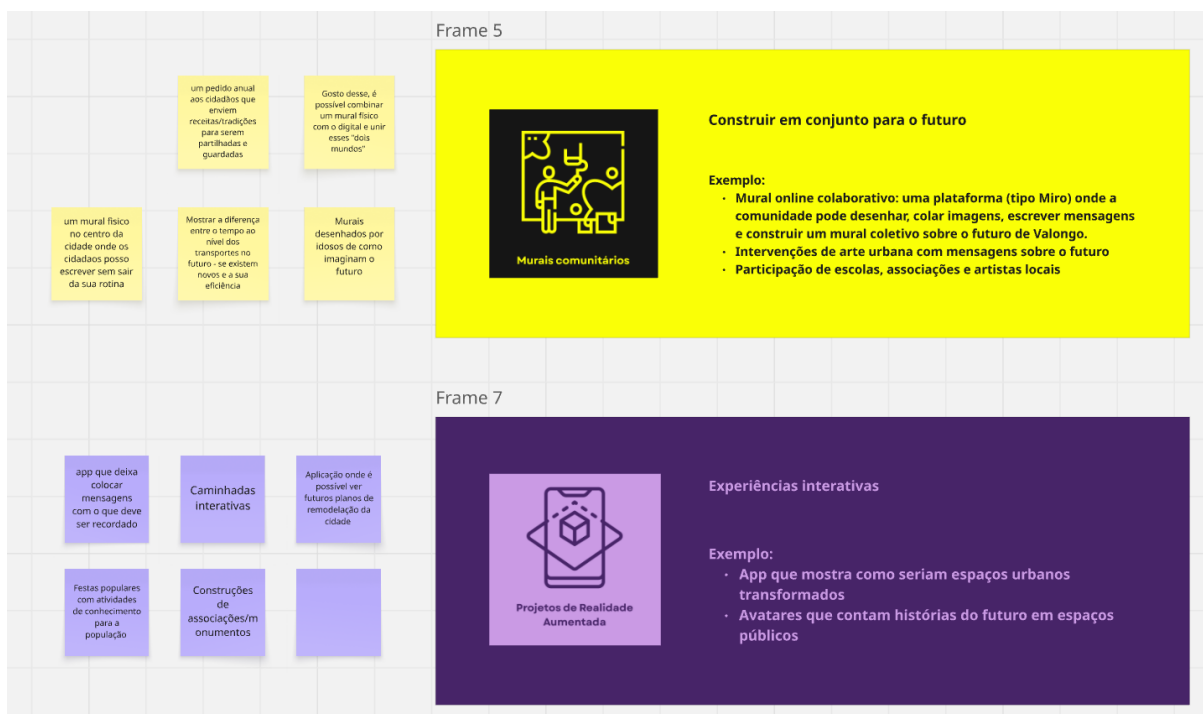


Figura 8: Cartões com ícones e exemplos de multimédia para inspirar os participantes a idealizarem (através dos post-its ao lado). Parte 2

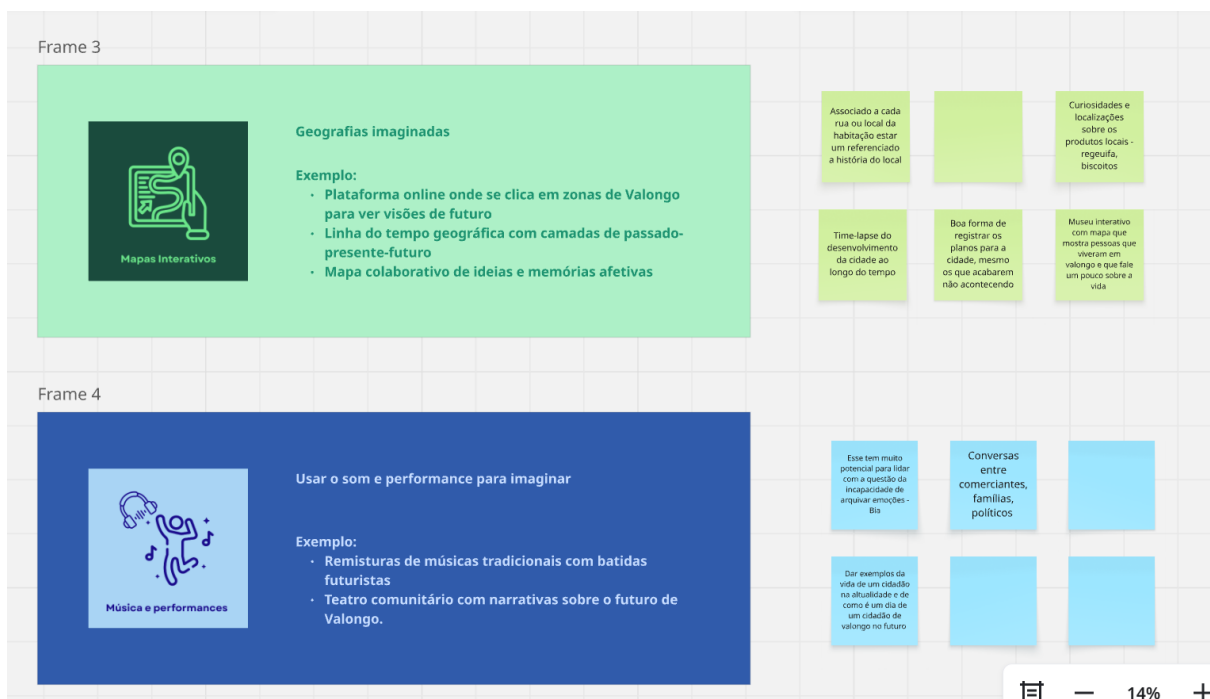


Figura 9: Cartões com ícones e exemplos de multimédia para inspirar os participantes a idealizarem (através dos post-its ao lado). Parte 2

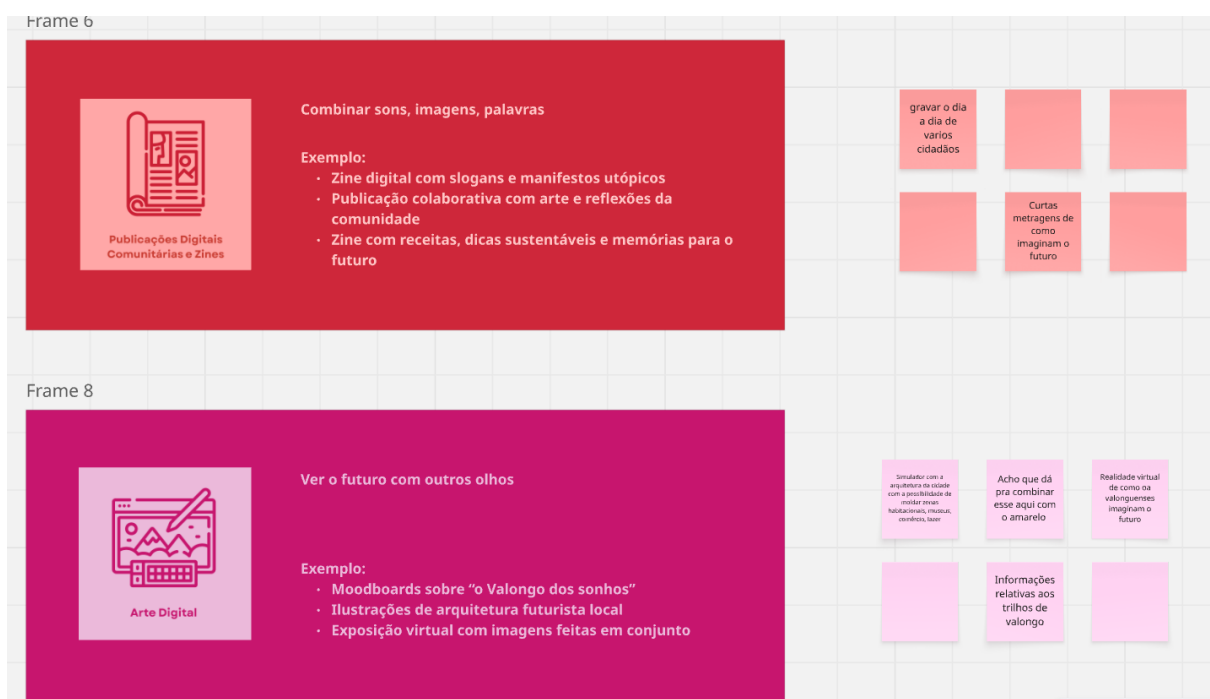


Figura 10: Cartões com ícones e exemplos de multimédia para inspirar os participantes a idealizarem (através dos post-its ao lado). Parte 2

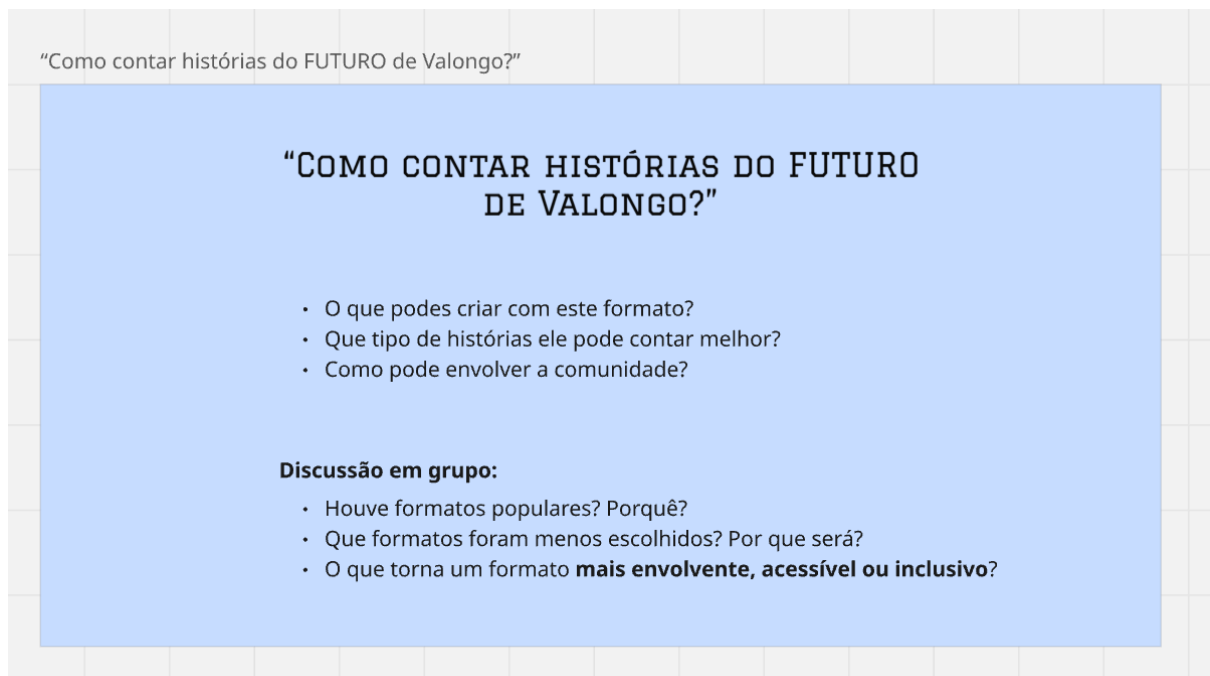


Figura 11: Discussão grupo sobre formatos mais escolhidos e as suas razões.

Workshop 2 de Valongo

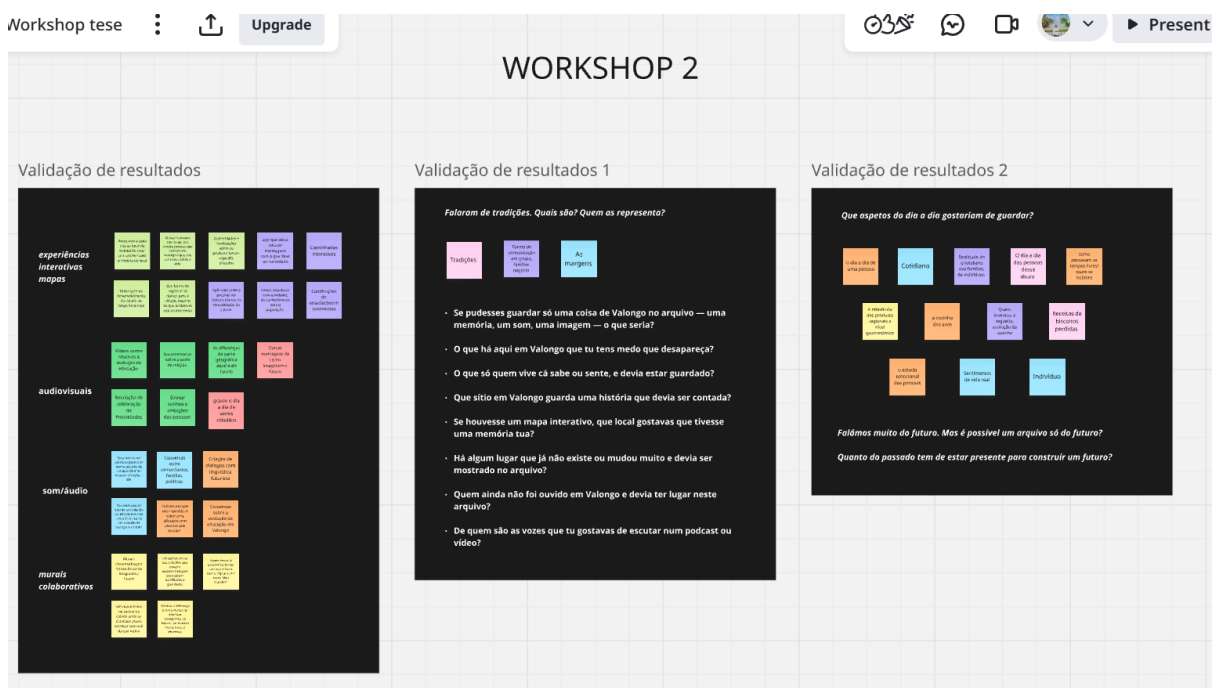


Figura 12: Validação de resultados sobre formatos multimédia mais escolhidos e questões para aprofundar o conhecimento de Valongo com o fim de realizar o website arquivo o mais situado possível. Breve discussão sobre se o passado tem lugar no arquivo de futuro.

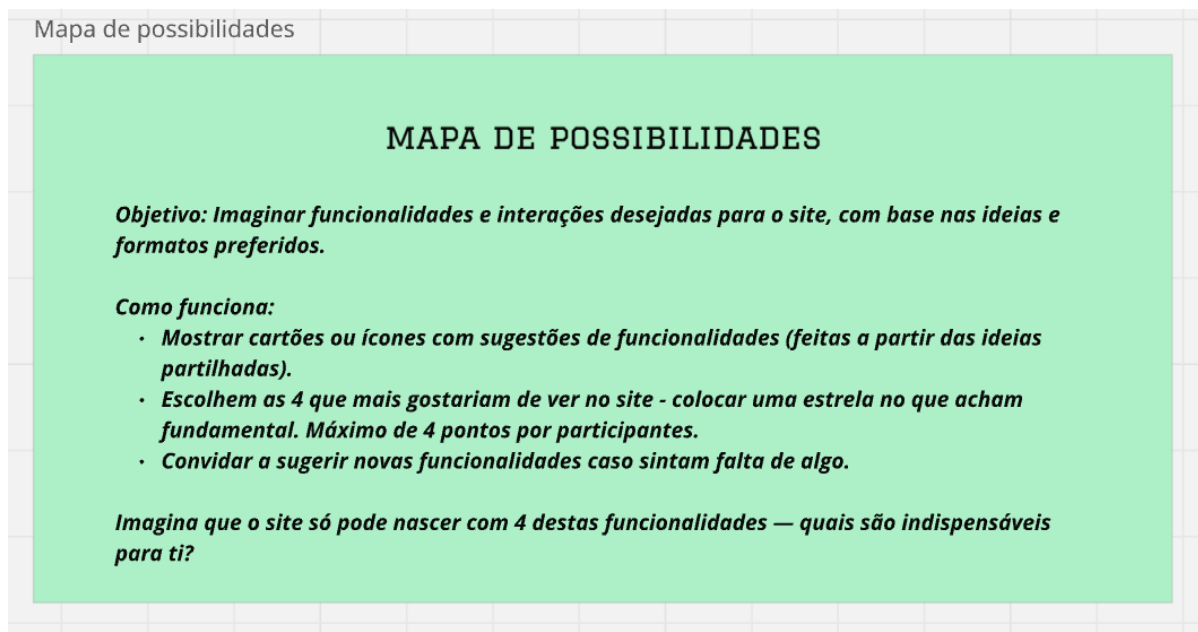


Figura 13: Prompt sobre o exercício de dot voting.



Figura 14: Opções do exercício de dot voting e votos dados pelos participantes. Os posts são referentes ao exercício de escolha de formatos multimédia do workshop anterior para poder conectar os novos cartões multimédia (condensados em recursos possíveis para website) com as ideias tidas pelos participantes e o que achavam importante ser arquivado para o futuro.



Figura 15: Exercício de criação de fluxograma.

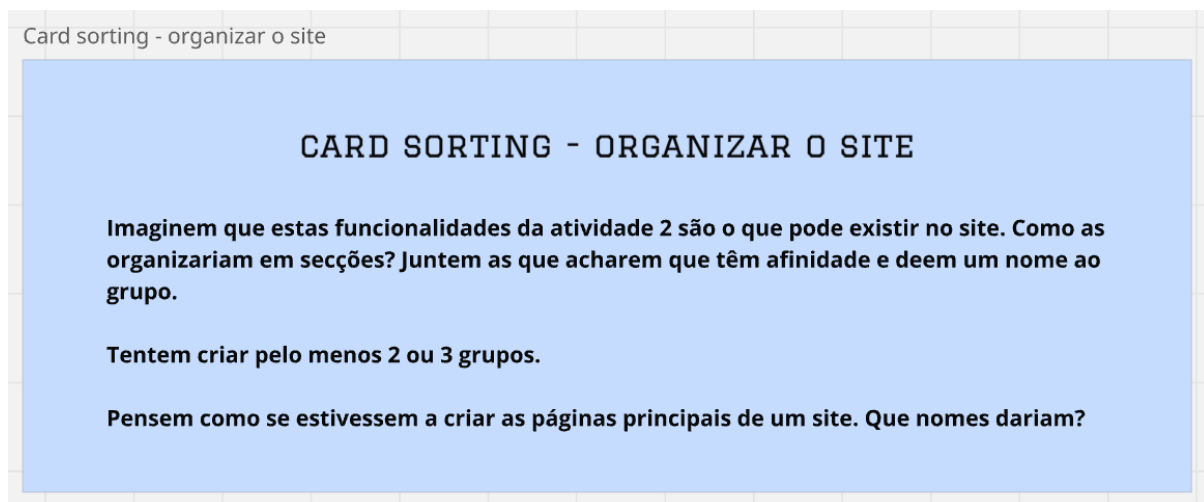


Figura 16: Prompt para atividade de card sorting.

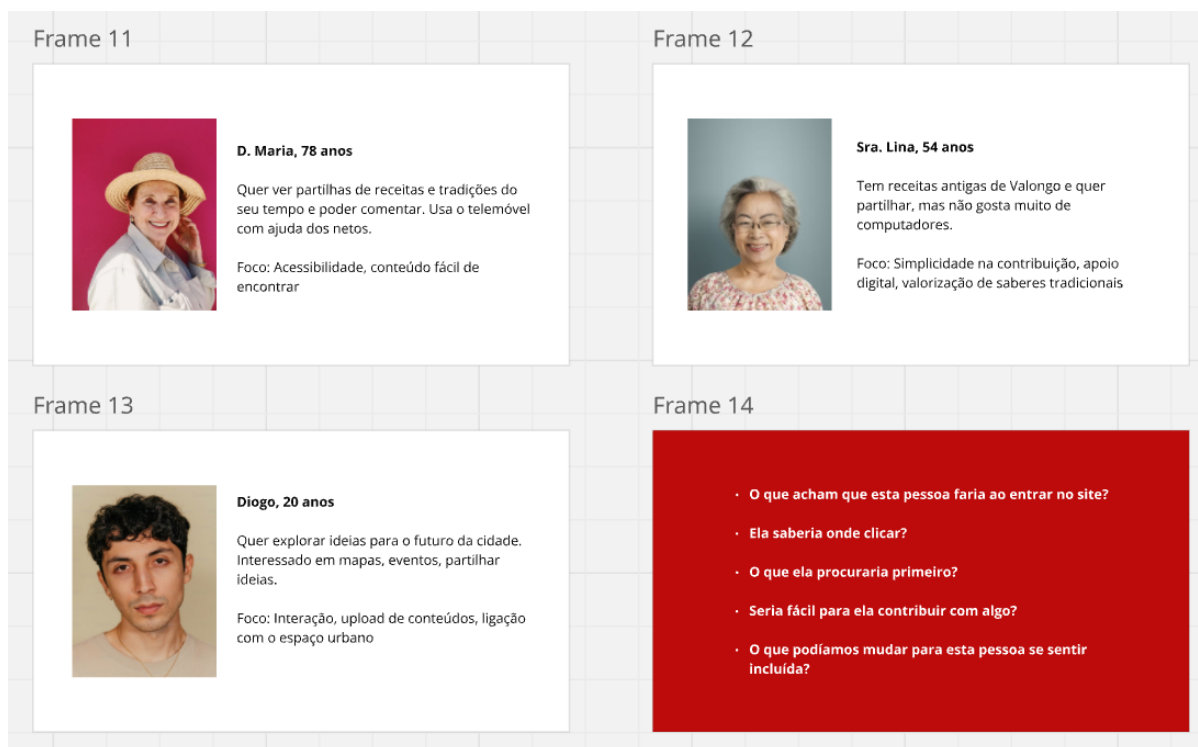


Figura 19: Personas e questões de facilitação para atividade.

Segunda fase após reformulação metodológica: Workshop prospetivo e especulativo

Atividade 1: Arquivo atual vs Arquivo do Futuro

Atividade 1: Arquivo atual vs Arquivo do Futuro

Durante 5 minutos, quero que pensem e escrevam nas colunas: o que, para vocês, é um arquivo nos dias de hoje? Pode ser com base na vossa experiência, profissão, ou no senso comum.
E depois: o que vocês consideram que não é um arquivo, ou que é o oposto da ideia tradicional de arquivo?

Exemplos para ajudar:

- Arquivo hoje → guardar documentos, preservar fotos antigas, manter um registo fiel do passado.
- Não é um arquivo → algo efêmero, espontâneo, criativo, colaborativo, mutável, etc.

Figura 20: Prompt para exercício de contraste entre arquivo atual e arquivo utópico.



Figura 21: Respostas dos participantes em relação a arquivo atual.



Figura 22: Resposta dos participantes em relação a arquivo do futuro.

Galeria de Futuros: escolhe o teu ponto de partida

Explora os fragmentos abaixo e encontra os que mais ressoam contigo para criar ações concretas para o futuro. Ou, alternativamente, pensa na tua própria utopia ou desejo.

Objetivo: Ser Original

Não é para copiar o futuro, mas para inventá-lo: Os fragmentos são apenas *pontos de partida*. A utopia final é única de cada participante. O **"passo de ação"** é a chave: É o elo entre a inspiração e a concretização. Pensa no *como*.

Podem pegar um elemento de "Sustentabilidade" e combiná-lo com uma ação de "Educação". O arquivo do futuro será um lugar de cruzamentos inesperados. Os elementos em baixo são apenas "sementes".

O objetivo é que reguem com ideias, combinem, transformem e as "arquivem" como parte de um futuro utópico e acionável.

Figura 23: Prompt para exercício de remix de conteúdos utópicos.

Food for thought

Food for thought:

- **Impacto Pessoal:** Como é que essa utopia de saúde mental/trabalho me afetaria diretamente? Como é que a minha rotina, bem-estar, relações seriam transformados?
- **Impacto Coletivo:** Como é que essa utopia se traduziria em políticas públicas, infraestruturas, mudanças culturais que beneficiam a sociedade como um todo?

Figura 24: Questões facilitadoras.

Como o participante edita

No Miro a "edição" é mais sobre **reorganização e anotação** do que edição de pixel.

Combinar: O participante arrasta o fragmento escolhido para sua área pessoal. Ele pode arrastar outro fragmento de um tema diferente para combiná-lo com o primeiro.

Sobreposição: Imagens podem ser sobrepostas para criar novas composições visuais.

Conexões Visuais: Usar setas e linhas para mostrar como diferentes elementos se conectam ou se influenciam na sua utopia.

Novo Título/Legenda: O principal "alterador" será a capacidade de reescrever o significado do elemento através de um novo título e uma nova descrição que o contextualizem na utopia desejada.

Anotações: Adicionar post-its ou caixas de texto diretamente sobre o elemento ou ao lado, com comentários, perguntas ou ideias que o alterem.

Desenhos: Rabiscar sobre uma imagem para adicionar elementos imaginários ou destacar partes.

Contextualização: Colocar o elemento ao lado de um texto de manifesto que ele criou, alterando assim sua leitura.

Figura 25: Tutorial de edição simples.

Exemplo de Como um Participante Poderia Interagir:

Escolhe: Uma foto de uma floresta vertical (Sustentabilidade) e um manifesto sobre "direitos da natureza" (Cultura/Educação).

Cola na Área Pessoal.

Novo Título: "A Cidade Respira: Direitos Verdes e Arquitetura Viva".

Nova Descrição: "Nesta utopia, edifícios são ecossistemas vivos, e os direitos da natureza são incorporados em cada plano urbano, arquivados e acessíveis a todos os cidadãos

Ação Concreta:

Post-it 1: "Projeto de lei 'Estatuto da Cidadania Ecológica' - define deveres e direitos da relação humano-natureza."

Post-it 2: "Festival Anual 'Germinar' - ocupação de telhados para agricultura urbana coletiva, com workshops de bioarquitetura."

Post-it 3: "Plataforma digital 'Raízes Vivas' - arquivo de espécies nativas em perigo, com dados abertos para pesquisa e replantação."

Remix Visual: Desenha pequenas folhas ou videiras sobre a imagem da floresta vertical para sugerir que a cidade está "crescendo".

Usa uma seta do texto do "manifesto" para a imagem da arquitetura, indicando que a lei inspira o design.

Adiciona uma pequena imagem de um "chip" para a plataforma "Raízes Vivas" que ele encontrou na internet e carregou.

Figura 26: Exemplo de como o participante pode interagir.

Espaço de Criação: Remix & Ação para o Futuro

Cola aqui 1 ou 2 fragmentos da Galeria que mais te inspiraram. Sente-te à vontade para sobrepor-los, redimensioná-los ou colocá-los lado a lado!



Título: Dá um novo nome a este fragmento no futuro.



Legenda/Descrição: Descreva este fragmento como se já fosse um artefato do futuro.



Espaço para Remix & Conexões Visuais

Podes usar a ferramenta Caneta para desenhar sobre os elementos, ou adicionar formas e setas para mostrar conexões, fluxos de ideias ou elementos imaginados para a tua utopia. Podes também fazer upload de elementos teus.



Plano de Ação: Como Chegar Lá?

Que tipo de projeto, iniciativa, lei, pesquisa ou evento poderia transformar esta utopia em realidade? Use post-its, caixas de texto e setas para detalhar as ações necessárias.

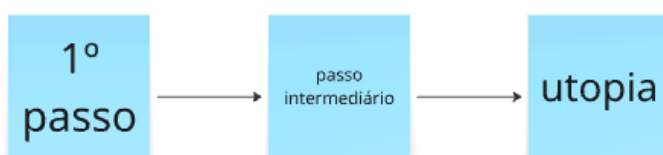


Figura 27: Laboratório de ação para remix de conteúdos. Cada participante teve um quadro para trabalhar.

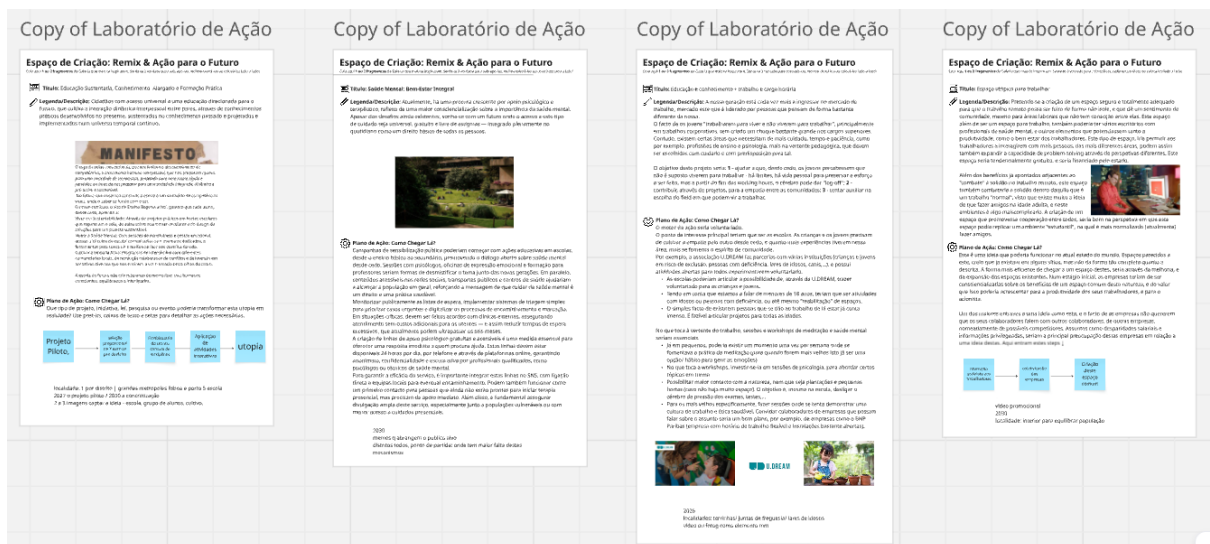


Figura 28: Atividade de remix realizada pelos participantes.

Debrief e Co-criação do Provocatype

Objetivo:
A partir dos fragmentos criados no bloco anterior, construir coletivamente um esqueleto conceitual - o provocatype - do arquivo digital do futuro. Aqui, exploramos como o arquivo funciona, quem participa, como se navega, e que poderes ele pode ativar ou limitar.

Existem 4 eixos: tempo, espaço, atores e meios de partilha

Figura 29: Prompt para discussão sobre possíveis eixos presentes no arquivo.

Tempo	Espaço	Atores	Remix/Intervenção
Tempo no Arquivo: Como Viajamos pelos Futuros (e Passados) aqui? Se o tempo não é uma linha reta, como podemos "saltar" entre diferentes futuros no arquivo? E: Como vamos de uma ideia de 2050 para uma de 2100? Podemos ver "futuros alternativos" para a mesma ideia? Como o arquivo nos mostra as várias versões de uma utopia? Como o arquivo liga uma utopia futura com o que a inspirou no passado? Podemos "trazer a origem" da utopia? Este arquivo é só para "saltar" para o futuro, ou podemos "revisitar" e "mudar" as origens para criar novos caminhos?	Espaço no Arquivo: O Mapa Interativo dos Futuros Como é o "lugar" principal do arquivo? É uma rede, um mural interactivo, uma construção, ou outra coisa no website? Como o arquivo nos ajuda a encontrar utopias perto de nós (aquí no Porto, etc)? Como faz uma tag de localização? O que o arquivo precisa para incentivar ações e fortalecer comunidades locais a partir das utopias que vemos? Como podemos "levar" uma utopia local para o mundo todo através do arquivo?	Atores do Arquivo: Quem Cria, Editar e Decide os Futuros? Quem pode contribuir para o arquivo com novas utopias (individuais, institucionais, comunitárias)? Quem tem o poder de decidir quais utopias "entrar", "sair" ou não "qualificar"? Qual o papel da inteligência artificial ou dos algoritmos na organização e apresentação dessas utopias?	Remix e Intervenção: Como pode o arquivo transformar a realidade? Como as utopias (e as novas utopias criadas) podem ser afetadas ou reinventadas dentro do arquivo? Existem "regras" ou limites para a criatividade e a intervenção neste arquivo do futuro? Que tipo de ação ou mudança no mundo real este arquivo de utopias pode inspirar ou gerar?

Figura 30: Cada eixo base propunha uma série de questões para aprofundar a conceptualização do provótipo.

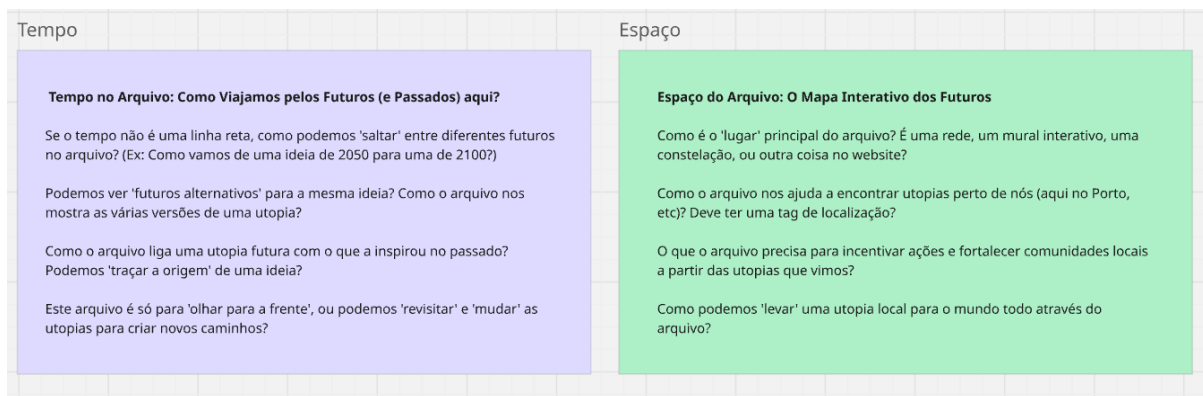


Figura 31: Questões orientadoras sobre o eixo do tempo e espaço.

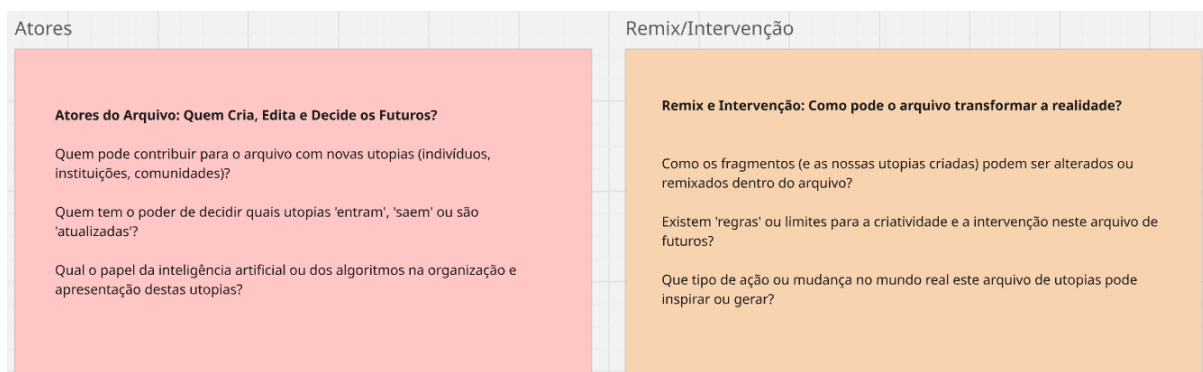


Figura 32: Questões orientadoras sobre atores e meios de intervenção.

Apêndice D: Cartas do futuro

Cara de 2025,

Aqui estou, a escrever-te do futuro que, em parte, ajudaste a construir. E posso dizer que o arquivo de futuros teve um papel crucial nessa mudança.

Quando o arquivo começou, era uma experiência, uma promessa. Mas evoluiu para algo que nunca imaginamos na sua totalidade. Tornou-se o verdadeiro coração da imaginação coletiva. Lembro-me bem das tuas primeiras contribuições, daquelas visões utópicas que lançavas, especialmente a que sonhava com redes de voluntariado comunitário que transformavam a solidão em conexão e onde o apoio à saúde mental era tão acessível quanto o ar que respiramos. Pois bem, muitas delas são agora parte do nosso quotidiano em 2050.

Aquela ideia, entre outras, começaram a ganhar forma no arquivo utópico, com pessoas de todos os cantos a adicionar os seus contributos, a refinar os passos e a construir planos. Vimos as ideias serem constantemente remixadas e melhoradas por outros, e essa colaboração foi a chave.

O impacto do arquivo aumentou exponencialmente a participação das pessoas em projetos locais e globais. Várias iniciativas locais de energias renováveis e hortas urbanas, por exemplo, nasceram de sessões de brainstorming e visualização dentro do arquivo. Vizinhos que nunca se tinham falado uniram-se por uma visão partilhada de um bairro mais sustentável, tudo porque houve uma plataforma capaz de o possibilitar.

A semente que plantaste em 2025 cresceu e floresceu, e o nosso 2050 é a prova viva disso.

Abraços,

O teu Eu de 2050.

Figura 33: Carta do futuro de P2, enviada por email.

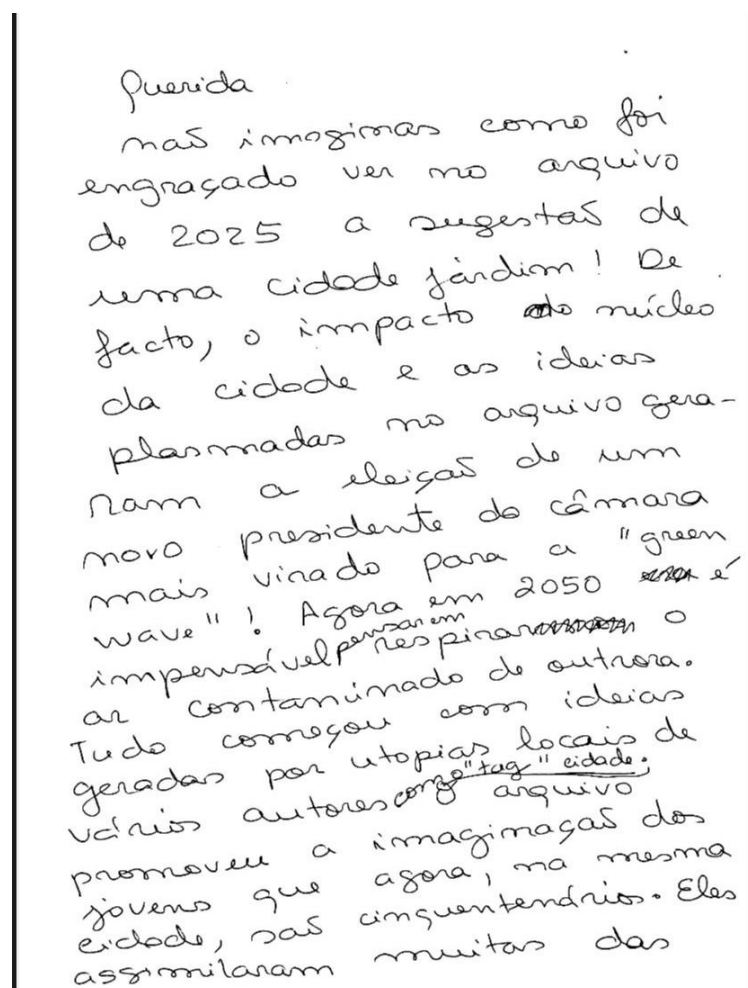


Figura 34: Carta do futuro digitalizada e enviada de P1. Parte da frente.

partilhas do arquivo.
Gostei também de ver a
ideia de "mais verdura,
mais saúde mental", hoje em
dia, o poder local apoia-nos a
ter um jardim próprio com
3 tipos de vegetais!
Concluindo, mas é "eu penso,
logo existo" mas sim
"eu imagino, vai existir".
Um abraço,

Figura 35: Carta do futuro digitalizada e enviada de P1. Parte de trás.