

PRODUÇÃO CULTURAL DENTRO DE UM *CIRCUITO*

«O Serviço Educativo da Braga Media Arts»

Relatório de Estágio para obtenção do grau de Mestre em Gestão Cultural

Carina Sofia da Costa Simões

Setembro 2022

PRODUÇÃO CULTURAL DENTRO DE UM *CIRCUITO*

«O Serviço Educativo da Braga Media Arts»

Relatório de Estágio apresentado à Escola de Artes e Design das Caldas da Rainha
para obtenção do grau de Mestre em Gestão Cultural

Carina Sofia da Costa Simões

Trabalho efetuado sob a orientação de Prof. Doutor Orlando Franco
e coorientação de Prof. Doutora Sílvia Pinto

PRODUÇÃO CULTURAL DENTRO DE UM *CIRCUITO*

«O Serviço Educativo da Braga Media Arts»

Carina Sofia da Costa Simões

COPYRIGHT

A Escola Superior de Artes e Design e o Instituto Politécnico de Leiria têm o direito, perpétuo e sem limites geográficos, de arquivar e publicar esta dissertação através de exemplares impressos reproduzidos em papel ou de forma digital, ou por qualquer outro meio conhecido ou que venha a ser inventado, e de a divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição com objetivos educacionais ou de investigação, não comerciais, desde que seja dado crédito ao autor e editor.

Agradecimentos

Quero, em primeiro lugar, agradecer aos Doutores Orlando Franco e Silvia Pinto por terem aceitado ser meus orientadores neste desafio curricular no meu percurso académico. Quero agradecer pela orientação, apoio e disponibilidade que me forneceram durante este trajeto, pelas palavras sábias e conselhos imprescindíveis que me forneceram a confiança suficiente para lidar com os vários obstáculos que foram surgindo.

À Escola Superior de Artes e Design por me fornecer os recursos necessários para a realização e concretização do Mestrado. Aos meus professores por me fornecerem os recursos literários ao longo dos semestres, que muito foram úteis na escrita deste relatório.

À Braga Media Arts, ao gnracion e ao Theatro Circo por me terem acolhido com tanto carinho, por me terem fornecido a oportunidade incrível de estagiar com eles. Um agradecimento especial a Joana Miranda, Sara Borges, Maria Tavares, Tiago Lopes e Ana Dinis, por me receberem no seu ambiente de trabalho, por terem sido pacientes comigo nas minhas infinitas dúvidas, mas, acima de tudo, pelos momentos de diversão e carinho que me forneceram e por me mostrarem como é trabalhar num ambiente de trabalho saudável e amigável.

Um agradecimento também a Luís Fernandes por ter aceitado ser o meu orientador dentro do gnracion; pelas conversas sábias e pelos conselhos que vou levar com muito carinho para o meu percurso profissional.

Quero também agradecer aos meus pais e à minha irmã pelo apoio e encorajamento que sempre forneceram quer a nível pessoal, quer profissional; por estarem sempre ao meu lado durante este percurso, pelos constantes conselhos e paciência incansável que tiveram e têm comigo. Estou-vos eternamente grata!

E por último, mas não menos importante, um especial agradecimento à minha melhor amiga, Ana Borges, que tem sido a minha rocha nos últimos 15 anos, que é a pessoa que melhor sabe lidar comigo e que sempre soube o que fazer quando passei por alturas mais frágeis durante este percurso académico! Honestamente, sem ti e as tuas correções gramaticais, não teria conseguido!

A todos os que não referi, mas que, de alguma forma, contribuíram para a realização e concretização deste Mestrado...

O meu enorme Obrigada!

Resumo

O presente relatório tem como foco apresentar o conjunto de atividades desenvolvidas no contexto do projeto de estágio do Mestrado em Gestão Cultural, que decorreu no Serviço Educativo (SE), da Braga Media Arts (BMA), em Braga, no período de 3 meses.

Foi objetivo deste estágio assessorar a equipa da BMA ao nível da programação e da gestão do seu SE. Neste contexto, foi possível observar que o SE da BMA tem uma identidade própria intitulada “Circuito”. Na origem deste espaço do SE foi considerada a criação de uma plataforma, com o intuito de potenciar um conjunto de ligações, designadamente, ao nível dos seus principais atores. Considerando aqui, os autores/criadores/artistas, os curadores, os críticos e os investigadores no domínio específico das Media Arts. Desta experiência vivida no “Circuito” resulta um estágio multifacetado, tanto ao nível das áreas de aprendizagem, como nos domínios de atuação, em particular nas metodologias adotadas nas componentes relativas à prática profissional e ao nível do domínio de investigação.

A natureza deste espaço possibilitou o contacto com projetos de diferentes dimensões, dos quais destacaremos a “Bienal de Arte e Tecnologia”. Esta Bienal apresentou-se como um cenário exploratório de grande dimensão, que potenciou aprendizagens enriquecedoras onde foram colocadas em prática competências ao nível de observação, da análise e da gestão. Foi, ainda, objetivo deste estágio analisar os projetos realizados pelo “Circuito”, no sentido de obter dados com a pretensão de identificar quais as características diferenciadoras deste espaço face a projetos existentes nos Serviços Educativos de outras instituições.

Palavras-Chave: Mediação Cultural; Circuito; Serviço Educativo; Produção Cultural; Braga Media Arts

Abstract

This report focuses on presenting the set of activities developed in the context of the internship project of the Master's degree in Cultural Management, which took place in the Education Service (ES), Braga Media Arts (BMA), in Braga, during the period of 3 months.

The objective of this internship was to assist the BMA team in the programming and management of its SE. In this context, it was possible to observe that the BMA SE has its own identity entitled "Circuit". At the origin of this ES space, the creation of a platform was considered, in order to enhance a set of connections, namely at the level of its main actors. Considering here, the authors/creators/artists, the curators, critics and researchers in the specific domain of Media Arts. From this experience lived in the "Circuit" results in a multifaceted internship, both in terms of learning areas and in terms of fields of action, in particular in the methodologies adopted in the components related to professional practice and in the research field.

The nature of this space allowed for contact with projects of different dimensions, among which we highlight the "Art and Technology Biennial". This Biennial presented itself as a large exploratory scenario, which enhanced enriching learning where skills in observation, analysis and management were put into practice. It was also the objective of this internship to analyze the projects undertaken by the "Circuit", in order to obtain data with the intention of identifying the differentiating characteristics of this space compared to existing projects in the Educational Services of other institutions.

Keywords: Cultural Mediation; Circuit; Educational Service; Cultural Production; Braga Media Arts

Índice

Agradecimentos	4
Resumo	5
Abstract	6
Lista de Figuras	10
Lista de Abreviaturas e Siglas	14
Introdução	16
Capítulo I – Estado da Arte	18
1.1. O conceito de Cultura	18
1.2. As áreas da Mediação Cultural, Produção Cultural e Indústria Cultural	19
1.3. A conceção de Cultura de Pierre Bourdieu	21
1.4. Indústrias Criativas, Economia Criativa e Media Arts	22
1.5. Serviços Educativos	25
1.6. Outros aspetos da Mediação e Gestão Cultural	26
1.7. A Produção Cultural e o <i>gnration</i>	31
Capítulo II – Entidade Acolhedora	37
2.1. Braga Media Arts	37
2.1.1. Circuito	40
2.1.1.1. Diversos Circuitos	41
2.1.2. A Programação do Circuito	42
2.1.3. O Circuito e outros SE no Minho	42
2.2. <i>gnration</i>	44
2.2.1. Programação Cultural do <i>gnration</i>	44
2.2.2. Exposições/Instalações	45
2.2.2.1. Novas Exposições/Instalações	46
2.3. Theatro Circo	48
Capítulo III – Produção Cultural	49
3.1. Economia na Produção Cultural	49
Capítulo IV – INDEX	51
4.1. <i>Index</i>	51
4.2. Programação do <i>Index</i>	51
4.3. Instalações do <i>Index</i>	52
4.3.1. Reitoria da Universidade do Minho	52
4.3.2. Largo do Paço	55
4.3.3. Museu Nogueira da Silva	56

4.3.4. Museu dos Biscainhos	56
4.3.5. Theatro Circo	57
4.3.6. Mosteiro de Tibães	58
Capítulo V – Ações de Estágio	60
5.1. Presença em atividades no mês de março	62
5.1.1. Projetos	62
5.1.1.1. Todos vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes	63
5.1.1.2 – Cartografias Imaginárias	64
5.1.2. – Workshops	65
5.1.2.1 - «WE! Workshops de Experimentação: vamos fazer música concreta!»	65
5.1.2.2. – Música para crianças: o som do dia-a-dia	66
5.1.2.3. – Mini Mapa Sonoro	67
5.1.3. – Link: Visitas Orientadas às exposições do gnration	68
5.1.4. – BMA <i>lab</i> : instrumentos não convencionais por Ikue Mori	68
5.1.5. Conclusões gerais	69
5.2. Presença em atividades no mês de abril	70
5.2.1. Workshops	70
5.2.1.1. - «WE! Workshops de Experimentação: robótica para crianças»	71
5.2.2 – Conclusões gerais	71
5.3. – Presença em atividades no mês de maio	72
5.3.1. – Workshops	72
5.3.1.1. – Sessão 1: O Circuito vai ao <i>Index</i>	72
5.3.1.2. – Sessão 2: O Circuito vai ao <i>Index</i>	73
5.3.2. – Visitas Orientadas ao <i>Index</i>	73
5.3.3. – Conclusões gerais	74
Considerações Finais	75
Referências e Bibliografia	77
Legislação	81
Anexos	82
Registo Fotográfico: Projetos	82
Instalações gnration	85
Instalações <i>Index</i>	86
<i>Behind the scenes</i> Projetos	88
Ficha Técnica Braga Media Arts	88
Capa agenda <i>Circuito</i> meses de janeiro a julho 2022	90
Programação da agenda do <i>Circuito</i> dos meses de janeiro a julho 2022	91

Capa agenda gnration dos meses de abril, maio, junho 2022	92
Programação agenda gnration abril, maio, junho 2022	93
Capa Bienal da Arte e Tecnologia <i>Index</i> 2022	94
Apêndice A: Programação <i>Performance Index</i>	95
Apêndice B: Programação Exposição <i>Index</i>	95
Apêndice C: Programação Pensamento <i>Index</i>	96
Apêndice D: Programação Educação <i>Index</i>	96
DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO DE REPRODUÇÃO E UTILIZAÇÃO DE IMAGEM FOTOGRÁFICA	97

Lista de Figuras

Figura 1 – Dados Censos 2021 (Braga)

Figura 2 – Emprego por disciplina em 2017

Figura 3 – Despesas do Governo Geral em Serviços Culturais (2018)

Figura 4 – WE! Workshops de Experimentação: Vamos fazer música concreta!

Figura 5 – WE! Workshops de Experimentação: Vamos fazer música concreta!

Figura 6 – WE! Workshops de Experimentação: Vamos fazer música concreta!

Figura 7 – Música para crianças: o som do dia-a-dia!

Figura 8 – Música para crianças: o som do dia-a-dia!

Figura 9 – Música para crianças: o som do dia-a-dia!

Figura 10 – Visitas Orientadas

Figura 11 – Visitas Orientadas

Figura 12 – Visitas Orientadas

Figura 13 – Todos Vivemos a mesma Viagem de maneiras Diferentes

Figura 14 – Todos Vivemos a mesma Viagem de maneiras Diferentes

Figura 15 – Todos Vivemos a mesma Viagem de maneiras Diferentes

Figura 16 – BMA *lab*: Instrumentos não convencionais por Ikue Mori

Figura 17 – BMA *lab*: Instrumentos não convencionais por Ikue Mori

Figura 18 – BMA *lab*: Instrumentos não convencionais por Ikue Mori

Figura 19 – Cartografias Imaginárias

Figura 20 – Cartografias Imaginárias

Figura 21 – Cartografias Imaginárias

Figura 22 – WE! Workshops de Experimentação: robótica para crianças!

Figura 23 – WE! Workshops de Experimentação: robótica para crianças!

Figura 24 – WE! Workshops de Experimentação: robótica para crianças!

Figura 25 – O Circuito vai ao *Index*!

Figura 26 – O Circuito vai ao *Index*!

Figura 27 – O Circuito vai ao *Index*!

Figura 28 – Instalação “Animais Sintéticos” por Tropa Macaca

Figura 29 – Instalação “*Surviving the Impact of raindrops*” por Jana Winderen

Figura 30 – Instalação “Labo Libidinal” por Jonathan Uliel Saldanha

Figura 31 – Instalação “*Syn as tex scene*” por Florian Hecker

Figura 32 – Instalação “*Another object*” por berru

Figura 33 – Instalação “Infraestruturas relacionais: resistências, táticas e potenciais” por Tiago Patatas

Figura 34 – Instalação “*Mining the skies*” por Bethany Rigby

Figura 35 – Instalação “*Cambio / Seeing the wood for the trees / Quercus*” por Formafantasma

Figura 36 – Instalação “*Demonic Strata*” por Dele Adeyeno, Ibye Camp e Dámaso Randulfe (com apoio dos alunos: Alexa Szekeres e Remi Kuforiki)

Figura 37 - Instalação “*Demonic Strata*” por Dele Adeyeno, Ibye Camp e Dámaso Randulfe (com apoio dos alunos: Alexa Szekeres e Remi Kuforiki)

Figura 38 - Instalação “*Demonic Strata*” por Dele Adeyeno, Ibye Camp e Dámaso Randulfe (com apoio dos alunos: Alexa Szekeres e Remi Kuforiki)

Figura 39 – Instalação “*La [Re]constitución de los Andes*” por Carlos Sfeir Vottero (parte 1)

Figura 40 - Instalação “*La [Re]constitución de los Andes*” por Carlos Sfeir Vottero (parte 1)

Figura 41 - Instalação “*La [Re]constitución de los Andes*” por Carlos Sfeir Vottero (parte 1)

Figura 42 – Instalação “*Italian Limes*” por Studio Folder

Figura 43 - Instalação “*Italian Limes*” por Studio Folder

Figura 44 - Instalação “*La [Re]constitución de los Andes*” por Carlos Steir Vottero (parte 2)

Figura 45 – Instalação “*World With(out) Us*” por Calum Bowden

Figura 46 – Instalação “*Digital Esoterism*” por Ginevra Petrozzi

Figura 47 – Instalação “*Surviving the Impact of raindrops*” por Jana Winderen

Figura 48 – Folha de preparação para o projeto "WE! Workshops de Experimentação: vamos fazer música concreta!"

Figura 49 – Figura 49 - Um dos trabalhos a ser desenvolvidos no projeto "Todos Vivemos a mesma Viagem de maneiras diferentes"

Figura 50 – Materiais para o projeto "O Circuito vai ao *Index*"

Figura 51 – *Behind the Scenes* do concerto "O Impossível"

Figura 52 – Modelo do trabalho a desenvolver no projeto "WE! Workshops de Experimentação: robótica para crianças!"

Figura 53 – Ficha técnica Braga Media Arts

Figura 54 – Capa agenda do Circuito para os meses de janeiro a julho 2022

Figura 55 - Programação agenda Circuito dos meses de janeiro a julho 2022

Figura 56 – Programação da agenda do Circuito dos meses de janeiro a julho 2022

Figura 57 – Capa agenda do gnration dos meses abril, maio, junho 2022

Figura 58 – Programação agenda gnration meses abril, maio, junho 2022

Figura 59 – Capa Bienal de Arte & Tecnologia INDEX 2022

Figura 60 – Apêndice A: Programação Performance *Index*

Figura 61 – Apêndice B: Programação Exposição *Index*

Figura 62 – Apêndice C: Programação Pensamento *Index*

Figura 63 – Apêndice D: Programação Educação *Index*

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Cronograma de estágio (presença mensal nos circuitos)

Tabela 2 - Cronograma de estágio (atividades mensais)

Lista de Abreviaturas e Siglas

IPL – Instituto Politécnico de Leiria

ESAD – Escola Superior de Artes e Design

SE – Serviço Educativo

BMA – Braga Media Arts

RPM – Rede Portuguesa de Museus

ICL – Indústria Cultural

IC – Indústria Criativa

DCMS – Department for Culture, Media and Sport

DCOMS – Department for Culture, Olympics, Media and Sport

GC – Gestão Cultural

GNR – Guarda Nacional Republicana

EE – Espaço Expositivo

RTCP – Rede de Teatros e Cineteatros Portugueses

INL – Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia

IRCAM – Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique

PIB – Produto Interno Bruto

UM – Universidade do Minho

EIA – Agência Europeia de Investigação

FSC - Forest Stewardship Council

PFSC - Portfolio Financial Serving Company

RADAM - Radar da Amazônia

Introdução

O presente relatório teve como enquadramento o Mestrado em Gestão Cultural da Escola Superior de Artes e Design do Instituto Politécnico de Leiria e espelha o conjunto de vivências e aprendizagens relativas ao estágio que decorreu no Serviço Educativo da Braga Media Arts.

Ao longo deste relatório será, ainda, possível observar um breve traçado do desenvolvimento dos Serviços Educativos, no contexto nacional, com o objetivo de perceber a sua influência e importância e o seu impacto ao nível das instituições, das suas dinâmicas e, sobretudo, de refletir de que forma o surgimento destes espaços se compõem como espaços de relação e partilha com o público. Neste contexto, recuperamos o ano de 1953 e o Museu Nacional de Arte Antiga, em Lisboa, onde “*João Couto e Madalena Cabral criam o primeiro Serviço Educativo em Portugal, iniciando assim uma nova era nos museus.*”¹ escreve Catarina Moura. Queremos, no entanto, deixar a nota que a data precisa de surgimento desse Serviço Educativo permanece desconhecida. Importa desta nota sublinhar que os Serviços Educativos surgiram em Portugal no século XX, numa altura em que o país, a Europa e o mundo se encontravam a viver os impactos resultantes de fatos históricos significativos, designadamente, as marcas de duas Guerras Mundiais. Como consequência deste cenário, existiam prioridades organizacionais que colocavam a Cultura como um elemento não prioritário na agenda nacional. Ao nível da organização do documento, teremos uma sequência de cinco momentos, que designarei por capítulos.

No 1º capítulo do relatório, será abordado o “Estado da Arte”, onde irá ser explorado o conceito de cultura e algumas das suas derivações, tais como, a Produção Cultural, a Mediação Cultural, os Espaços Expositivos, os Serviços Educativos, a área de Gestão Cultural, o domínio das Media Arts e a dimensão da Indústria Cultural.

O 2º capítulo servirá de estrutura convidativa ao conhecimento da “Entidade Acolhedora”, mais precisamente a Braga Media Arts, o *gnration* e o *Theatro Circo*. Neste mesmo espaço será reservado um momento para dar a conhecer o conjunto dinâmico de ligações existentes e registar alguns aspetos particulares.

¹ Moura, Catarina. (2011) *O Pulsar do Meio Século, 1953-2011. Historial crítico sobre os Serviços Educativos dos Museus do Estado*. p.3

No 3º capítulo dedicaremos um olhar atento ao campo da “Produção Cultural”, mais propriamente à produção cultural dentro dos Serviços Educativos. São referidos os aspetos principais da área em questão, com foco primordial na produção cultural do Circuito.

No que respeita ao 4º capítulo, trata-se de um espaço inteiramente dedicado à Bienal de Artes e Cultura “INDEX”, que se realizou durante o ano de 2022, na cidade de Braga. Uma vez que tivemos a oportunidade de acompanhar com proximidade a logística associada à criação de gestão cultural da Bienal, iremos partilhar os desafios próprios a um projeto desta envergadura.

No contexto do 5º e último capítulo serão abordadas as “Ações de Estágio”, mais precisamente o que foi realizado ao longo do período de três meses no Serviço Educativo da Braga Media Arts. Aqui serão detalhadas as diferentes dimensões relativas a todos os projetos que foram acompanhados e será apresentado um estudo indicativo relativamente às taxas de sucesso de cada projeto.

Embora o foco principal do estágio seja o Serviço Educativo da BMA, serão, também, abordados e analisados projetos realizados pelo SE nas suas várias parcerias/instituições. Aqui, teremos como foco o *gnration*, que, conjuntamente com a BMA, criou o *Circuito*, que é o Serviço Educativo que afeta ambas as instituições. Será aqui possível observar o cuidado de criar e dinamizar projetos para diferentes tipos de públicos, aliás diferentes tipos de *circuitos*, onde se juntaram as Media Arts e a tecnologia. Os diferentes tipos de *circuitos* proporcionam a oportunidade de realizar diversas iniciativas culturais, mais precisamente iniciativas com escolas, lares, famílias e jovens. Todas as atividades e projetos tiveram como intuito a promoção das *Media Arts*, na cidade de Braga.

Ao longo deste relatório de estágio será incluído e analisado o papel do Produtor Cultural dentro de um SE.

Em modo de conclusão, o relatório irá documentar as aprendizagens obtidas ao longo do Mestrado em Gestão Cultural em conjugação com as aprendizagens inerentes ao processo de estágio que decorreu no *Circuito*.

Capítulo I – Estado da Arte

1.1. O conceito de Cultura

O percurso de reflexão sobre Produção Cultural conduz-nos à análise do contexto onde se insere esta área. Assim, constatámos que, antes do surgimento da “produção cultural” enquanto esfera, já o conceito de “cultura” se constituía como um campo de investigação com ligações a vários campos de saber. O mapeamento deste conceito é extenso e permite vislumbrar ligações com campos diversos, tais como a filosofia, a história, a arte, a sociologia, a economia, a educação e as ciências.

Coelho (1997) comenta como “cultura remete à ideia de uma forma que caracteriza o modo de vida de uma comunidade em seu aspeto global, totalizante.”², ou seja, o estudo das origens individuais de cada indivíduo reflete o seu *background* histórico. Por seu turno, Laraia (2005) escreveu que o conceito de “cultura” terá sido referenciado primeiramente por Tylor na sua obra *Primitive Culture* (1871). Nesta obra, Tylor define o conceito de *Culture* como uma combinação de costumes, de conhecimentos, de moral, de arte e de tudo o que o ser humano obtém a nível pessoal através do seu contacto com a sociedade.

Outra perspetiva da definição de “cultura” foi exposta por Migueles (2003) que indica que “o termo cultura é apresentado como um imenso ‘guarda-chuva’ sob o qual são abrigados os mais variados fenómenos”.³

O que é possível retirar da definição referida no parágrafo anterior é que o conceito de “cultura” apresenta um conjunto extenso de interpretações, uma vez que o mesmo abrange inúmeros aspetos, dificultando assim a criação de uma definição exata para o termo.

Associados ao conceito de “cultura” surgiram diferentes campos de ação e investigação, designadamente, a “mediação cultural” e a “produção cultural”.

² Coelho, T. (1997). *Dicionário Crítico de Política Cultural: cultura e imaginário*. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda. p.102

³ Migueles, C. P. (2003). *O estudo da cultura organizacional: as dificuldades estão no objeto ou nas formas de defini-lo?* Cadernos EBAPE.BR. p.2

1.2. As áreas da Mediação Cultural, Produção Cultural e Indústria Cultural

Na perspectiva de Salcedo (2016), mediação cultural carece de uma enunciação distinta; neste sentido, ele afirma que “apesar de compartilhar o mesmo campo semântico de outras como *difusão, ação, animação, promoção* cultural, delas se distingue, ao remeter para um *locus*, constituindo-se como categoria topológica, interposta entre as esferas de produção e da recepção dos signos”⁴, ou seja, o conceito de mediação apesar de ter sido desvalorizado e/ou comparado ao longo da história, acaba por ter uma posição bastante relevante no contexto cultural, uma vez que revolucionou a “exposição” cultural. Um exemplo disso encontra-se na cidade de Braga, a mítica “Noite Branca”. Este evento revolucionou o conceito cultural da cidade, uma vez que passou de ser uma “festa noturna” para um fim-de-semana de projetos culturais desde que a BMA se associou à organização da mesma. No ano de 2022, o *Circuito* realizou uma série de projetos pela cidade entre os dias 1 e 3 de setembro, como o “Circuito na Noite Branca”, que consistiu num *workshop* sobre exploração e educação do conceito de Pixilação⁵. Ao mesmo tempo, o *gnration* teve mais de 4 instalações relacionadas com a Noite Branca inteiramente criadas para aquele fim-de-semana.

Abordemos agora o conceito de “Indústria Cultural” (ICL), que segundo Coelho (1997) surgiu nos países de inspiração cultural europeia-continental, incluindo o Canadá e os EUA. Contudo, este termo (ICL) está mais associado à indústria do entretenimento, como a indústria musical, rádio, televisão, teatro, dança, parques temáticos, entre outros. Todavia, segundo o autor, a indústria cultural é continuamente associada a outros meios de comunicação de massa; mais precisamente: “A indústria cultural nem sequer requer um meio de comunicação de massa, como a televisão ou o rádio. Há territórios no interior da indústria cultural, como o campo da produção erudita (ex.: a literatura ensaística), que apesar de requererem a intermediação de um meio de comunicação de massa (ex.: a imprensa), não se caracterizam pela produção de bens culturais de massa.”⁶ Ainda assim

⁴ Salcedo, D. A. (2016). *Mediação Cultural* São Carlos: Pedro & João Editores. p.9

⁵ Pixilação é uma técnica do cinema de animação que consiste em fotografar cada instante de uma ação sequencial de uma pessoa ou objeto, de forma a criar uma ilusão de movimento contínuo.

⁶ Coelho, T. (1997). *Dicionário Crítico de Política Cultural: cultura e imaginário*. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda. p.216

são vários os autores que discordam desta perspetiva, como, por exemplo, Theodor W. Adorno e Anson G. Rabinbach.

No artigo “*Culture Industry Reconsidered*”, Theodor W. Adorno e Anson G. Rabinbach partilham uma visão diferente da que tinham escrito em 1947. Os autores agora visam a Industrial Cultural com objetivos diferentes: a ideia de promover a cultura foi sobreposta pela necessidade de empoderamento económico, ou seja, poucas são as indústrias culturais agora que valorizam a produção cultural meramente por puro interesse em dar a conhecer as suas raízes culturais, mas sim no foco de crescimento económico. Os autores partilham que a vontade por parte dos membros da IC de conhecer os interesses dos seus consumidores têm vindo a ser desvalorizada e partilham a ideia que isso devia ser retificado o quanto antes. “*It has recently become customary among cultural officials as well as sociologists to warn against underestimating the culture industry while pointing to its great importance for the development of the consciousness of its consumers.*”⁷ Isto é, apesar da necessidade de crescimento para a IC estar mais focada no fator económico, os membros da produção cultural da mesma não se podem esquecer que sem os seus consumidores, não há como manter esse crescimento industrial.

Ainda assim, compete-nos a nós, públicos, valorizar a ICL e todo o seu esforço na ininterrupção da sua produção cultural, mesmo em alturas mais complicadas. Ainda referindo o artigo, os autores indicam como “*The most ambitious defense of the culture industry today celebrates its spirit, which might safely be called ideology, as an ordering factor. In a supposedly chaotic world it provides human beings with something like standards for orientation, and that alone seems worthy of approval.*”⁸ Os autores ainda indicam como, por vezes, a continuidade da produção cultural nem sempre pode ser a melhor opção, uma vez que no meio do processo acaba-se por perder a integridade de tudo. A necessidade de agradar às audiências, ou a tentativa de o fazer pode resultar num “atentado cultural” que nem sempre é vitorioso, visto que a necessidade de agradar, nem sempre acompanha a demanda de “qualidade”.

⁷ Adorno, T. W. (1975). Culture industry reconsidered. *New German Critique*, (6), 12–9. Adorno, T. W. (2003). *Sobre a Indústria da Cultura*. Coimbra: Angelus Novus. p. 15

⁸ Adorno, T. W. (1975). Culture industry reconsidered. *New German Critique*, (6), 12–9. Adorno, T. W. (2003). *Sobre a Indústria da Cultura*. Coimbra: Angelus Novus. p. 16

1.3. A concepção de Cultura de Pierre Bourdieu

Pierre Bourdieu (1989), na sua obra *Poder Simbólico*, aborda o conceito de cultura com uma perspectiva diferente, neste caso com a perspectiva sociológica.

“O poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem”⁹

Para Bourdieu, esse poder manifesta-se através de sistemas simbólicos, como a língua, a arte, a religião, ou seja, o poder simbólico através desses sistemas constrói a realidade com base na homogeneidade temporal, espacial, etc., e conforme essa ordem epistêmica, que Bourdieu define como ordem gnosiológica, acaba por ditar esses sentidos do mundo a partir da validade e dos limites desse conhecimento, tornando assim possível a concordância entre os sujeitos.

Bourdieu indica como os sistemas simbólicos são responsáveis por produções simbólicas, que acabam por funcionar como instrumentos de dominação, refletindo-se isso nas classes sociais, mais especificamente no exercício da dominação na classe dominante e privilegiada sobre as classes dominadas:

“A cultura dominante contribui para a integração real da classe dominante (...); para a integração fictícia da sociedade no seu conjunto, portanto, à desmobilização das classes dominadas; para a legitimação da ordem estabelecida por meio do estabelecimento das distinções e para a legitimação dessas distinções.”¹⁰

Os sistemas simbólicos acabam por cumprir a sua função social e política, a partir das suas produções, devido ao poder que a classe social detém, ou seja, Bourdieu reflete como a questão social interfere com a produção cultural e como esta é interpretada pelas restantes classes. A cultura acaba por ser alvo de variadas intervenções, a social, a económica, a industrial, etc. Todavia elas acabam por afetar a produção da mesma e como esta é visualizada. Contudo, continuamos a verificar como este conjunto de autores

⁹ BOURDIEU, P. (1989) *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand, Lisboa: Difel. p. 7

¹⁰ BOURDIEU, P. (1989) *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand, Lisboa: Difel. p.10

reflete sobre a importância da continuidade da produção cultural construtora de um valor determinante para as sociedades.

1.4. Indústrias Criativas, Economia Criativa e Media Arts

Apesar das questões apresentadas por Adorno nos anos 60, tem-se observado uma evolução ao longo da segunda metade do século XX e início do século XXI. Um exemplo disso temos a empresa *BOP Consulting*, que explica como o termo “Indústrias Criativas” e “Economia Criativa” muitas vezes são associadas, como ambas acabam por ter as mesmas bases e são usadas com o mesmo intuito, mesmo tendo objetivos diferentes. “*The terms ‘creative industries’ and ‘creative economy’ are both relatively new and do not yet have fully settled definitions. Sometimes they are used interchangeably, sometimes they refer to relate but separate concepts.*”¹¹ O termo mais utilizado acaba por ser o de “Economia Criativa”, mas isso também vai diferindo conforme o país/região. O artigo continua deste modo: “*These days, though ‘creative economy’ is probably the more widely used term. In any case it is likely that each country or region will adapt the creative industries/economy concept to suit its own needs.*”¹²

BOP Consulting, inicialmente, aborda o tema mais no contexto do Reino Unido e refere que a adoção do termo “Indústrias Criativas” esteve associado ao surgimento do governo *New Labour* em 1997 e depois com a criação do *Department for Culture, Media and Sport* (DCMS), agora intitulado como *Department for Culture, Olympics, Media and Sport* (DCOMS). Uma das primeiras ações do Departamento foi criar o *Creative Industries Task Force*, que foi o responsável pela criação do documento de referência do Mapeamento das Indústrias Criativas em 1998 e pelo relatório de acompanhamento em 2001.

¹¹ British Council (2010) *Mappin the Creative Industries: A Toolkit*. através do link: https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/English_mapping_the_creative_industries_a_toolkit_2-2.pdf p.12

¹² British Council. (2010) *Mappin the Creative Industries: A Toolkit*. através do link: https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/English_mapping_the_creative_industries_a_toolkit_2-2.pdf p.12

*“The 1998 mapping document was the first systematic attempt to define and measure the creative industries. It was designed both to collect data on the industries and to promote a deeper understanding of the sector by telling its story in a way that politicians, journalists, investors, academics and government officials could immediately understand.”*¹³

As atividades que acabaram por ser consideradas parte das IC são: Publicidade; Arquitetura; Mercado de Arte e Antiguidades; Artesanato; Design; Design de Moda; Filme e Vídeo; Software Interativo de lazer; Música; Artes Performativas; Editoras; Software e Serviços de Informática e, por fim, Televisão e Rádio.

Apesar de terem sido essas as atividades selecionadas, houve bastante discordância sobre a integração de algumas delas, como o Mercado de Arte e Antiguidades, no Reino Unido, a nível internacional. A Austrália, a Nova Zelândia e a Escandinávia também adotaram o termo de IC e acabaram por adicionar ainda mais atividades à lista em questão.

Embora as IC sejam um vetor muito importante num país com uma economia desenvolvida, estas também contribuíram de forma determinante para o crescimento de países em desenvolvimento. Segundo o *BOP Consulting* “(...) the creative industries also offer potential benefits to emerging economies. These countries also often wish to move away from competing solely on price and are looking to identify new sources of competitive advantage and cultural recognition.”¹⁴

Em relação ao termo de Indústrias Criativas ou Economia Criativa, tem-se sentido um crescimento acentuado, especialmente com a sua influência na economia global dos países/regiões; para além de influenciar o desenvolvimento das Artes e das Media Arts (MA), ele próprio ajuda o desenvolvimento económico de países cuja economia ainda se encontra em desenvolvimento, uma vez que lhes fornece a oportunidade de competir economicamente em diferentes parâmetros.

¹³ British Council. (2010) *Mappin the Creative Industries: A Toolkit*. através do link: https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/English_mapping_the_creative_industries_a_toolkit_2-2.pdf p.15

¹⁴ British Council. (2010) *Mappin the Creative Industries: A Toolkit*. através do link: https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/English_mapping_the_creative_industries_a_toolkit_2-2.pdf p.22

Considine (1992) define as Media Arts como o “study and practice of examining human communication through photography, film or vídeo, áudio, computer or digital arts, and interactive media”.¹⁵

A designação Media Arts tem-se definido pelo estudo da comunicação humana através dos filmes, fotografia, vídeo, áudio, computadores/arte digital e media interativa.

As Media Arts levam em conta a componente estética dos suportes, materiais e tecnologias. Neste sentido utilizam elementos e ferramentas das tecnologias atuais e emergentes, com o intuito de criar obras que expressam sentimentos e ideias. O ato da criação é uma parte essencial do pensamento que, por sua vez, constrói a noção de que existem abordagens alternativas aos meios de comunicação de massa tradicionais. Para aprender a linguagem e os sistemas de símbolos da nossa cultura atual, é importante olhar para obras que são geradas a partir de um amplo espectro de fontes - de visões individuais à indústria de media comercial. O estudo dos elementos da imagem e do som é um pré-requisito essencial para a modelação adequada das ideias em mensagens.

As MA têm um histórico de serem desvalorizadas no currículo escolar. Todavia, o seu crescimento noutros setores da sociedade resultou numa atenção aliciadora para a área em questão, possibilitando a sua inserção no setor educacional. Malik (2008) assinala como “*The fact that media have come to dominate so many aspects of our society, and indeed our individual consciousness, is a tribute to their power to influence us on things of which we are unaware.*”¹⁶, enquanto Marzano (1992) reflete sobre como “Media Arts must emphasize the importance of productive knowledge, not simply the acquisition of knowledge”, as MA focam-se muito no fator educacional prático e não apenas no teórico, um exemplo disso é o *Circuito*, uma vez que todos os projetos que realizam têm o teor prático, tanto como o teor teórico.

A presença das MA na sociedade em geral tem sido bastante assertiva e isso só vem mostrar a sua relevância, uma vez que vivemos numa era digital e convém instruir, sobretudo por meio de mediação, a um público interessado, os aspetos que constituem o território das MA e como estas contribuem para o desenvolvimento educacional, económico e social.

¹⁵ Considine, D. M. & Gail. E. H. (1992). *Visual Messages: Integrating Imagery into Instruction*. Teacher Ideas Press. através do link: <https://archive.org/details/visualmessagesin00cons/page/n3/mode/2up>. p.328

¹⁶ Malik, S. (2008). *Media Literacy and its Importance*. Society for Alternative Media and Research. Islamabad. através do link: <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/pakistan/06542.pdf> p.6

1.5. Serviços Educativos

A mediação cultural foi um bem maior para as instituições culturais, uma vez que foi através da sua implementação que instituições como o *gnration*, conseguiram atrair uma audiência mais diversa para as suas instalações. O surgimento dos Serviços Educativos foi a maneira de promover o direito à educação cultural. Coelho (1997) complementa isso com a sua definição de Mediação Cultural como “Processos de diferente natureza cuja meta é promover a aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte.”¹⁷ Os serviços educativos facilitam uma melhor compreensão da obra, através de aproximação à mesma.

O artigo 1 da Lei nº46/1986 de 14 de outubro, relativamente à Lei de Bases do Sistema Educativo, descreve/define o termo Serviço Educativo como “o conjunto de meios pelo qual se concretiza o direito à educação, que se exprime pela garantia de uma permanente ação formativa orientada para favorecer o desenvolvimento global da personalidade, o progresso social e a democratização da sociedade.”¹⁸, mais precisamente, os SE têm a obrigação de promover a educação a todos os indivíduos que a queiram receber. O artigo referido também menciona o facto de o Serviço Educativo ser designado como um “(...) conjunto organizado de estruturas e de ações diversificadas, por iniciativa e sob responsabilidade de diferentes instituições e entidades públicas, particulares e cooperativas.”,¹⁹ isto é, para além do SE ter a obrigação de promover a educação, este não tem que estar necessariamente associado a um sistema educativo constitucional como uma escola. O *gnration* é o exemplo disso, uma vez que este dispõe de um SE e identifica-se como uma organização cultural. Pedro Quintela (2011) reflete sobre isso no seu artigo para a *Revista Crítica de Ciências Sociais* assinalando que “o papel da *mediação* na formação da prática cultural e na relação que os indivíduos estabelecem com as artes e a cultura adquire um interesse renovado, não só por parte das ciências sociais (e da sociologia em particular), como também por parte dos políticos, instituições e agentes

¹⁷ Coelho, T. (1997). *Dicionário Crítico de Política Cultural: cultura e imaginário*. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda. p. 247

¹⁸ LEI Nº 46/86. “D.R. I Série”. 237 (14/10/1986)

¹⁹ LEI Nº 46/86. “D.R. I Série”. 237 (14/10/1986)

que lidam com esse setor”²⁰, o que resultou com que Portugal começasse a investir mais na criação de Serviços Educativos. Quintela também salienta que foi na década de 1980 que a criação e relevância dos SE foi mais notória.

“A criação de serviços educativos em Portugal começa por adquirir uma expressão relevante durante a década de 1980, acompanhando o *boom* de novos museus um pouco por todo o país, estendendo-se progressivamente a outros domínios culturais e artísticos ao longo das décadas seguintes.”²¹

1.6. Outros aspetos da Mediação e Gestão Cultural

A mediação cultural na cidade de Braga tem vindo a desenvolver-se ao longo dos anos, contudo a candidatura da cidade ao título de Capital Europeia da Cultura, veio impulsionar mais a presença da mediação na cidade, uma vez que os SE das variadas instituições culturais da cidade, como o da BMA, também fazem parte da candidatura.

Um dos objetivos da candidatura para ajudar o impulsionamento da mediação em Braga é criar uma Bolsa de Mediadores e Monitores que permita melhorar a relação entre os recursos humanos do município da cidade e os variados públicos presentes nela, com o intuito de promover ainda mais a cultura bracarense: “Esta ação integraria, ainda, uma Bolsa de Mediadores e Monitores que permitiria colmatar a carência dos recursos humanos no município especializados na mediação entre públicos e conteúdos, no âmbito lúdico e pedagógico (...)”²²

Focando mais na mediação cultural dentro do gnracion, a maior presença de mediação na instituição é o Circuito, que desde a sua criação, em setembro de 2019, já empreendeu mais de 100 projetos culturais, alguns de programação contínua, como o projeto “Mini

²⁰ Quintela, P. (2011). *Estratégias de mediação cultural: Inovação e experimentação no Serviço Educativo da Casa da Música*. através do link: <https://journals.openedition.org/rccs/1531?lang=en> p. 2

²¹ Quintela, P. (2011). *Estratégias de mediação cultural: Inovação e experimentação no Serviço Educativo da Casa da Música*. através do link: <https://journals.openedition.org/rccs/1531?lang=en> p. 2

²² Leite, C. (coord). (2020). *Braga Cultura 2030 Estratégia Cultural de Braga 2020-2030*. Braga: OOF Design. p. 108

Mapa Sonoro” e o “STEAM”, e outros projetos de uma atividade só, como os “WE! Workshops” e Masterclasses.

Contudo, a mediação não se aplica só à área cultural, uma vez que são vários os artigos sobre mediação relacionados que se expandem necessariamente ao território de áreas complementares como a da educação, implicando instituições como escolas e bibliotecas. Marco Almeida, doutor em Ciências Sociais, afirma que a presença da mediação cultural e a sua influência na educação estão “intrinsecamente ligada às chamadas ‘teorias de ação’²³, uma vez que estas podem e devem ser aplicadas em todos os contextos possíveis dentro da área do ensino, como por exemplo, as áreas da arte, literatura, história, etc., desde que as mesmas sejam aplicadas de forma certa.

A mediação cultural criou o impulso que muitas instituições precisavam para obter uma melhor e mais ativa relação entre a cultura e os cidadãos. Segundo Quintela (2011), essa implementação permite “concretizar uma visão programática das artes e da cultura como ferramentas para a coesão e integração social, quer porque através delas se constroem também as trajetórias e as reputações da instituição e dos seus membros.”²⁴, resultando então numa mais-valia para ambos, mais precisamente, para as instituições que ajudam com a sua “reputação” e valorização cultural/histórica, e para os cidadãos, através da obtenção de novos conhecimentos a nível cultural.

Na dissertação de Cunha (2005) sobre o conceito de “Gestão Cultural” (GC) chega-se à conclusão de que, na década de 1980, a GC era dificilmente considerada uma área de trabalho. Segundo a autora, "Até à década de 80 não era confortável, num certo sentido, sobreviver de projeto cultural, fazendo aquilo que você gosta de fazer. Na verdade, profissionalização é quando você pode viver desse trabalho, no meu caso, o trabalho de gestão cultural. Nos dizeres atuais são introduzidas algumas questões que apontam o processo de complexificação do significado de ser profissional, ou seja, ‘ocupação especializada’, ‘supõe determinado preparo’, ‘carreira’, ‘meio de subsistência

²³ Crippa, G. & Almeida, M. A. d. (2011) *Mediação cultural, informação e ensino. ETD – Educação Temática Digital*. através do link: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/28621> p. 191

²⁴ Quintela, P. (2011). *Estratégias de mediação cultural: Inovação e experimentação no Serviço Educativo da Casa da Música*. através do link: <https://journals.openedition.org/rccs/1531?lang=en> p. 7

renumerado’.”²⁵ Mais precisamente, são exigidos certos aspetos da pessoa que se intitula “Gestor Cultural”, como a sua formação/educação na área em questão, pré-experiência de carreira relacionada com a área, entre outros.

A autora indica como o campo de GC se encontra inserido em vários contextos, como o sociopolítico, econômico, histórico e cultural, que vão mudando conforme o país e a região onde se encontram.

Porém, não há como definir o campo de GC, uma vez que este se encontra em constante desenvolvimento, são demasiados os fatores que o formam e não há como ‘controlar’ a influência que este coloca no campo de GC e como isso afeta a profissão do Gestor Cultural. Cunha (2005) reafirma o seguinte: “Questiona-se em qual estágio do processo de profissionalização a gestão cultural se encontra e quais as formas possíveis de construção desse processo, que parecem não ser únicas, pois as realidades são múltiplas, portanto, devem estar sintonizadas com as peculiaridades de cada atuação profissional e, principalmente, com o contexto sociopolítico no qual estão inseridas. Como parâmetro para a discussão, considera-se a afirmação de que toda a ocupação qualificada é, de certa forma, profissionalizada.”²⁶ O campo de GC acaba por ter todos os vetores para ser considerado uma profissão, tanto que em pleno século XXI já existem formações de ensino superior para formar Gestores Culturais, como exemplo o Mestrado em Gestão Cultural no Instituto Politécnico de Leiria.

Contudo, os autores Samper, Trujillo e Tabares (1998), ao contrário de Cunha (2005) afirmam que os campos de GC já tinham encontrado a sua identidade na década de 80, todavia ainda era “comparada” com outras áreas. *“Pretendió ser en sus inicios simplemente una propuesta distinta de actividad cultural a la realizada por denominaciones como ‘animadores y promotores culturales’, ‘administradores y gerentes culturales’ o ‘trabajadores culturales’; tal vez, las tres nociones utilizadas con preferencia en nuestra región, ya que denominaciones como ‘mediadores culturales’, ‘ingenieros culturales’ o ‘científicos culturales’, importantes en otras latitudes, no*

²⁵ Cunha, M. (2005). *Gestão Cultural: Profissão em Formação*. (Dissertação de Mestrado não editada, Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Belo Horizonte. p. 93

²⁶ Cunha, M. (2005). *Gestão Cultural: Profissão em Formação*. (Dissertação de Mestrado não editada, Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Belo Horizonte. p. 96

tuvieron eco en nuestro medio.”²⁷. Os autores partilham a ideia que todos os conceitos mencionados acima já se encontram associados a um campo, mais precisamente o de Gestão Cultural, e, com essa associação, todos esses conceitos acabam por ser “penalizados”, uma vez que não são reconhecidos por si próprios.

Os autores focam-se mais em Espanha e em como cada campo de trabalho referido acima está associado a atividades diferentes, mas comparam este dado com os de outros países, como Estados Unidos e França, onde as distinções desses conceitos ainda não se encontram bem definidos, resultando então na “associação cultural”, que consiste em “fechar” as dimensões do campo de GC numa só. Mais precisamente, todos os conceitos mencionados acima, como os administradores culturais e os promotores culturais, acabam por ter a sua definição associada ao campo de GC, uma vez que ainda não têm “relevância” suficiente para criarem as suas próprias definições pessoais independentes do campo de Gestão Cultural.

Os autores partilham ainda a ideia de Jorge Cornejo quando o autor afirmou que *“la Gestión Cultural incluye y asimila las denominaciones anteriores (antes todo Animadores y promotores Culturales), pero sin existir oposiciones, contradicciones o modificaciones relevantes entre ésta y las anteriores. Comparten sus objetivos, principios y criterios generales; simplemente la Gestión Cultural subsume las denominaciones precedentes.”*,²⁸ isto é, os autores que sentem a necessidade de conservar as definições anteriores dos campos culturais, acabam por não permitir que os mesmos se desenvolvam ao ponto de criar a sua própria identidade dissociada do campo de GC, ‘banalizando’ assim o termo de GC, fazendo com que ele acabe por perder a sua essência a nível económico e comercial.

O campo de GC ainda luta pela sua independência e todos os setores que fazem parte da sua dominação também o fazem; todavia enquanto existirem variadas definições para o mesmo campo, dificilmente se vai chegar a um consenso em relação ao que realmente consiste o campo em si e todos os seus vetores independentes. Apesar disso, o campo de

²⁷ Samper, S., Trujillo, I. & Tabares, M. (1998). *Conceptos básicos de administración y gestión cultural*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la cultura. p. 8

²⁸ Samper, S., Trujillo, I. & Tabares, M. (1998). *Conceptos básicos de administración y gestión cultural*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la cultura. p. 9

Produção Cultural já conseguiu instituir raízes mais marcantes e notórias no seu desenvolvimento individual.

Embora seja um conceito com uma latência presente, a Produção Cultural tornou-se mais notória na década de 80 com o crescimento das indústrias criativas. Em 2019, em Portugal, existiam 18 licenciaturas, 33 mestrados, 6 pós-graduações e 8 doutoramentos relacionados à área da cultura e ainda existiam alguns cursos “livres” relacionados com a área em questão, perfazendo no total 69 cursos no Ensino Superior focados na educação cultural.²⁹ Isto prova que a área cultural, está cada vez a ser uma das escolhas dos estudantes portugueses para a sua educação superior.

Apesar da presença cultural no ambiente educacional ser superior, os portugueses continuam a afirmar que o Estado português devia investir mais na cultura. O *Observador* publicou um artigo em 2022, onde refere que mais de 75% da população portuguesa concorda que o investimento do Estado para com a cultura não é o melhor, ou seja, que devia ser superior. Na verdade, apesar de a percentagem de financiamento ainda ser relevante, esta baixou 10% de 2021 para 2022.

O *Observador* igualmente refere que “Os resultados dos inquéritos demonstram também que a ‘cultura está solidamente presente na vida dos portugueses’ tendo em conta que 67,5% dos inquiridos afirmaram que está muito presente nas suas vidas e 100% consumiram alguma forma de cultura no último ano”³⁰ o que demonstra que a produção cultural em Portugal está a ter uma espécie de sucesso, uma vez que o seu consumo tem vindo a aumentar.

O consumo cultural é consumido de plataformas diversas, sendo o maior através dos Media, que se encontra nos 94, 8%, enquanto outras plataformas, como o Teatro, têm sofrido uma redução na presença de público, encontrando-se apenas nos 36,1%.

Algo dentro da produção cultural e do consumo da cultura em Portugal que aumentou foi a adesão aos museus, que em 2021 para 2022 passou dos 28% para os 43%, segundo ainda o artigo do *Observador*.

²⁹ Peres, C. (2019). Portugal: Instituições de Ensino com formação em áreas relacionadas à produção e gestão cultural. através do link <https://www.ideiapratica.art.br/post/portugal-institui%C3%A7%C3%B5es-de-ensino-com-forma%C3%A7%C3%A3o-em-%C3%A1reas-relacionadas-%C3%A0-produ%C3%A7%C3%A3o-e-gest%C3%A3o-cultural>

³⁰ Observador. (2022). *Maioria de 75% dos portugueses diz que Estado deve investir mais em Cultura*. através do link: <https://observador.pt/2022/07/12/maioria-de-75-dos-portugueses-diz-que-estado-deve-investir-mais-em-cultura/>

É possível retirar dos dados referidos, que apesar da percentagem da população que sustenta as práticas culturais em Portugal ter sofrido uma redução, o consumo cultural por parte dos portugueses teve um aumento significativo, o que prova que a produção cultural tem cumprido os seus objetivos de crescimento e consumo por parte da população.

Segundo o website *empresite*, em Portugal é possível encontrar mais de 9000 empresas inseridas na área da Produção Cultural, encontrando-se a maior presença delas em Lisboa e Porto, com 1.706 em Lisboa e 1.080 no Porto; Braga, segundo o website, tem 625 empresas na área da Produção Cultural, como por exemplo a empresa *FreeBeats*, cuja missão é apoiar atividades de gestão e produção cultural a instituições culturais.

1.7. A Produção Cultural e o gnratiön

A área da Produção Cultural tem sentido um desenvolvimento considerável ao longo do tempo, cujas provas são o aumento do consumo cultural e também o aumento dos postos de trabalho dentro da área. A Produção Cultural tem provado que se consegue adaptar facilmente aos desafios impostos, como a situação pandémica que se vivenciou entre os anos de 2020 e 2022, que resultou numa necessidade drástica de adaptação para a continuação da concretização de projetos culturais. Um exemplo que é possível indicar, por conhecimento próximo, é o gnratiön e, em específico, o SE da BMA, que adaptou muitos dos seus projetos para que fossem “realizados” ou seja, transmitidos online. Foi criado um segmento intitulado “cultura em casa”, para provar como é possível a produção do SE estar ativo mesmo em situações desafiantes. Todavia, todos os projetos que foi possível realizar perderam a parte “prática”, uma vez que, por motivos óbvios, isso não seria possível acontecer. No entanto, projetos como o “Mini Mapa Sonoro” foram adaptados para uma versão digital, o que prova que realmente a área da Produção Cultural provou que tem as capacidades necessárias para se concretizar, independentemente da plataforma onde se concretiza.

O gnratiön é um exemplo disso, sendo uma organização cultural em constante evolução e adaptação, especialmente a nível de espaços físicos.

A constituição física do gnratiön é dividida em salas de conferências, salas de espetáculos, salas de workshops, salas de exposições, entre outros.

Para o público, em geral, o que mais se destaca na experiência de visita ao gnratiön, são as salas com as várias Instalações/Exposições, uma vez que são de acesso gratuito para todos os que as desejam visitar. A presença dessas salas ajuda na aproximação mais

informal entre a Instituição e o seu público, dado que o visitante sabe que pode visitar o espaço expositivo de maneira livre – aliás, durante o decorrer do estágio, a minha interpretação pessoal do gnracion era como um Espaço Expositivo (EE).

A utilização do Espaço Expositivo ou salas de exposições, é muito importante para a agenda do *Circuito*, uma vez que um dos projetos decorrentes do SE são as “Visitas Orientadas”, que ocorrem nesses mesmos espaços.

A definição base de um Espaço Expositivo é ser um local onde se realizam exposições artísticas. Contudo, ao abordar o gnracion como um espaço expositivo, convém salientar que o gnracion não se intitula como tal, mas sim como uma organização cultural onde se realizam concertos, exposições, workshops, etc. A decisão de interpretar o gnracion como um EE foi devida ao constante contacto com as exposições que este originava.

Um EE é muito definido pelo tipo de públicos que atrai, na situação do gnracion, a variedade de públicos é imensa, uma vez que as exposições presentes nas instalações da organização são rotativas, ou seja, elas apenas ficam presentes por um pequeno período de tempo, normalmente o período de um trimestre. Durante esse período, a explicação da exposição era adaptada conforme o público que a fosse conhecer.

Considerar o gnracion um Espaço Expositivo, facilita um pouco a especificação do tipo de público que a organização atrai: com frequência pessoas com maior curiosidade pelas artes, que normalmente trabalham na área cultural/educacional, ou os típicos turistas, conhecidos como “*art lovers*”. Este público caracteriza-se pela grande proximidade relativamente ao estilo e aos conteúdos expostos, acompanhando de forma sistemática a programação do gnracion, designadamente, os concertos, as exposições, as masterclasses, etc. Este público representa um tipo de audiência que normalmente não precisa de guias e que prefere interpretar cada segmento de arte de forma individual e subjetiva.

Todavia, neste contexto de mutação, um EE vai evoluindo e acompanhando os gostos do seu público e as suas necessidades. Algumas adaptações mais necessárias são nas próprias instalações e/ou exposições em si, tornando-as acessíveis tanto fisicamente como visualmente para todas as pessoas. A nível físico, aspetos importantes a referir são a instalação de rampas para pessoas com dificuldades de mobilidade e legendas em braille. No caso particular do gnracion, falta colocar braille nas legendas, uma vez que as próprias exposições e instalações não têm descrições. Em contrapartida o espaço oferece a presença de um profissional disponível para dar o apoio necessário ao longo das visitas.

Um grande apoio nesse constante desenvolvimento é o Serviço Educativo e a sua presença no gnrtaion constitui-se como marca diferenciadora.

O conceito de Serviço Educativo, normalmente, encontra-se mais associado a museus do que propriamente a outras instituições culturais. Porém, isso tem vindo a mudar, uma vez que são várias as organizações/instituições que decidiram aderir à corrente dos SE.

No entanto, o maior progresso que é possível verificar no desenvolvimento dos SE é mesmo na Rede Portuguesa de Museus (RPM). Em 2020, foi efetuado um estudo sobre a presença dos SE nos museus portugueses e chegou-se à conclusão que cada nove em dez museus dispõe de um SE e 83%³¹ de esses museus indicam que o SE é próprio da identidade museológica e 8% partilham o mesmo SE entre si. O estudo também afirma que pelo menos 8% dos museus não dispõem de nenhum SE (no entanto 3% desenvolvem algumas atividades de tipologia educativa), 5% não dispõem de qualquer tipo de SE e/ou atividades de tipologia educativa, e 1% dos museus não forneceram dados para o estudo.³² Todavia a presença dos SE tem vindo a “revolucionar” a presença cultural em algumas cidades, por exemplo, na cidade de Ponta Delgada. Moniz (2011) indica na sua dissertação como a Biblioteca Pública, o Museu Carlos Machado e o Teatro Micaelense criaram um SE com o intuito de melhorar a divulgação cultural dentro da cidade. O autor explica como os métodos de comunicação utilizados pelas instituições para a divulgação do SE foram via cartaz em escolas e lares de idosos, o que resultou numa grande adesão inicial. Contudo, com cortes orçamentais, a divulgação do SE diminuiu, resultando numa redução drástica na presença nos projetos, uma vez que participa neles quem souber da existência do SE.³³

Moniz (2011) afirma que, sem os meios de divulgação necessários para os SE, estes acabam por perder a sua audiência uma vez que não há como se saber dos projetos que estão a ser realizados.

O *Circuito*, numa situação destas, não teria quaisquer tipo de adversidades, uma vez que a sua divulgação é maioritariamente online, facilitando assim o conhecimento e a

³¹ Valores arredondados

³² Diagnóstico aos Serviços Educativos e de Mediação Cultural dos Museus (2020). através do link: http://www.patrimoniocultural.gov.pt/static/data/docs/2021/10/21/RelatorioSEMC_RPM_compressed.pdf Slides 15-16

³³ Moniz, M. (2011) *O Serviço Educativo como dinâmica e processo de renovação de públicos em Ponta Delgada* (Relatório de Estágio). Universidade Nova de Lisboa. p. 24

divulgação dos projetos. Ainda assim, é possível verificar que, dependendo do orçamento que cada SE recebe, isso afeta a sua concretização, uma vez que, sem a divulgação necessária, estes acabam por não ter a audiência indispensável para a existência dos mesmos. Moniz (2011) ainda comenta como a existência de SE se reflete na aprendizagem educacional e como esta é influenciada pelos SE.

Leona Schauble, Gaea Leinhardt e Laura Martin no artigo “*A Framework for Organizing a Cumulative Research Agenda in Informal Learning Contexts*” explicam como há diferentes aspetos importantes no mundo da aprendizagem e como esse não têm de estar permanentemente associado a um ambiente escolar.

As autoras diferenciam três aspetos significativos quando se aborda o tema “aprendizagem”. O primeiro foca-se no local físico da realização do estudo, em como é necessário que o ambiente em si seja agradável para facilitar a aprendizagem. No entanto, esses ambientes não surgem naturalmente, eles têm de ser criados para esse propósito, uma vez que se o ambiente não for o mais apropriado para a realização do estudo, a pessoa que se encontra a tentar estudar e/ou aprender pode acabar por se focar nos aspetos errados. Um exemplo disso, vivenciado durante o estágio, ocorreu durante o espetáculo “O Impossível”. O objetivo do mesmo era educar as crianças sobre o surgimento do universo. Assim, o local onde este se realizou foi na *blackbox*³⁴ uma vez que era o local ideal para esse tipo de eventos, dado que não havia nenhum tipo de distração possível, visto que era uma sala completamente coberta de escuridão, onde nem um raio de sol entrava, “facilitando” e “forçando” a atenção para o que acontecia lá dentro, diminuindo as possibilidades de distração. Isso prova que, dependendo do tipo de projeto a desenvolver, é necessário levar em consideração onde este vai acontecer, já que pode influenciar a atenção e interpretação do público.

O segundo aspeto abordado no artigo foca-se na *Interpretação, Significado e Explicação* da pesquisa/estudo, mais precisamente no papel e na relação entre um curador e a Instituição em questão. As autoras focam-se na importância do diálogo entre a peça e o espectador, “*There are implicit dialogues between the display or art object and the viewer, and explicit dialogues between the curator/designer and the viewer/participant,*

³⁴ Sala de conferências/espetáculos/apresentações do gnration

or between docentes and multiple participants.”³⁵. Por outras palavras, a interpretação do visitante/participante da “arte” em questão é baseada no diálogo criado pelo curador e para esse diálogo ser um sucesso, o curador necessita de levar em conta a natureza e especificidades dos vários elementos em jogo, a instituição, o público, o processo artístico e a metodologia de trabalho do artista. No caso do *gnration*, os próprios artistas assumem a curadoria do espaço. Por norma, o processo é comum: criam um esboço de como pretendem que a(s) sua(s) peça(s) seja(m) exposta(s) e, assim que essa fase do processo aconteça, eles acompanhavam a montagem. Um exemplo em particular é a instalação “Animais Sintéticos”. Os Tropa Macaca acompanharam o processo de montagem, uma vez que tinham como objetivo criar diferentes interpretações da instalação para os visitantes da mesma; ao entrar na sala onde se encontrava uma das partes principais da instalação, encontrava-se duas cadeiras de praia, fornecendo uma interpretação completamente diferente consoante a localização da pessoa que estivesse a ver a instalação.

O terceiro e último aspeto abordado no artigo salienta o interesse do público geral nas instituições culturais. Segundo as autoras, grande parte do que o público absorve ao visitar uma Instituição Cultural é influenciado muito pela personalidade de cada pessoa e o seu interesse genuíno no que está a visitar, todavia as autoras também refletem sobre como o interesse do público é influenciado pela maneira como a “arte” é exposta, *“Cognitive research shows that universally, people can mentally organize information effectively if it is recounted to them in a story”*.³⁶. Em conclusão, a exposição física das “obras de arte” tem uma repercussão determinante na receção do espetador.

O que é possível refletir é que independentemente de todos os aspetos referidos no artigo, a conclusão geral é que a divulgação cultural continua a ter um papel essencial e relevante no contexto cultural.

O surgimento dos Serviços Educativos veio provar como a Mediação e a Produção Cultural são dos poucos recursos que realmente fazem a diferença na divulgação cultural. A estimulação e o desenvolvimento da cultura, para terem sucesso, têm de passar por vários aspetos cruciais. Porém, qualquer Instituição/Organização pode ter um sistema

³⁵ Schauble, L., Leinhardt, G. & Martin, L. (1997). *A Framework for Organizing a Cumulative Research Agenda in Informal Learning Contexts*. Journal of Museum Education. p. 4

³⁶ Schauble, L., Leinhardt, G. & Martin, L. (1997). *A Framework for Organizing a Cumulative Research Agenda in Informal Learning Contexts*. Journal of Museum Education. p. 5

educativo cultural vigoroso mesmo não seguindo os traços do sistema educativo tradicional (ex: escolas), desde que o objetivo seja sempre promover a educação cultural.

Capítulo II – Entidade Acolhedora

2.1. Braga Media Arts

A Braga Media Arts surgiu no âmbito da candidatura de Braga para a Rede de Cidades Criativas da UNESCO, em 2017:

“Em Braga, vemos artistas, criadores, agentes culturais, instituições de ensino e empresas, focados no potencial das Media Arts enquanto território de exploração artística, produção de conhecimento e inovação. (...) A candidatura à Rede de Cidades Criativas da UNESCO vem reforçar este caminho, reconhecendo a cidade como um território dedicado à criação artística e ao potencial económico das Media Arts e estendendo a sua presença a todas as franjas da comunidade local, mas também a públicos nacionais e internacionais.”³⁷

Atualmente, Braga constitui-se como a única cidade do país e da Península Ibérica a integrar a rede de cidades criativas da UNESCO na área das Media Arts.

Antes do surgimento da BMA, a presença das Media Arts na cidade era bastante exígua. Contudo, já havia uma presença tecnológica bastante forte. Tudo começou nos anos 90 do século XX, quando Braga sofreu uma crise na indústria têxtil que compeliu a cidade a inovar a sua produção, o que resultou então no início de um *cluster* tecnológico:

“Nos anos 90 do século XX, em resposta à crise na indústria têxtil, Braga soube reinventar o seu tecido económico com o nascimento de um *cluster* tecnológico que abriu caminho a uma nova era de empresas de tecnologia, estúdios de comunicação digital, laboratórios e centros de investigação na área da robótica, jogos e multimédia.”³⁸

O surgimento desse *cluster* resultou numa revolução da economia de Braga, tornando-a numa das cidades com mais potencial económico do país. O facto de Braga ser uma cidade com uma população jovem relevante ajuda nessa revolução tecnológica.

³⁷ Candidatura da Braga Media Arts para a UNESCO (2017). Braga: Braga Media Arts. p. 8

³⁸ Candidatura da Braga Media Arts para a UNESCO (2017). Braga: Braga Media Arts. p. 11

“A sua população jovem e altamente qualificada é mais um fator que contribui para a identificação de Braga enquanto *hub* tecnológico da região Norte, tornando o território cada vez mais apetecível para uma nova era de empresas tecnológicas, *spin-offs*, *startups* e centros de investigação em áreas tão diversificadas como os videojogos, a robótica ou as Media Arts”³⁹

Como é possível ver nos gráficos abaixo, segundo os censos realizados em 2021, Braga tem menos 81 jovens do que em 2011; no entanto, o interesse por uma educação superior aumentou consideravelmente, uma vez que em 2011 o número de pessoas no Ensino Superior em Braga era de 29 233 e atualmente em 2021 é de 45 965.

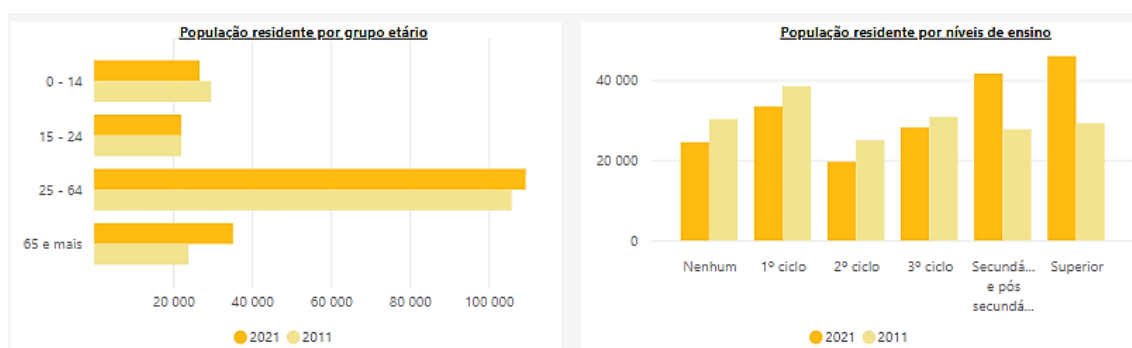


Figura 1 - Dados censos 2021 (Braga)

Como verificado na figura 1, o Ensino Superior proporciona uma série de novas possibilidades para os estudantes. Os interessados nas Media Arts, têm agora na Universidade do Minho um Mestrado nas Media Arts criado no ano letivo de 2021/2022. Este mestrado veio impulsionar a posição da UM no plano cultural e criativo da cidade. Como escreve a Comunidade Cultura e Arte:

“O Mestrado em Media Arts irá proporcionar uma formação avançada no cruzamento entre arte, comunicação e tecnologia digital, através de um plano de estudos de forte cariz laboratorial e de projeto. (...) O Mestrado em Media Arts beneficiará de uma relação próxima com a atividade da Braga Media Arts e do *gnration*, espaço de criação, performance e exposição no domínio da música contemporânea e da relação entre arte e tecnologia. Esta ligação, protocolada entre a empresa municipal da cultura Teatro Circo de Braga EM SA e a Universidade do Minho, irá proporcionar uma integração e interação

³⁹ Candidatura da Braga Media Arts para a UNESCO (2017). Braga: Braga Media Arts. p. 19

de excelência, criando dinâmicas com a programação cultural e programa de residências artísticas destas entidades, atribuindo a estas características únicas a nível nacional.”⁴⁰

Este novo ciclo de estudos em Media Arts foi pensado junto com o Plano de Ação da candidatura da BMA para a UNESCO.

“O plano de ação em Braga é levado a cabo pela Braga Media Arts, que tem por objetivo, entre outros, promover a aprendizagem e experimentação no campo das Media Arts. Do plano de ação resultou já a criação do *Index*, uma bienal internacional de Media Arts que teve uma edição preliminar em 2019, e o projeto de serviço educativo *Circuito*, que estabelece múltiplas ligações entre Media Arts e a cidade de Braga, com atividades pensadas para escola, famílias, crianças, professores, seniores, comunidades, artistas, entre outros.”⁴¹

Em 2022, Braga tem um orçamento superior a 131 milhões, mais precisamente 131.800.000€, valor este superior ao do ano de 2021, que era de 130.135.060€, sofrendo assim um aumento de 1.2%. Esse orçamento vai ser priorizado para as áreas da Cultura, da Mobilidade Urbana, Educação e Dinamização Económica.

O investimento da cidade na cultura tem vindo a aumentar consideravelmente. Durante o período da candidatura, o valor do investimento na cultura encontrava-se nos 9,1 milhões de euros, sendo que o investimento em atividades de Media Arts tem acompanhado esse crescimento, com um valor de 2,9 milhões de euros, o que equivale quase a um terço do orçamento para a cultura.

⁴⁰ Comunidade, Arte e Cultura. (2021). *Universidade do Minho lança mestrado em Media Arts e impulsiona Braga enquanto cidade criativa da UNESCO*. através do link: <https://comunidadeculturaearte.com/universidade-do-minho-lanca-mestrado-em-media-arts-e-impulsiona-braga-enquanto-cidade-criativa-da-unesco/>

⁴¹ Comunidade, Arte e Cultura. (2021). *Universidade do Minho lança mestrado em Media Arts e impulsiona Braga enquanto cidade criativa da UNESCO*. através do link: <https://comunidadeculturaearte.com/universidade-do-minho-lanca-mestrado-em-media-arts-e-impulsiona-braga-enquanto-cidade-criativa-da-unesco/>

Em 2017 a economia criativa bracarense era representada por 317 empresas e gerava 1.801 postos de trabalho. No período de um ano, ou seja, de 2016 para 2017, o setor económico criativo foi o que teve um crescimento mais acelerado.

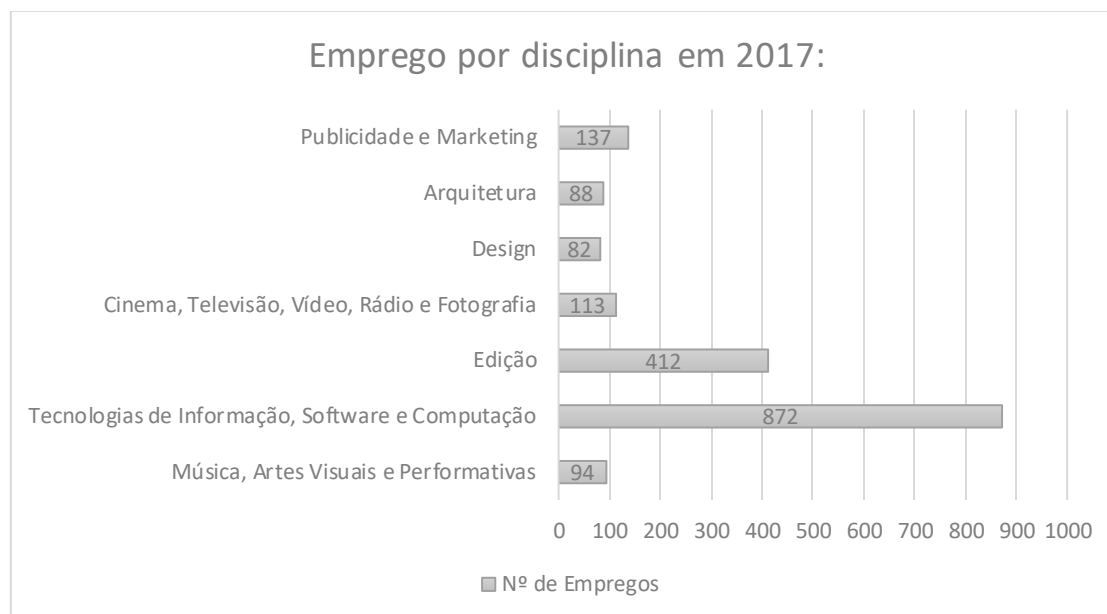


Figura 2 - Emprego por disciplina em 2017

Como se pode ver na tabela, o setor económico criativo encontrava-se com 1798 postos de trabalho na cidade de Braga, todos estes em áreas criativas diversas.

As Media Arts são um fator-chave de crescimento da economia criativa da cidade: desde 2009, o setor tecnológico, digital e multimédia cresceu seis vezes em número de negócios, representando metade dos postos de trabalho do setor criativo e gerando 350 mil euros em volume de negócio.

2.1.1. Circuito

O *Circuito* era um dos objetivos definidos pela BMA na candidatura de Braga à Rede de Cidades Criativas da UNESCO em 2017, junto com a criação de um Centro de Media Arts.

Com a vitória de Braga, a criação de um SE para a BMA avançou, surgindo então em setembro de 2019 o *Circuito*. Contudo, antes do surgimento “oficial” do *Circuito* a BMA,

já havia uma espécie de SE, ou seja, já se realizavam atividades na tipologia de projeto com o intuito de promover as *Media Arts* em Braga.

“O Circuito é o novo Serviço Educativo da Braga Media Arts e vem fazer múltiplas ligações entre criação, Media Arts e comunidade. Aqui as novas tecnologias são o motor de produção, de conhecimento e de fruição das artes. E as atividades são pensadas para escolas, famílias, crianças, professores, seniores, comunidades, profissionais, amadores, artistas e quem mais quiser juntar-se.”⁴²

2.1.1.1. *Diversos Circuitos*

O *Circuito* em si é o SE da BMA. Este distribui-se por diferentes circuitos, ou seja, dentro do SE vamos encontrar diversos projetos direcionados a diferentes tipos de públicos.

Para melhor organização, foram então criados outros circuitos; no total, existem cinco diferentes tipos de *Circuito*.

Mini Circuito – Atividades e espetáculos para famílias.

Circuito Escolar – Atividades para a comunidade escolar.

Circuito Avançado – Atividades e formação para públicos jovem, adulto e iniciado.

Circuito para Todos – Atividades e espetáculos para todos os públicos.

Fora de Circuito – Projetos especiais.

Os diferentes circuitos criam a oportunidade da existência de diversos projetos na área das *Media Arts* para todos os públicos interessados, fornecendo assim a oportunidade de todos os interessados, independentemente da faixa etária, participarem num projeto.

⁴² Braga Media Arts. (2021) *Circuito*. através do link: <https://www.bragamediaarts.com/pt/circuito/>

2.1.2. A Programação do Circuito

A programação do *Circuito* é sempre decidida no ano anterior, ou seja, no final de cada ano é realizada uma reunião onde é decidido o financiamento fornecido à BMA e a partir desse valor é então criada a programação do SE. Nessa reunião, encontram-se as pessoas responsáveis pela Direção Geral, pela Coordenação Geral e Executiva e pela Programação da BMA.

Em 2022 o valor que o *Circuito* obteve para a realização da sua programação, resultou na criação de 31 projetos de curta duração entre os meses de janeiro e julho e em 6 projetos de programação contínua.

A divulgação da agenda cultural do *Circuito* é realizada de 3 em 3 meses ou de 6 em 6 meses, ou seja, é trimestral e/ou semestral. Durante a realização do estágio apenas foi possível aceder à agenda semestral, de janeiro a julho e à trimestral, de abril a junho.

2.1.3. O Circuito e outros SE no Minho

Na zona minhota, é possível encontrar uma oferta diversa de Serviços Educativos, todos eles inseridos em diferentes instituições.

Na cidade de Braga a presença de SE é consideravelmente diminuta. Atualmente, os SE de maior relevo encontram-se no gnracion, no Mosteiro de Tibães, no Museu dos Biscainhos e no Museu D. Diogo de Sousa. Para além do SE da BMA, os restantes SE surgiram nos anos 90, com projetos direcionados ao público geral, mas ao longo dos anos estes têm especificado a sua tipologia de projetos, criando então eventos direcionados mais para públicos específicos, como o público escolar.

Os projetos criados por cada SE têm a sua identidade própria, uma vez que transmitem os princípios de cada instituição. As suas similaridades encontram-se na parte da bilheteira, uma vez que todos os projetos realizados por cada SE são consideravelmente acessíveis do ponto de vista financeiro, sendo os valores mínimos entre 1€ e os 15€.

Os restantes SE na zona minhota encontram-se nas cidades de maior relevo, como Barcelos, Esposende, Famalicão, Guimarães, Ponte de Lima e Vila Nova de Cerveira.

Contudo, se compararmos o *Circuito* com os restantes SE, há que levar em conta a presença e divulgação do mesmo. A comunicação do *Circuito* é aplausível, uma vez que a sua presença nas redes sociais é admirável; a constante partilha de informações relativamente aos projetos a decorrer e que vão acontecer realmente marca uma diferença em comparação com outros SE na zona minhota – aliás, apenas o *Circuito* e o SE do *Triciclo* (Barcelos) têm redes sociais; os restantes SE só têm informação nos respetivos sites das instituições.

Relativamente à diversidade da programação, grande parte dos SE têm uma programação bastante similar; inclusivamente, numa primeira interpretação, é possível dizer que grande parte dos SE fazem projetos todos dentro do mesmo âmbito, mais precisamente a realização de visitas guiadas e workshops. O *Circuito* não difere muito disso, uma vez que na sua programação também é possível encontrar ambas essas opções, mas o que o distingue dos restantes SE na realização desses eventos é a sua capacidade de se adaptar. Por exemplo, o *gnration* tem instalações abertas ao público; porém, o *Circuito* realiza visitas orientadas às mesmas, apesar das instalações serem para todas as faixas etárias, quem realiza as visitas adapta o discurso para que todos compreendam a mensagem da instalação, o que resulta na demonstração de uma adaptação acelerada por parte do *Circuito* em inovar as suas ofertas.

Numa opinião pessoal com base no estágio que foi realizado no *Circuito*, é possível dizer que é um SE focado nos seus objetivos, a equipa por trás da realização do mesmo realmente mostra puro interesse no que faz e é possível apercebermo-nos disso, especialmente quando os projetos estão a ser colocados em prática.

Relativamente à produção do mesmo, ainda numa opinião pessoal, houve toda uma surpresa ao saber em que realmente consiste o papel de um Produtor Cultural. Um Produtor Cultural num SE basicamente faz “*com que as coisas aconteçam*”,⁴³ é-lhe fornecida uma lista de itens a realizar e ele arranja maneira de os concretizar e, quando estes já estão a ser aplicados, ele certifica-se de que tudo corre como é suposto e, caso aconteça algum imprevisto, procura arranjar a melhor solução o mais rápido possível.

A variedade de SE no Minho pode ser considerada elevada. Contudo a produção dos mesmos distingue-se facilmente de uns para os outros, não só pela programação,

⁴³ Definição informal de um “Produtor Cultural” por Maria Tavares (Produtora Cultural da Braga Media Arts)

produção ou comunicação, mas especialmente pelo âmbito de cada um, pelos seus objetivos. Alguns são similares, como a junção entre o contexto cultural e a sociedade, mas têm objetivos mais específicos relacionados com o seu contexto histórico, como por exemplo, o SE do Museu de Olaria em Barcelos, cujo foco principal é dinamizar o conhecimento da produção de cerâmica.

2.2. gnration

O gnration foi idealizado em 2012, na altura que Braga foi Capital Europeia da Juventude e a sua construção iniciou-se em 2013. Este, antes de ser um espaço de criação, exposição e *performance* no domínio da música contemporânea e da relação entre a arte e a tecnologia, era um antigo quartel da Guarda Nacional Republicana (GNR). Só em 2012 é que Braga sentiu uma necessidade de expandir a sua oferta cultural, nascendo assim o gnration, que tem como diretor artístico Luís Fernandes desde 2014. Situado em pleno centro de Braga, mais precisamente na praça Conde de Agrolongo, o gnration é uma das organizações culturais de referência da cidade.

2.2.1. Programação Cultural do gnration

Os pilares da programação do gnration são a Música Contemporânea e a relação entre a Arte e a Tecnologia. Estas são o mote para a programação de atividades de perfil performativo, expositivo e educativo.

O programa de música contemporânea no gnration consiste num objetivo de diversificar a oferta cultural da cidade, oferecendo assim conteúdos únicos, de elevada qualidade e relevância artística.

No que respeita à relação com as artes e tecnologia, o gnration propõe o desenvolvimento de um trabalho regular de divulgação da relação entre arte e tecnologia, através de uma programação intensa de exposições, concertos/performances e um Serviço Educativo direcionados a um público heterogéneo e extenso.

Nos últimos anos, o gnration realizou uma diversidade de eventos de renome, mesmo em situação de pandemia, a instituição soube adaptar-se e manteve a sua programação

relativamente ativa. Por exemplo, em 2021 foram realizados uma série de projetos no âmbito musical, do cinema, etc., como o “*Órbita: medusa unit*” que consistiu num solo de Ricardo Jacinto pensado para violoncelo, eletrónica e objetos ressonantes, utilizando um sistema de amplificação com microfones distribuídos por diferentes pontos do violoncelo e um sistema de difusão com vários altifalantes de contacto acoplados a objetos ressonantes. Esse concerto foi gravado ao vivo e aconteceu no oitavo aniversário do gnratió. O facto de ele ter sido criado e divulgado inteiramente online forneceu a oportunidade aos entusiastas do mundo musical (e não só) de poderem então estar presentes no concerto. Outro(s) evento(s) de relevância, são o “*Cinema no pátio*” que consiste na transmissão de clássicos do cinema no mês de agosto (evento anual) no pátio das instalações do gnratió. O acesso a este evento é gratuito, o que cria a oportunidade para os admiradores de clássicos e ou de cinema terem aquela típica experiência do *outdoor cinema*.

2.2.2. Exposições/Instalações

No período entre 29 de janeiro e 30 de abril de 2022 o gnratió encontrava-se com duas instalações, uma delas situada na galeria gnratió e a outra na galeria INL:

“*Animais Sintéticos*” consiste em uma instalação criada em parceria com os Tropa Macaca. A Tropa Macaca foi formada em 2005 e encontra-se sediada em Lisboa, constituída por André Abel e Joana da Conceição, que são um duo musical que decidiu experimentar outras áreas para além da música, resultando então no surgimento da exposição “*Animais Sintéticos*”, que consiste numa instalação multimédia que fornece ao público a possibilidade de interpretação livre.

Visualizando a instalação, a interpretação da mesma varia de pessoa para pessoa. Contudo a ideia geral é que nos encontramos perante uma paisagem. Paisagem esta constituída por elementos da natureza, maioritariamente ligados à vida marítima. Ao acompanhar as visitas orientadas à instalação é possível verificar as diferentes interpretações do público. Por exemplo, num dos dias das visitas o gnratió recebeu três diferentes grupos de faixas etárias completamente diferentes: o primeiro grupo era do 11º ano de Línguas e Humanidades da Escola Secundária Sá de Miranda, o segundo grupo era da Escola Pré-Primária Bogalho e o terceiro grupo era da Fundação Bomfim, ou seja, o discurso sobre

a instalação teve de ser adaptado para todas estes diferentes grupos. Porém, a interpretação dos grupos não diferiu muito, uma vez que a nível visual todos eles indicaram o mesmo “foco na cor e o no som”.

“*Surviving the impact of raindrops*” consiste em uma instalação sonora criada por Jana Winderen, resultante da residência artística que a artista levou a cabo junto do *Water Quality Group*, um grupo de investigação do INL – Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia, dedicado a estudar a qualidade da água. Jana Winderen é uma artista que se encontra atualmente a viver e a trabalhar na Noruega. Com formação em ciência e arte, trabalha há 16 anos a capturar sons debaixo d’água, desde o Ártico até às partes mais tropicais do Oceano.

A instalação é composta por oito canais e é baseada em gravações que a artista sonora fez debaixo e acima da superfície da água, de peixes, crustáceos, insetos aquáticos e morcegos. A receção do público a esta instalação foi mais positiva, uma vez que esta consistia apenas em prestar atenção aos sons. A explicação em si também era de fácil interpretação, o que resultava numa maior atenção do público em geral, independentemente da faixa etária.

2.2.2.1. *Novas Exposições/Instalações*

No mês de maio o gnracion apresentou duas novas instalações ao público. Durante a realização do estágio, surgiu a oportunidade de acompanhar a montagem das mesmas. A preparação das salas para a montagem para as instalações decorreu nos dias 2 e 3 de maio, que consiste na desmontagem das instalações anteriores, pintura das paredes, coloração de blackout, entre outros; a montagem das instalações em si, iniciou-se no dia 4 e durou até 12 de maio.

A equipa técnica do gnracion é responsável pela supervisão das instalações, do que propriamente montá-las *per se*. O gnracion normalmente contrata técnicos especialmente para a montagem das instalações. No entanto, como a montagem das mesmas ocorreu na mesma altura que o *Index*, a equipa técnica do *Index* foi utilizada para a montagem tanto das instalações como da Bienal.

No primeiro dia do *Index* ocorreu a estreia das novas exposições/instalações no gnrathon. As instalações estiveram expostas do dia 12 de maio até 2 de julho de 2022.

Na galeria gnrathon encontramos a instalação “*Syn as tex scene*” por Florian Hecker, que é um dos mais respeitados artistas da atualidade. O artista alemão foca o seu trabalho no som sintético, no processo de escuta e na experiência auditiva da audiência. Hecker expõe o seu trabalho nos formatos de *performance*, instalação e publicação e desde 1996 que se apresenta nas mais importantes salas de concertos e festivais de música eletrônica.

“*Syn as tex scene*” é uma instalação criada inteiramente a pensar na bienal de arte e tecnologia *Index*. Hecker deu a conhecer uma nova peça sonora, gerada por computador e apresentada através de uma arquitetura suspensa, constituída por altifalantes e painéis escultóricos absorventes. Aquele novo trabalho deu continuidade à investigação que Hecker tem vindo a desenvolver sobre sistemas de input/output e ressíntese de som, com material sónico produzido a partir de um novo algoritmo de síntese de textura, desenvolvido por Axel Roebel e membros da equipa de Análise/Síntese do IRCAM – *Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique* em Paris.

Na galeria INL encontrava-se a instalação “*Lago Libidinal*” por Jonathan Uliel Saldanha. Músico, artista visual, construtor sonoro e cénico, Jonathan é fundador do coletivo SOOPA e de HHY & The Macumbas. Investiga zonas de interseção entre a pré-linguagem, alteridade, ficção científica, o som enquanto vetor de contágio e a tensão entre o sintético e a paisagem. A partir das suas investigações, elabora ações cénicas sincréticas entre as artes plásticas, dança e som, expõe instalações e compõe peças para voz, percussão, eletrônica e espaço ressonante.

“*Lago Libidinal*” é uma instalação que operava enquanto extensão da peça de palco com o mesmo nome: a superfície de um lago artificial de dados provenientes das flutuações da bolsa de valores.⁴⁴

⁴⁴ WE BRAGA. (2022). *EXPOSIÇÃO/INSTALAÇÃO: Scale Travels I “Lago Libidinal”, por Jonathan Uliel Saldanha*. através do link: <https://webraga.pt/evento/exposicao-instalacao-scale-travels-lago-libidinal-por-jonathan-uliel-saldanha/>

2.3. Theatro Circo

Inaugurado em 1915, o Theatro Circo é na atualidade uma das maiores salas de espetáculo do país. Criado pela necessidade de satisfazer os bracarenses, que se encontravam numa altura em que a arte do teatro estava no seu auge e tudo o que a cidade possuía na altura era o pequeno Teatro São Geraldo. Assim surgiu o Theatro Circo, que por décadas se manteve ativo, sempre em readaptação conforme as necessidades surgiam.

O espetáculo inaugural foi a peça de teatro “*A Rainha das Rosas*” com Palmira Bastos como protagonista da companhia do “Éden Teatro de Lisboa”. Nos meses seguintes o teatro ficou sob a gerência do Teatro Sá de Bandeira, que proporcionou uma variedade de espetáculos, entre circo, ópera, cinema, entre outros., com atenção especial para as óperas “*Madame Butterfly*” de Puccini e “*Aida*” de Verdi e a transmissão dos filmes de Charlie Chaplin e de Rudolfo Valentino, que nessa época revolucionaram tanto a cidade bracarense que provocaram um declínio das artes tradicionais.

Contudo, com o surgimento da arte televisiva, mais precisamente com a instalação de televisores nos cafés, o Theatro começou a sofrer um declínio do seu público, mesmo com o esforço de inovar os eventos do Theatro, realizando espetáculos musicais com artistas como Amália Rodrigues, a Orquestra Nacional de Viena e a Ópera de Londres. As dificuldades continuavam a aumentar, isto na década de 50; chegando à década de 70 surgiram os cinemas na cidade, o que levou ainda a um maior declínio do público.

Na década de 80 o Theatro passou a ser propriedade da Câmara, com a Companhia de Teatro de Braga a assegurar a direção artística.⁴⁵ O Theatro, entretanto, sofreu um processo de restauração e de requalificação que modernizou por completo as instalações do mesmo. O processo de restauro iniciou-se em 1999 e perdurou até 2006, tendo sido celebrada a abertura do Theatro com uma atuação por parte da Orquestra Sinfónica Nacional Checa. Em 2008, a Autarquia tornou-se 100% detentora do capital do Theatro. Em 2020 o gnracion tornou-se parte do Theatro Circo Empresa Municipal.⁴⁶

⁴⁵ Theatro Circo. (2020). através do link: <https://www.theatrocirco.com/>

⁴⁶ Theatro Circo de Braga EM, S.A. (2020) *Relatório e Contas*. através do link: https://www.theatrocirco.com/ficheiros/infoinstitucional/infoinstitucional_145.pdf p.4

Capítulo III – Produção Cultural

Produção Cultural é uma área profissional que consiste na gestão e organização de eventos culturais. O trabalho de um Produtor Cultural difere conforme a área em que este se encontra inserido, ou seja, no caso da BMA o trabalho do Produtor resume-se à efetivação dos eventos indicados pelo Programador Cultural. Porém, noutras organizações/instituições culturais, o trabalho do Produtor pode incluir o trabalho do Programador, do Gestor, entre outros; mais precisamente, o trabalho que este realiza vai dependendo do cronograma da organização/instituição.

3.1. Economia na Produção Cultural

No artigo 73º da Constituição da República Portuguesa é possível encontrar a seguinte referência: “O Estado promove a democratização da cultura, incentivando e assegurando o acesso de todos os cidadãos à fruição e criação cultural, em colaboração com os órgãos de comunicação social, as associações e fundações de fins culturais, as coletividades de cultura e recreio, as associações de defesa de património cultural, as organizações de moradores e outros agentes culturais.”⁴⁷

Contudo, o processo da modernização da economia portuguesa foi tardio em comparação com os restantes países da Europa. Em 1960, o principal setor empregador ainda era o primário e os níveis de industrialização e urbanização ainda estavam subdesenvolvidos; só a partir da revolução de 1974 é que a democratização da cultura assumiu um lugar destacado nos planos enunciados para as políticas públicas para a cultura portuguesa, ou seja, o financiamento para a Produção Cultural foi dos últimos a ser implementado. Segundo o Banco Mundial, a Economia da Cultura corresponde a 7,0% do Produto Interno Bruto (PIB) mundial. No entanto, num panorama europeu, os países da União Europeia (UE) investem em média 1% do PIB na área cultural.

⁴⁷ Capítulo III Direitos de e Deveres culturais. Artigo 73º (Educação, cultura e ciência). Ponto 2. Atavés do link: <https://www.parlamento.pt/Legislacao/Paginas/ConstituicaoRepublicaPortuguesa.aspx>

Como é possível verificar no gráfico abaixo, Portugal é dos países que menos investiu na cultura em 2018, tendo investido apenas 0,6%.

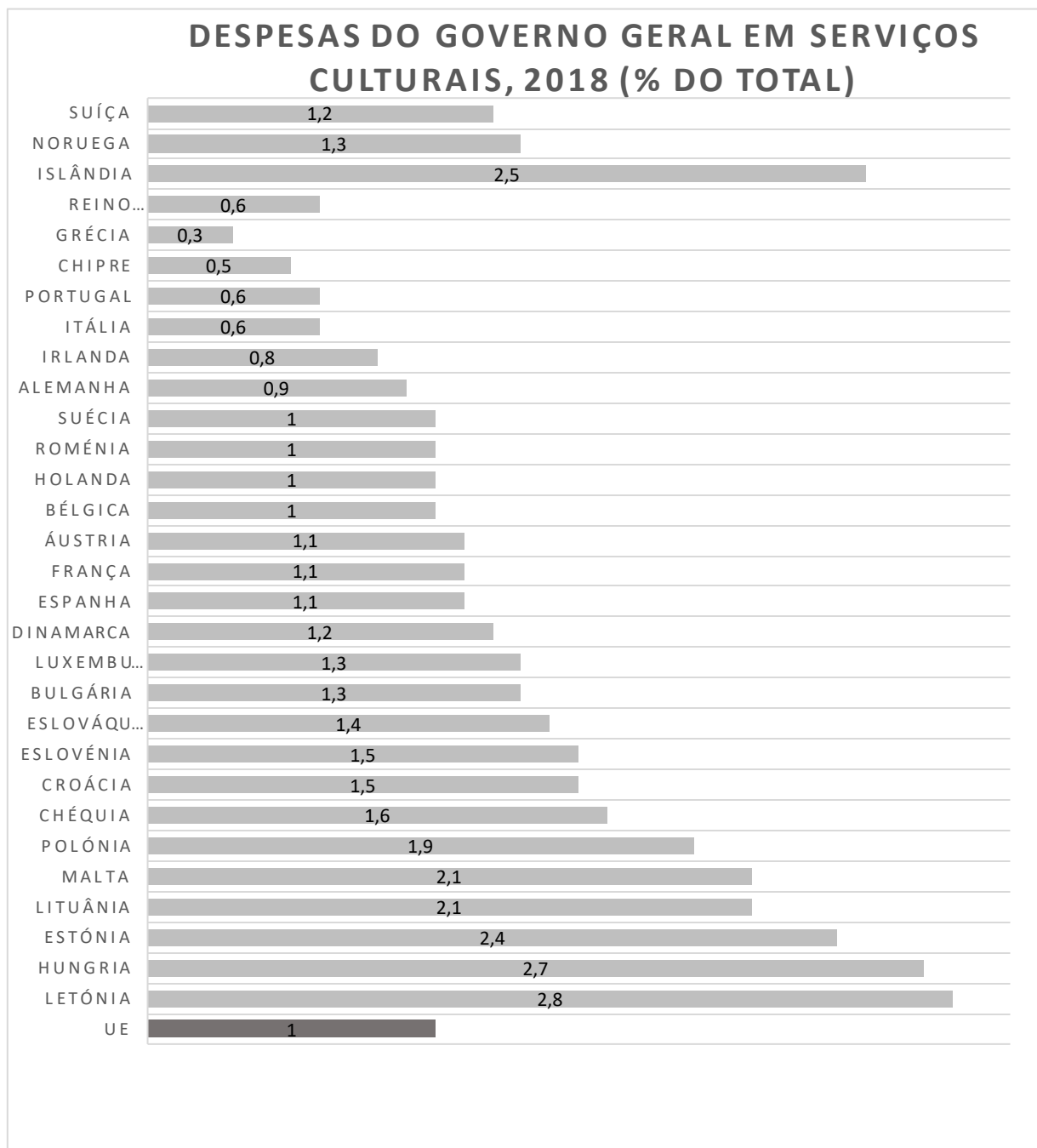


Figura 3 - Despesas do Governo Geral em Serviços Culturais, 2018

Capítulo IV – INDEX

4.1. *Index*

O *Index* é uma Bienal de Arte e Tecnologia, inserida no programa da cidade de Braga como Cidade Criativa da UNESCO para as Media Arts. O *Index* propôs explorar práticas artísticas e pensamento crítico nos quais a tecnologia assume um papel central durante os dias 12 e 22 de maio.

A edição de 2022 explorou o conceito de **Superfície/Surface**. Desde elementos visuais a hápticos, limites ou interfaces, zonas de emergência ou extração, as *Superfícies* representam elementos fundamentais dos ecossistemas humanos e naturais, assim como constituem metáforas poderosas para as práticas artísticas relacionadas com a tecnologia, levantando questões que precisam de ser abordadas com urgência.

Através de um programa abrangente, com derivações expositivas, performativas, de pensamento e educação, o *Index* apresentou uma perspetiva particular sobre Arte e Tecnologia na Contemporaneidade, colocando a Superfície num patamar central.

4.2. Programação do *Index*

Na edição de 2022 foi possível encontrar quatro diferentes tipos de programas.

O “Programa Performance” consistiu em espetáculos performativos, o espetáculo *Spillover*, realizado pelos artistas norte-americanos Pierce Warnecke; a estreia de *space-aprox*, uma peça audiovisual de João Martinho Moura; Matthew Biederman com o *Ensemble Supernova*, baseado na problemática de extração de minério na zona de Montalegre; a estreia em Portugal da peça *The Mirror* de People Like Us, com destaque principal para a estreia nacional do espetáculo *Subassemblies*, do artista japonês Ryoichi Kurokawa;

O “Programa Exposição” consistiu em exposições e instalações criadas por Dele Adeyeno, Ibye Camp & Dámaso Ranfulde, “*Demonic Strata*” constituía um conjunto de propostas espaciais explorando as fricções entre regimes de extração e espaços de indeterminação, com uma ênfase particular no arquivo fotográfico da companhia de diamantes Diamang; estiveram também patentes um trabalho de Florian Hecker, *Syn as*

Text Scene, que explora o universo sonoro das técnicas de machine listening; *Worlds With(out) Us*, uma peça de realidade virtual de Calum Bowden; e *Collective Monuments*, um trabalho de Peter Burr.

O “Programa Pensamento” consistiu num programa de conferências, com destaque para a conferência-performance *Inside* de Bruno Latour & Frédérique Aït-Touati; uma série de podcasts “*Sistemas de Co-Existência: Extrativismos, Fluxos, Alternativas*” que foi concebida por Tiago Patatas e Liliana Coutinho, e com a participação de pensadores e pensadoras como Federico Campagna, André Barata, Virginia Tassinari, Delfina Fantini van Ditmar e Michael Marder;

O “Programa Educação” consistia numa série de workshops, com destaque para o de Markus Heckmann e Delfina Fantini, um workshop para crianças “*Circuito vai ao Index*”, realizado por Marta Pombeiro, e um conjunto de visitas guiadas às exposições do *Index*.

4.3. Instalações do *Index*

As instalações do *Index* encontravam-se espalhadas por vários locais notórios da cidade para além do gnracion, como a Reitoria da Universidade do Minho (UM), o Largo do Paço, o Museu dos Biscainhos, o Museu Nogueira da Silva e o Theatro Circo.

4.3.1. Reitoria da Universidade do Minho

Na Reitoria da UM era possível encontrar três instalações distintas. A primeira intitula-se “*Infraestruturas Relacionais: Resistências, Táticas e Potenciais*” por Tiago Patatas, que consistiu na análise do processo do acesso ao lítio e as suas consequências. Num momento em que o acesso ao lítio é tido como imperativo, crescentes exercícios de prospeção e iminentes atos de extração abatem-se sobre populações – humanas e não-humanas -, em territórios muitas vezes protegidos por lei, mas atropelados por uma lógica extrativista pungente. No acelerar desta inquietação, o projeto interrogava em que moldes pode um evento de reação local ser mais do que uma luta por um território familiar e questiona de que forma este(s) movimento(s) pode(m) transfigurar a máquina extrativa que virá no futuro. Tendo como ponto de análise primeiro os episódios de prospeção e

exploração no norte do país (Montalegre, Covas do Barros, Serra d'Arga, entre outros), o projeto examinava as estratégias de resistência local e as táticas, trajetórias e léxicos que moldam a coexistência e a solidariedade entre nódulos das redes logísticas globais (do Canadá e Palestina, à Córsega, entre outros), imaginando que infraestruturas relacionais poderão instanciar novas formas de emancipação coletiva.⁴⁸

Como segunda instalação, encontrávamos “*Mining the Skies*” por Bethany Rigby, que consistiu num olhar crítico sobre o crescente interesse na mineração extraterrestre. À medida que a finitude dos minerais da Terra se torna mais premente, os geólogos planetários olham para os céus para impulsionar a especulação sobre um futuro cada vez maior. A instalação era composta por três painéis amorfos espelhados e um arranjo de espécimes geológicos. Cada espécime geológico está relacionado com a investigação atual sobre mineração extraterrestre, com artefactos incluindo simuladores geológicos da Agência Espacial Europeia, meteoritos metálicos, e espécimes pessoais das coleções de empresários mineiros de asteroides e geólogos planetários. Na superfície do espelho estão gravados extratos de códigos morse do *Outer Space Treaty*, *Moon Agreement* e *US Space Act* que se relacionam com a propriedade de recursos extraterrestres. A extração impulsiona o consumo moderno global e resulta em cicatrizes tanto visíveis, em paisagens e corpos, como invisíveis, na erosão cultural e na exploração econômica. Enquanto se aguardava o regresso das primeiras amostras subterrâneas de paisagem marcianas extraídas pelos *rovers* não-humanos Perseverance e EXOMARS, e começam a formar-se planos de regresso à superfície lunar, temos uma oportunidade de imaginar futuros alternativos para estas paisagens que girem menos em torno de economias minerais. A acompanhar a instalação, encontrava-se também um filme díptico de imagens de pesquisa relacionadas com a extração de recursos terrestres e extraterrestres, recolhidas através de um processo de arquivo de imagens de mineração e software de mapeamento por satélite. As paisagens de extração foram exploradas através de, e visualizadas com máquinas de deteção estacionadas em atmosferas superiores ou empoleiradas nas superfícies da Terra e de outros planetas. A instalação proporciona um lugar de reflexão sobre a utilização de

⁴⁸ Patatas, T. (2022). *Infraestruturas Relacionais: Resistências, Táticas e Potenciais*. INDEX. através do link: <https://indexmediaarts.com/pt/tiago-patatas-2/> p. 19

matéria geológica pela humanidade para o seu próprio desenvolvimento, oferecendo um convite para refletir sobre a futura mercantilização do espaço exterior.⁴⁹

A terceira instalação designava-se “*Cambio / Seeing the wood for the trees / Quercus*”, por Formafantasma, e consistia em vídeos em *loop*, ou mais precisamente um filme. “*Cambio*” iniciava-se com o aparecimento de plantas primordiais na Terra, a sua evolução para árvores, e o subsequente florescimento da vida humana em todo o planeta. Continua com a expansão global da indústria da madeira em conjunto com a agenda imperialista europeia, e a sua posterior mudança para o desenvolvimento de práticas florestais sustentáveis e conservação ambiental. Filmado numa antiga plantação italiana para produção de papel, faz uso da composição *chroma key* – um processo através do qual é possível sobrepor imagens e vídeos existentes, introduzindo ecrãs verdes em cena enquanto se filma, e colocando outras imagens ou vídeos mais tarde. Várias cores diferentes foram utilizadas na televisão e no cinema para conseguir aquele efeito, mas o verde tornou-se uma das cores mais utilizadas – como na maioria das tecnologias – devido às características humanas. O olho humano evoluiu para diferenciar o movimento e a profundidade contra o verde da floresta, e aquilo que se tornou um menosprezo instintivo pela flora em favor da fauna potencialmente perigosa foi chamado de “cegueira vegetal”. No vídeo a floresta nunca é um plano de fundo – é o tema e o foco do filme.⁵⁰

O vídeo “*Seeing the wood for the trees*” abordava o estado da indústria da madeira, mostrando imagens e documentos posicionados contra o chão da floresta e utilizando também a técnica de ecrã verde que foi utilizada na peça *Cambio*. O texto da locução foi concebido em conversa com Formafantasma e escrito por Vanessa Richardson, da Agência Europeia de Investigação (EIA). Organizações como a EIA lutam contra a prática do abate ilegal de árvores e defendem os princípios da silvicultura sustentável utilizando sistemas de certificação internacionais como o FSC (*Forest Stewardship Council*) e o PFSC (*Portfolio Financial Serving Company*). *Seeing the wood for the trees* emprega um ecrã verde, ou composição de *chroma key*, para ilustrar o texto, mas oferecia apenas o solo florestal como pano de fundo; o ponto de vista da câmara, apontando

⁴⁹ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p. 17

⁵⁰ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p. 18

diretamente para baixo, ecoa a discussão do filme sobre a governação florestal “a partir de cima”.⁵¹

No vídeo “*Quercus*” era possível ver uma floresta de carvalhos na Virgínia. Este foi produzido através da manipulação de um *scanner* intitulado Lidar. A tecnologia Lidar, que provém dos termos “detecção e alcance da luz”, utiliza lasers para digitalizar e registar grandes áreas de superfície e tem sido frequentemente utilizada em cartografia e arqueologia. Mais recentemente, tem sido adotada pela indústria madeireira, a fim de se proceder ao abate seletivo de árvores. No entanto, tal como os mapas RADAM (Radar da Amazônia) nas proximidades, poderia ser reorientado – aqui, oferecia uma oportunidade de considerar os seres humanos de ponto de vista das árvores, com uma locução escrita pelo filósofo e botânico Emanuele Coccia. O texto de Coccia questionava o nosso próprio sentido de domínio, observando antes o grau de dependência da humanidade da forma e da fisicalidade das árvores, a partir da perspetiva de uma floresta imaginada. Sugere uma mudança crucial de perspetiva caso queiramos encontrar formas mais radicais de viver com e proteger estes complexos ecossistemas – uma mudança que decorre da compreensão de que os seres humanos e as árvores estão indissociavelmente interligados.⁵²

4.3.2. Largo do Paço

O Largo do Paço é a zona exterior da Reitoria da UM, onde durante o *Index* era possível encontrar a instalação “*Another Object*” criada pelo coletivo de artistas berru. A instalação estimulava o espectador a ser consistente no espaço. Era constituída por objetos simples, industriais e funcionais, numa repetição exaustiva de um elemento alumínico. O espectador interage com a peça ao aproximar-se, afastar-se ou contornando-a.

⁵¹ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p.19

⁵² Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p.19

4.3.3. Museu Nogueira da Silva

No Museu Nogueira da Silva era possível encontrar a instalação “*Demonic Strata*” realizada por Dele Adeyemo, Ibye Camp e Dámaso Randulfe com os alunos em residência Alexa Szekeres e Remi Kuforiki. “*Demonic Strata*” apresentava uma constelação de propostas espaciais que respondem às fricções entre regimes de extração e espaços de indeterminação. Aquela série de propostas surgiu durante a primeira iteração de uma experiência pedagógica iniciada por Adeyemo, Camp e Randulfe na Escola de Arquitetura do Royal College of Art (Londres). Explorando as potencialidades dos imaginários negros, indígenas e outros que não os humanos, esta plataforma educacional transdisciplinar visa desenvolver coletivamente um paradigma para a produção arquitetônica resultante de práticas não-extrativas de globalização. A instalação apresenta modelos de recusa e resistência aos complexos regimes extrativos contemporâneos, incluindo mineração de recursos naturais, sistemas logísticos cartográficos, e modos de sensoramento tecnocientíficos. Estabelece um diálogo com o arquivo da Diamang (Companhia Mineira de Diamantes de Angola), desenvolvido durante uma residência no *Index* por Alexa Szekeres e Remi Kuforiji, e traça as genealogias e as sequelas das tecnologias violentas do projeto colonial europeu e as suas geografias desiguais de despossessão. A instalação imagina um conjunto de táticas para confrontar as práticas de inscrição de corpos e da terra que sustentam lógicas de extração, enquanto excluem outras formas de ser.⁵³

4.3.4. Museu dos Biscainhos

No Museu dos Biscainhos encontrava-se uma parte da instalação “*La [Re]constitución de los Andes*”. A outra parte era possível encontrar no Mosteiro de Tibães, criada por Carlos Sfeir Vottero. A instalação mostrava como as questões culturais, econômicas e ambientais da mineração de cobre podem ser reinterpretadas e invertidas à luz da atual situação sociopolítica no território conhecido como Chile. Recriando os processos eletroquímicos utilizados no processo de mineração, produz uma nova forma de

⁵³ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p.16

agregados de minério de cobre em formações cristalinas que põem em questão as nossas classificações de natureza e artifício, magia e razão, opressão e resiliência. O que constituía a instalação era uma estrutura metálica enferrujada que suportava um grande recipiente de vidro cheio de sulfato de cobre. Algumas moedas de cobre (cêntimos) foram atiradas para o fundo do recipiente. Um circuito composto por uma bateria e um amperímetro puxa as partículas de cobre que cobrem as moedas para um fluxo eletrônico em direção a um grande tubo de cobre, também imerso na solução. Lentamente, à volta do tubo de metal, as formações cristalinas materializam-se. Uma vez colhidas e deixadas a reagir com a água salgada que envolve a instalação, as partículas mineralizam-se numa cor verde, evocando o aspeto natural dos corpos de minério que constituem a Cordilheira dos Andes. As fotografias registam as formações e o momento em que o artista devolveu o cobre produzido na instalação à paisagem dos Andes.⁵⁴

4.3.5. Teatro Circo

Durante a semana do *Index* era possível encontrar duas instalações no Teatro, a primeira estava intitulada como “*Italian Limes*”, por Studio Folder, que consistia num projeto de investigação de duração de 5 anos que visava pesquisar as variações das fronteiras terrestres de Itália ao longo da bacia hidrográfica que separa as bacias de drenagem da Europa do Norte e do Sul. Atravessa campos de neve e glaciares perenes em grandes altitudes - todos os quais estão agora a derreter em resultado de alterações climáticas antropogénicas. À medida que a bacia hidrográfica se desloca, a fronteira também se desloca, divergindo da sua representação nos mapas oficiais.⁵⁵

Como segunda instalação encontrava-se “*World With(out) Us*”, criada por Calum Bowden e que consistia numa viagem de realidade virtual até ao limite do conhecimento científico. A história oferecia uma variação de perspetivas humanas, animais, bacterianas, geológicas e mecânicas com o intuito de imitar o interior de uma mina de lítio. Alguns destes organismos não se parecem nada com o que os cientistas pensavam que a vida

⁵⁴ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p. 20

⁵⁵ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p. 23

poderia parecer, mas podem conter a chave para reposicionar o lugar da vida humana no universo, vindo a partir da perspectiva de várias espécies encontradas à volta de partes que compõem o mundo virtual à sua volta, trabalhando em conjunto para chegarem a diferentes níveis da história. É-lhes pedido que se movam e interajam com as “coisas” desse mundo, o que os leva a usar o seu corpo de modo estranho ou desconhecido. O público que observa as pessoas na realidade virtual assiste a uma escultura social que toma forma a partir do comportamento dos participantes.⁵⁶

4.3.6. Mosteiro de Tibães

No Mosteiro de Tibães era possível encontrar três instalações, sendo uma delas a “*Surviving the Impact of raindrops*” de Jana Winderen, que anteriormente se encontrava na galeria INL no gnration.

Na parte exterior do mosteiro, para além da instalação de Jana, era possível também encontrar “*Lake Device*” por berru, uma instalação situada num lago. Um lago possui dimensões que não são visíveis ou audíveis. Dentro de água, por baixo da fina camada de plantas flutuantes sem raízes a ancorá-las ao fundo, ocorrem relações complexas entre matérias. As suas manifestações, tanto a nível molecular como visíveis a olho nu, condicionam ou propagam a vida. Árvores centenárias cobrem de sombra um ecossistema parcialmente inteligível. “*Lake Device*” possibilita experienciar o ecossistema através de som gerado pelo lago e modelado pela matéria que o amplifica, numa perspectiva de expandir o nosso entendimento e intimidade relativamente a entidades não-humanas.⁵⁷

No interior do mosteiro encontrava-se “*Digital Esoterism*” por Ginevra Petrozzi, uma instalação que explora o modo como os instrumentos de adivinhação podem ser reformulados a fim de recuperar o seu sentido de agência contra os megadados (*Big Data*) que, na era do Capitalismo de Vigilância (*Surveillance Capitalism*), se tornou uma entidade quase mágica que prevê e programa o futuro. Abordar a origem da magia como

⁵⁶ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p.22

⁵⁷ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p.20

ferramenta anticapitalista poderia mudar a forma como percebemos os sistemas modernos de controle, tais como a *Big Data* e o *Surveillance Capitalism* que, muitas vezes, sem o nosso consentimento e acolhimento, guiam as nossas escolhas e ações. A redescoberta do papel da bruxaria e da magia nos tempos contemporâneos tem uma ampla participação de acadêmicos, artistas e designers, mas a forma como as ferramentas mágicas podem ajudar a desfazer a vigilância global, gerando rituais de resistência, parece não estar suficientemente explorada. Ginevra Petrozzi realizou leituras de Tarot numa perspectiva digital, lendo realidades digitais usando um smartphone, como se estivesse a ler uma carta de Tarot. Anúncios baseados no histórico de pesquisas do Google ou publicações sugeridas no Instagram relacionadas com os interesses do utilizador, eram o que a artista utilizava para fazer a leitura.⁵⁸

⁵⁸ Programa INDEX. (2022) *Superfície*. através do link: https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf p.21

Capítulo V – Ações de Estágio

No quinto capítulo deste relatório procede-se à descrição pormenorizada das atividades levadas a cabo durante o estágio na Produção Cultural da BMA, durante o período de março a maio de 2022.

Logo na primeira semana do estágio obteve-se acesso ao calendário dos projetos do Serviço Educativo da BMA para o período em que me iria encontrar no gnration. Alguns dos projetos já se tinham iniciado; contudo, pude acompanhar o seu desenvolvimento e conclusão.

A presença nos projetos consistia na preparação das salas para a realização do projeto, visualização dos mesmos assim que estes ocorriam e constante assistência de apoio quando necessário.

Durante a permanência na BMA, foi-me fornecida a oportunidade de acompanhar e participar em várias reuniões para os futuros projetos a desenvolver e, algumas vezes, para os projetos já a decorrer. Temas como financiamento, programação e a colocação em prática dos projetos, eram os mais abordados; como me encontrava num escritório com os membros da equipa da Programação, Comunicação, Produção e Direção da BMA, foi possível acompanhar os diferentes aspetos que surgem na realização de um projeto e, especialmente, os contratempos e as soluções que vão surgindo quando o projeto já se encontra a decorrer.

Devido à entrada no estágio ter sido numa altura onde vários projetos já se encontravam a decorrer, realizavam-se uma espécie de “mini” reuniões semanais, sempre que eu fosse introduzida num projeto já a desenrolar-se, para ter uma breve noção do mesmo. Essas reuniões consistiam numa explicação breve do propósito do projeto, do público-alvo do mesmo e dos objetivos a cumprir com a realização do mesmo. Conforme eu fosse acompanhando os projetos, tirava notas do número de participantes, da sua atenção, se a participação dos membros era voluntária ou involuntária e, por fim, fazia uma espécie de avaliação de 0 a 10 a indicar o nível de interesse geral naquela sessão em particular.

A divisão da explicação das ações de estágio vai ser dividida pelos meses de estágio e pelos projetos que aconteceram mensalmente (índice, contudo, que alguns projetos tiveram uma continuidade mensal, ou seja, iniciaram em março e terminaram em junho),

uma vez que no decorrer dos três meses de estágio, foram acompanhados cerca de 10 projetos.

Antes da explicação da participação e acompanhamento dos projetos, é de grande relevância indicar que, nos primeiros dias de estágio, foram realizadas várias visitas guiadas às instalações do gnration e do Theatro Circo, juntamente com várias apresentações dos projetos que se viriam a realizar pela cidade, com maior ênfase na apresentação oficial do *Index* à cidade de Braga, que ocorreu no dia 8 de março de 2022.

	Cronograma estágio (circuitos)	
MARÇO	ABRIL	MAIO
Circuito para Todos	Circuito para Todos	Mini Circuito
Circuito Escolar	Circuito Escolar	Circuito Escolar
Mini Circuito		

Tabela 1: Cronograma de estágio (presença de circuitos mensalmente)

Como é possível verificar na tabela 1, ao longo dos meses de março, abril e maio, apenas se teve a presença de três diferentes tipos de circuito, mais precisamente o *Circuito Escolar*, o *Circuito para Todos* e o *Mini Circuito*.

Como indicado anteriormente no relatório, a BMA tem o *Circuito*, que é o nome do seu serviço educativo. Dentro do *Circuito* é possível encontrar outros tipos de circuitos, mais precisamente cinco. Durante a realização do estágio foram acompanhados diferentes tipos de projetos dentro dos três circuitos referidos no parágrafo anterior.

	Cronograma estágio (atividades)	
MARÇO	ABRIL	MAIO
Projetos	Projetos	Workshops
Residência Artística	Residência Artística	Visitas Orientadas
Workshops	Workshops	Residência Artística
Visitas Orientadas		Espetáculos
BMA <i>lab</i>		Projetos

Tabela 2: Cronograma estágio (atividades mensais)

Ao longo do estágio, como é possível visualizar na tabela 2, concretizaram-se diversas atividades ao longo dos três meses, atividades essas de diferentes aspectos.

5.1. Presença em atividades no mês de março

Entre os dias 7 e 31 de março sucederam-se 24 atividades relacionadas com o SE da BMA. Ao longo do mês acompanhei 2 projetos (de continuidade semanal), 3 workshops, 11 visitas orientadas e uma BMA *lab*.

5.1.1. Projetos

Os projetos acompanhados ao longo do mês de março tiveram continuidade no restante período do estágio, uma vez que ambos tinham uma atividade semanal, com o objetivo de, no final dos mesmos, se realizar uma apresentação final com o(s) trabalho(s) desenvolvido(s) ao longo do projeto.

5.1.1.1. *Todos vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes*

“A construção da identidade e pertença a uma comunidade é um processo vivencial e historicamente apropriado e apropriável, dentro de um processo de socialização, de interação quotidiana e nas trocas reais e simbólicas entre indivíduos onde surgem sentimentos de pertença a partir de percepção da diferença e semelhança entre o nós e o outro. (...) Este é um projeto de longa duração que se propõe a trabalhar com quatro instituições da cidade de Braga. O projeto irá trabalhar nesse “território comum” do património material e imaterial da construção da memória partilhada e de que forma podemos exprimir essa "memória" artisticamente: da fotografia ao som, da imagem em movimento às artes plásticas. De que modo essa expressão de emoções e ideias constrói bases para o diálogo e a compreensão que ultrapassem barreiras de exclusão, sejam económicas, sociais, físicas, psicológicas ou outras.”⁵⁹

“*Todos vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes*” é um projeto de programação contínua, mais precisamente que se iniciou em janeiro e se prolongou até setembro de 2022.

A realização deste projeto só foi possível devido às parcerias que este tem com organizações como Centro Novais e Sousa; CERCI Braga; Cooperativa FOCUS; IRIS – Instituto de Reabilitação e Integração Social; e o Município de Braga.

O projeto era constituído por oito participantes e três formadores. A base da atividade que eles desenvolveram ao longo do projeto era o movimento, mais precisamente a criação do movimento através do uso de imagens fixas. Esta atividade aconteceu todas as sextas-feiras, entre os dias 08 de março a 01 de abril iniciando-se às 14h30 e terminando às 16h30. Em cada sessão eram estimulados o pensamento e a colocação em prática desse pensamento de cada participante.

Quando comecei a acompanhar o projeto, ele já se encontrava na 3ª sessão de 7 sessões, ou seja, já se tinha definido qual o trabalho/objetivo a concretizar com a realização do

⁵⁹ Braga Media Arts. (2020). *Todos vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes*. através do link: <https://www.bragamediaarts.com/pt/agenda/todos-vivemos-mesma-viagem-de-diferentes-maneiras/> Sinopse.

projeto, que seria a criação e a narração de uma história através do uso do movimento. A sua exposição final ocorreu entre os dias 01 a 17 de julho.

5.1.1.2 – *Cartografias Imaginárias*

“Criação de uma cartografia imaginária ligando Enghien-les-Bains e Braga através de um projeto online e físico de artes digitais, envolvendo jovens de ambas as cidades em torno dos valores do património cultural europeu, cidadania e mobilidade.

Os jovens selecionados serão convidados a aproveitar o potencial oferecido pelas artes digitais, na companhia de dois artistas franceses e portugueses, para imaginar um território comum a ambas as cidades, para além das diferenças de língua e cultura. Ao colocar os jovens no centro do projeto, as duas cidades são motivadas pelo desejo de estabelecer caminhos de curiosidade e de criar novos espaços de encontros artísticos e culturais entre eles, tanto a nível físico como virtual.”⁶⁰

Este projeto foi o único de programação contínua que durou os três meses de estágio, dando-me assim a oportunidade de o acompanhar do início ao fim. A primeira sessão do mesmo ocorreu no dia 15/03 e terminou dia 24/05, com 10 sessões no total, tendo sido a apresentação do projeto no dia 07/06. O projeto era constituído por 12 membros, todos eles alunos do 9º ano da Escola Básica 2,3 André Soares.

A oportunidade de acompanhar este projeto durante todas as suas sessões, permitiu-me ter noção do trabalho que exige a execução sucessiva de um projeto com jovens entre os 13 a 15 anos de países (Portugal e França) e culturas com *mindset* diferente. A junção dos alunos (22 alunos no total) sucedeu-se a meio do projeto, uma vez que este consistiu na criação de um vídeo criado pelos alunos através do fornecimento de fotos, vídeos e áudios, todos eles adquiridos pelos alunos, com o objetivo de criar uma “Cartografia” dos locais favoritos de cada aluno, culminando no final com uma apresentação do vídeo final em ambos os países.

⁶⁰ Braga Media Arts. (2022). *Cartografias Imaginárias é um projeto que une Braga a Enghien-les-Bains*. através do link: <https://www.bragamediaarts.com/pt/noticias/detalhe/cartografias-imaginarias-e-um-projeto-que-une-braga-enghien-les-bains/>. Sinopse.

5.1.2. – Workshops

No mês de março realizaram-se três diferentes tipos de workshops, dois deles inseridos no *Circuito Escolar* e um deles no *Mini Circuito*.

5.1.2.1 - «WE! Workshops de Experimentação: vamos fazer música concreta!»

“Há cerca de 70 anos, em Paris, Pierre Schaeffer criou uma nova forma de compor música. Chamou-se música concreta. Pierre e os seus companheiros escutavam, os sons concretos (os sons que existem à nossa volta) e gravavam, manipulavam, distorciam e combinavam-nos de maneira a criar novas composições musicais.

Tudo era feito à mão: cortavam pedaços de fitas, trocavam a ordem de tocar, faziam-nas tocar mais rápido! Hoje, com a tecnologia, podemos compor música como a de Pierre Schaeffer, usando apenas um telemóvel, um tablet ou um computador. Neste workshop vamos tornar-nos compositores de música concreta e os sons à nossa volta vão transformar-se em peças sonoras incríveis.”⁶¹

Este workshop pertence ao *Circuito Escolar* e realizou-se em duas sessões, para dois grupos diferentes, embora ambas as sessões tenham decorrido no mesmo dia, mais precisamente a 16/03. A produção cultural deste projeto consistiu na preparação e montagem da sala para os workshops. Como este era um projeto para turmas da Escola Básica 2,3 André Soares, era necessária mais supervisão, uma vez que os alunos utilizavam equipamento da BMA, como os portáteis e os gravadores.

A primeira sessão iniciou-se às 10h e terminou às 12h. Contou com 23 participantes na faixa etária entre os 11 e os 12 anos. A sessão consistiu na divisão da turma do 7º ano em grupos, dando-lhes livre acesso aos equipamentos ao seu dispor para gravarem uma variedade de sons. Após todos os grupos terem escolhido no mínimo 10 sons diferentes para gravarem, estes eram direcionados para uma espécie de “estúdios” improvisados,

⁶¹ Braga Media Arts. (2021). *WE! Workshops de Experimentação: Vamos fazer música concreta!* através do link: <https://www.bragamediaarts.com/pt/agenda/we-workshops-de-experimentacao-vamos-fazer-musica-concreta/>

onde então gravavam os sons, para mais tarde ser criada uma playlist com os sons capturados por todos os grupos.

No geral, a primeira sessão foi um sucesso: havia uma atenção geral e um interesse genuíno por parte dos alunos, a participação foi contínua e produtiva e todos os objetivos foram concretizados a tempo.

A segunda sessão iniciou-se às 14h e terminou às 16h, esta contou com 28 participantes da faixa etária entre os 13 e os 14 anos. Esta sessão foi bastante similar à que ocorreu na parte da manhã, mas foi realizada com os alunos do 8º ano, e só essa pequena mudança da faixa etária comprovou logo grandes diferenças na atenção e produtividade durante o projeto. Em comparação com a turma do 7º ano, estes alunos, apesar de mais velhos, mostraram maior desinteresse e menos participação voluntária, apesar de todos os objetivos terem sido cumpridos à mesma.

O workshop em si foi um sucesso, fornecendo a oportunidade a várias crianças de aprenderem o que é gravar uma música com equipamento correto/profissional, fazendo com que todo o processo fosse o mais profissional/realista possível.

5.1.2.2. – Música para crianças: o som do dia-a-dia

“O mundo à nossa volta está repleto de sons. Mesmo que tentemos fazer silêncio total vamos perceber que isso não é possível: haverá sempre um som a acontecer, por mais baixinho que seja. Nesta oficina propomos escutar os sons do nosso dia-a-dia de uma forma diferente e mais criativa. O objetivo é gravá-los ou reproduzi-los para os utilizarmos numa composição criada por todos nós. Para isso teremos a ajuda de aparelhos como gravadores e samplers, que permitem manipular e processar o som.”⁶²

O workshop foi criado para os mais novos, uma vez que a idade mínima era 3 anos e a máxima era 10 anos e obrigatoriamente tinham de estar acompanhados por um adulto.

A sessão ocorreu entre as 10h e as 12h do dia 19/03, constituída por dois formadores e 22 participantes (12 crianças e 11 pais). A produção cultural do workshop foi descomplicada,

⁶² WE BRAGA. (2022) *CRANÇAS: Música para Crianças! O Som do Dia-a-dia*. através do link: <https://webraga.pt/evento/criancas-musica-criancas-som-dia-a-dia/>

uma vez que todos os participantes se inscreveram voluntariamente e a preparação da sala consistia apenas na criação de um círculo feito com cadeiras e a distribuição de tablets, que seria o equipamento que os participantes utilizavam para a gravação dos sons.

O workshop consistiu numa aula sobre a aquisição de sons e o reconhecimento deles; a primeira hora da sessão foi mais educativa, os formadores limitaram-se a ensinar os diferentes aspetos do som e a fazer exercícios de captação de atenção com os participantes; na segunda hora da sessão, já as crianças tinham cada uma o seu tablet e juntamente com os seus pais, foi-lhes fornecida a liberdade de percorrer as instalações do *gnration* à “procura” dos sons do dia-a-dia, concluindo o workshop com a revelação dos sons que cada um captou.

5.1.2.3. – *Mini Mapa Sonoro*

O “*Mini Mapa Sonoro*” convida uma turma a fazer a sua própria viagem pelo património da escola. Partindo das suas referências sonoras, no recinto escolar ou à volta deste, a aventura passa por criar um mapa visual e sonoro recorrendo à ilustração e gravação de sons. No final, estes mapas ficam disponíveis online em formato interativo, para exploração visual e sonora.

Devido a este ser um projeto de programação contínua, quando comecei a acompanhá-lo já ele se encontrava na sua etapa final, que era a apresentação aos alunos das turmas que participaram no projeto das obras que criaram este conjunto. Foram três turmas do 5º ano da Escola Básica 2,3 André Soares que participaram no projeto, cada uma constituída por 26 a 27 alunos; a sessão que pude acompanhar forneceu a oportunidade de presenciar a reação deles à criação dos seus “*Mapas Sonoros*”.

A criação dos “*Mapas Sonoros*” consistiu na divisão das turmas em dois grupos, um deles desenhava o *background* para o seu Mapa Sonoro e o outro grupo captava os sons, tanto dentro da sala de aula como no edifício escolar.

No total foram presenciados três “*Mini Mapas Sonoros*”, todos eles um completo sucesso; a realização/criação destes mapas ajudou os alunos a interagir mais com o seu redor e forneceu-lhes a oportunidade de aprenderem como tudo pode tornar-se música.

5.1.3. – Link: Visitas Orientadas às exposições do gnration

Link é um projeto de mediação que parte do programa expositivo do gnration para construir um diálogo entre comunidade, arte e tecnologia. Com o objetivo de aproximar audiências e artistas e criações, o *link* propôs uma série de atividades direcionadas a públicos diversos e em diferentes momentos durante o ano.

No total no mês de março, acompanhei 11 visitas orientadas às instalações que se encontravam no gnration, mais precisamente “*Animais Sintéticos*” e “*Surviving the Impact of raindrops*”.

As visitas eram divididas por dias; num dia poderia acompanhar apenas uma, como também poderia acompanhar três. Todas elas eram constituídas por grupos completamente diferentes, desde crianças da Pré-Escolinha, alunos do Básico/Secundário/Universidade e até membros de fundações, como a Fundação BOMFIM.

5.1.4. – BMA lab: instrumentos não convencionais por Ikue Mori

A artista japonesa Ikue Mori é um dos nomes mais respeitados na música contemporânea. Na década de 70, mudou-se para Nova Iorque e começou a tocar bateria nos DNA, banda seminal no género *new wave* e que integrava também o guitarrista Arto Lindsay. Ativa desde então na cena experimental nova-iorquina, estendeu o seu trabalho às *drum machines* e ao computador, criando também trabalhos visuais. Ikue colaborou já com nomes como John Zorn, Fred Frith, Evan Parker e Zeena Parkins, percorrendo os quatro cantos do mundo. Nesta *masterclass*, a artista autodidata dará a conhecer a sua prática através dos instrumentos não convencionais a que recorre, partilhando o conhecimento e experiência que adquiriu ao longo de décadas de trabalho.⁶³

Esta *masterclass* começou às 10h30 e terminou às 12h do dia 26/03; com a presença da artista mais 23 participantes, a *masterclass* consistiu numa espécie de *Ted Talk*, onde a

⁶³ gnration. (2022). *bma lab: instrumentos não convencionais, por ikue mori*. através do link: <https://www.gnration.pt/event/instrumentos-nao-convencionais-por-ikue-mori/>

artista explicou o seu método de trabalho e mostrou algumas das suas obras, e culminou com uma sessão de perguntas por parte da audiência.

Por pertencer ao *Circuito Avançado*, este projeto acabou por atrair uma audiência cujo público era maioritariamente do universo universitário – aliás, alguns dos participantes eram os alunos do mestrado em Media Arts da Universidade do Minho. Dos projetos que tive o prazer de presenciar, este foi o mais surpreendente pela grande adesão voluntária dos participantes e, acima de tudo, pelo puro interesse de quem assistiu à *masterclass*.

5.1.5. Conclusões gerais

O mês de março foi repleto de projetos e/ou atividades do *Circuito*. Algumas destas prolongaram-se pelo mês de abril; não obstante, as que ocorreram no terceiro mês do ano foram de elevado êxito.

Chama-se atenção particular para certos momentos de alguns projetos, como por exemplo no “*WE! Workshops de Experimentação: vamos fazer música concreta!*”, quando, na apresentação final das melodias criadas por cada grupo, era possível ver a cara de surpresa dos participantes com a criação deles próprios e como esta foi possível realizar num período de 2h. Inclusivamente, os próprios docentes a acompanhar os alunos também ficaram surpresos. Outro momento mais especial ocorreu no desenvolvimento do projeto “*Todos vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes*”, que, a nível pessoal, me ajudou imenso a crescer interiormente quando visualizei a montagem de um projeto, de um certo nível de dificuldade, a ser criado praticamente todo por pessoas com visíveis dificuldades cognitivas e que o fizeram impecavelmente.

Todavia, março foi o mês em que, pela primeira vez, pude acompanhar a produção de projetos numa Instituição Cultural e a sensação de ter estado presente num ambiente desses foi fascinante.

5.2. Presença em atividades no mês de abril

O mês de abril, em comparação com os meses de março e maio, foi o mais sereno a nível de projetos culturais. Maioritariamente os projetos desse mês consistiram na continuação de alguns projetos do mês de março, como o *“Todos vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes”* e o *“Cartografias Imaginárias”*.

Relativamente ao *“Todos vivemos (...) maneiras diferentes”*, não houve muito desenvolvimento no projeto em si: as sessões semanais consistiam na continuação dos trabalhos já antes iniciados pelos participante. Todos eles tiveram a necessidade de ser finalizados apressadamente uma vez que, por motivos pessoais, os formadores não iriam conseguir continuar as sessões no mês de maio. Contudo, o projeto em si ficou concluído (pelo menos a parte a realizar pelos participantes) e, como já referido, cumpriu-se o objetivo final que era a exposição dos trabalhos criados pelos alunos.

Em comparação, o projeto *“Cartografias Imaginárias”* teve um grande desenvolvimento no mês de abril, com a receção dos alunos franceses em Portugal. A junção dos alunos portugueses com os franceses resultou esplendidamente, foi possível ultrapassar barreiras importantes que estavam a dificultar a concretização do projeto, como por exemplo, a gravação do áudio para o vídeo que os alunos estavam a fazer: era necessário as gravações dos textos dos alunos franceses e só o gnracion tinha os equipamentos necessários para o fazer. Porém, no pequeno período de tempo em que os alunos franceses cá estiveram, tudo foi cumprido e realizado como programado.

5.2.1. Workshops

No mês de abril, apenas se realizou um workshop. De todos os workshops que presenciei, este foi o mais didático e o que teve maior adesão por parte dos participantes. A base do workshop era a robótica, o que era uma novidade tanto para mim, como para muitos dos membros da BMA, o que resultou numa programação e produção mais intensiva do projeto, mesmo este apenas durando 2 horas. Devido à vasta necessidade de vários equipamentos, como legos, marcadores, folhas, portáteis e as peças para a montagem dos robôs, e a como tudo isso iria ser manuseado por crianças, a atenção aos detalhes foi

superior à que foi concedida aos restantes projetos, uma vez que se estava a lidar com equipamentos de maior calibre.

5.2.1.1. - «WE! Workshops de Experimentação: robótica para crianças»

O workshop constituiu-se em três bases: robôs, arte e matemática. A junção desses três aspetos resultou em trabalhos incríveis. Decorreu no dia 20/04 entre as 14h e as 16h e contou com a presença de 24 alunos, todos eles do 5º ano da Escola Básica 2,3 André Soares.

Para facilitar o workshop, e porque só eram dois formadores, os alunos foram divididos em grupos e cada grupo tinha uma série de materiais na mesa. Primeiro tiveram de montar a base do robô, a parte crucial já estava construída, os alunos meramente tiveram que acabar de o construir com os materiais fornecidos pelos formadores; assim que tinham o robô montado, passavam para a programação do mesmo, sendo essa fase já feita através de uma aplicação nos portáteis. Os alunos tinham direções escritas em papéis fornecidos pelos formadores e apenas tinham de seguir essas direções para conseguirem programar os robôs. Por fim, já com a programação feita, o que faltava era a criação das obras de arte em si: os alunos tinham de colocar um marcador numa das pontas do robô e um papel por baixo do mesmo; após terem feito isso voltavam para a programação e aí escolhiam o que o robô iria desenhar. No entanto, quando falamos em desenhos, não falamos numa obra de arte como as de Tiago Patatas⁶⁴ mas sim de meras formas geométricas simplificadas.

5.2.2 – Conclusões gerais

Analisando o mês de abril em comparação com o mês de março, este foi o mês pré *Index*, o que resultou numa menor presença de projetos culturais por parte do *Circuito*, uma vez que o foco das atenções era a preparação para a Bienal, que iria realizar-se no mês de maio. Todavia, isso não menospreza os projetos que ocorreram ao longo desse mês e a sua relevância; apesar da presença de projetos ter sido menor, as taxas de sucesso foram superiores a nível de participação e satisfação dos objetivos de cada projeto. Com menos

⁶⁴ Investigador do *gnration*

projetos a decorrer, foi possível organizar melhor a programação de cada um, facilitando assim a sua produção, o que resultou em maiores sucessos.

5.3. – Presença em atividades no mês de maio

O mês de maio ficou marcado pelo mês do *Index*. Apesar da realização de vários projetos ao longo do mês, a base de quase todos era a Bienal. Contudo, no mês de maio tivemos a conclusão do projeto “*Cartografias Imaginárias*. No mês todo apenas decorreram três sessões e todas elas consistiram no aperfeiçoamento do trabalho final e na preparação dos alunos portugueses para a sua ida a França em junho.

5.3.1. – Workshops

Como indicado no parágrafo anterior, grande parte dos projetos que se realizaram no mês de maio revolvem em torno da Bienal e isso inclui os próprios workshops. No total realizaram-se dois workshops, pertencendo ao mesmo projeto, ou seja, um workshop, mas dividido em duas sessões em dias diferentes.

5.3.1.1. – Sessão 1: O Circuito vai ao Index

A primeira sessão do workshop ocorreu no dia 14/05 entre as 10h e as 12h, contando com uma formadora e 16 participantes, alguns deles membros da associação ANEIS.

Este workshop dividiu-se em duas partes, aliás em duas horas; a primeira hora consistiu numa breve apresentação do *Index* aos participantes, seguido de uma visita às instalações da Bienal que se encontravam no *gnration*; a segunda parte resultou então na criação de objetos criativos através da maior diversidade de materiais plásticos, desde lápis de cor, marcadores, tintas, arames, folhas de plantas, ramos de árvores, etc. Os participantes tinham a liberdade total de utilização desses materiais desde que a obra que eles construíssem fosse baseada numa das instalações que haviam visto.

A participação no projeto foi bastante elevada. Devido à diversidade das faixas etárias presentes na aula, resultou em alguns conflitos internos. Contudo, no final, todos os

participantes apresentaram as suas criações e é possível dizer que no geral a primeira sessão do workshop foi um sucesso.

5.3.1.2. – Sessão 2: O Circuito vai ao *Index*

A segunda sessão do workshop decorreu no dia 21/05, entre as 10h e as 12h, contando com 4 participantes, mais 3 participantes que eram os respetivos pais das crianças. Essa foi uma sessão mais intimista, uma vez que eram menos participantes, mas em comparação com a primeira sessão, esta teve mais sucesso uma vez que houve mais atenção por parte dos participantes, resultando num maior entendimento do objetivo do workshop e no sucesso da concretização do mesmo.

Em oposição à sessão anterior, a segunda sessão obteve melhores resultados, especialmente a nível de trabalhos finais, uma vez que todos eles cumpriram o único objetivo que era criar objetos de expressão artística baseados nas exposições do *Index*.

5.3.2. – Visitas Orientadas ao *Index*

As visitas às instalações do *Index* percorreram o centro da cidade de Braga. No total foram acompanhadas 10 visitas. O que diferencia estas visitas das visitas do *Link* são o facto de primeiro, estas não serem nas instalações do *gnration* e de apenas existirem durante o período da bienal. A programação das visitas estava dividida por dias, houve dias dedicados apenas a escolas, outros a organizações/fundações e outras para o público geral.

No global a adesão às visitas foi bastante elevada, uma vez que havia uma curiosidade geral em perceber em que consistia cada uma das instalações e quais as mensagens que passavam. Contudo, convém referenciar que a maior atenção e participação nas visitas ocorreram nos dias para o público geral, uma vez que era possível verificar o interesse genuíno no tema da bienal.

5.3.3. – Conclusões gerais

O mês de maio teve como foco principal a “Bienal das Media Arts” e consistiu num momento espaço/temporal de grande importância no contexto das minhas aprendizagens enquanto sujeito, mas principalmente ao nível profissional, numa área tão particular como a da Gestão Cultural. Esta iniciativa proporcionou-me momentos de percepção e envolvimento nas dinâmicas relativas à programação e produção de um evento desta natureza e dimensão. Este momento foi particularmente marcante uma vez que me foi dada a oportunidade de desenvolver e integrar o meu próprio projeto intitulado “*O Circuito vai ao Index*”.

A minha presença na produção do “*O Circuito vai ao Index*” consistiu no contacto com a formadora, em ter noção da ideia dela para o workshop em si, sobre os materiais necessários, qual a organização da sala para a realização do workshop e, por fim, na receção dos participantes em ambas as sessões e o acompanhamento próximo de cada trabalho a ser desenvolvido por cada um dos participantes.

Considerações Finais

A realização deste estágio foi deveras crucial para a minha formação tanto pessoal como profissional, uma vez que me deu a oportunidade de conhecer a área da Produção Cultural, em proximidade com as práticas e os agentes reais.

Incorporar uma equipa de trabalho no seu ambiente profissional foi uma experiência inesquecível, uma vez que foi partilhada uma visão completamente diferente da área da Produção Cultural. Presenciar a prática de um projeto cultural é completamente diferente da ideia criada durante o ano letivo. Apesar de as bases de um projeto cultural corresponderem à parte concetual, a realidade da sua produção é completamente diferente, no sentido de lidar com orçamentos reais, organizações culturais distintas, entre outros aspetos.

Estagiar no *Circuito* testou todas as minhas capacidades de presença e comunicação, uma vez que durante o período de estágio, acompanhei diversos projetos, em que lidei de perto com os participantes e com as suas necessidades; aliás, em certos projetos, como o “*Todos Vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes*”, dei apoio direto às diversas atividades que foram realizadas em cada sessão e nas Visitas Orientadas, acompanhei todas as visitas junto com a Joana (guia das visitas), o que me ensinou a lidar com os diferentes tipos de públicos, na medida em que lidei de perto com todos os participantes de cada visita.

No decurso do estágio presenciei algumas reuniões gerais, em que aprendi a lidar com várias situações imprevisíveis, tais como as exigências por parte dos formadores e/ou clientes. Todavia, os membros da produção conseguiram sempre arranjar uma espécie de solução para essas exigências ou chegar a um consenso. O que retirei desses pequenos momentos foi a capacidade de pensar rápido e de arranjar soluções para situações de imprevisto.

O *Circuito* apesar de ter surgido apenas em 2019, já realizou centenas de projetos e lida com organizações e/ou instituições culturais a nível internacional. Neste cenário tive a oportunidade de acompanhar um projeto que envolveu um grupo de trabalho oriundo da cidade francesa Enghien-les-Bains, conhecer os membros da equipa do Serviço Educativo de Enghien-les-Bains e neste contexto perceber outras abordagens possíveis para integrar no desenvolvimento de projetos. Assim, durante o estágio, lidei com diversas organizações, formadores, artistas, etc., sendo que essa proximidade proporcionou o

contacto com novas possibilidades de elaboração e gestão de projetos culturais, considerando a exigência dos seus diferentes atores.

A Produção Cultural constitui-se como uma área em crescimento, ou seja, o investimento na mesma é essencial, uma vez que acaba por desenvolver a produção e diversidade cultural da cidade e/ou país em questão, atraindo diferentes tipos de públicos para as organizações/instituições que tenham um Serviço Educativo ativo, beneficiando assim tanto a organização como a cidade.

Em conclusão, a realização deste estágio foi, na minha perspetiva, uma experiência notável e memorável ao nível das aprendizagens no contexto real de ação.

Referências e Bibliografia

Adorno, T. W. (1975). Culture industry reconsidered. *New German Critique*, (6), 12–9.

Adorno, T. W. (2003). *Sobre a Indústria da Cultura*. Coimbra: Angelus Novus

Braga Media Arts. (2021) *Circuito*. from <https://www.bragamediaarts.com/pt/circuito/>

Braga Media Arts. (2020). *Todos vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes*. from <https://www.bragamediaarts.com/pt/agenda/todos-vivemos-mesma-viagem-de-diferentes-maneiras/>

Braga Media Arts. (2022). *Cartografias Imaginárias é um projeto que une Braga a Enghien-les-Bains*. from <https://www.bragamediaarts.com/pt/noticias/detalhe/cartografias-imaginarias-e-um-projeto-que-une-braga-enghien-les-bains/>

Braga Media Arts. (2021). *WE! Workshops de Experimentação: Vamos fazer música concreta!* from <https://www.bragamediaarts.com/pt/agenda/we-workshops-de-experimentacao-vamos-fazer-musica-concreta/>

Bourdieu, P. (1989) *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand, Lisboa: Difel

British Council. (2010) *Mappin the Creative Industries: A Toolkit*. from https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/English_mapping_the_creative_industries_a_toolkit_2-2.pdf

Candidatura da Braga Media Arts para a UNESCO (2017). Braga: Braga Media Arts

Capítulo III Direitos e Deveres culturais. Artigo 73º (Educação, cultura e ciência). Ponto 2. from <https://www.parlamento.pt/Legislacao/Paginas/ConstituicaoRepublicaPortuguesa.aspx>

Coelho, T. (1997). *Dicionário Crítico de Política Cultural: cultura e imaginário*. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda.

Comunidade, Arte e Cultura. (2021). *Universidade do Minho lança mestrado em Media Arts e impulsiona Braga enquanto cidade criativa da UNESCO*. from <https://comunidadeculturaearte.com/universidade-do-minho-lanca-mestrado-em-media-arts-e-impulsiona-braga-enquanto-cidade-criativa-da-unesco/>

Considine, D. M & Gail, E. H. (1992). *Visual Messages: Integrating Imagery into Instruction*. Teacher Ideas Press. from <https://archive.org/details/visualmessagesin00cons/page/n3/mode/2up>

Crippa, G. & Almeida, M. A. d. (2011) *Mediação cultural, informação e ensino*. ETD – Educação Temática Digital. from <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/28621>

Cunha, M. (2005). *Gestão Cultural: Profissão em Formação*. (Dissertação de Mestrado não editada, Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Belo Horizonte.

Diagnóstico aos Serviços Educativos e de Mediação Cultural dos Museus (2020). from http://www.patrimoniocultural.gov.pt/static/data/docs/2021/10/21/RelatorioSEMC_RP_M_compressed.pdf

gnration. (2022). *bma lab: instrumentos não convencionais, por ikue mori*. from <https://www.gnration.pt/event/instrumentos-nao-convencionais-por-ikue-mori/>

Leite, C. (coord). (2020). *Braga Cultura 2030 Estratégia Cultural de Braga 2020-2030*. Braga: OOF Design.

Malik, S. (2008). *Media Literacy and its Importance*. Society for Alternative Media and Research. Islamabad

Marzano, R. (1992). *A Different Kind of Classroom: Teaching with Dimensions of Learning*. ASCD

Miguelles, C. P. (2003). *O estudo da cultura organizacional: as dificuldades estão no objeto ou nas formas de defini-lo?* Cadernos EBAPE.BR.

Moniz, M. (2011) *O Serviço Educativo como dinâmica e processo de renovação de públicos em Ponta Delgada* (Relatório de Estágio). Universidade Nova de Lisboa

Observador. (2022). *Maioria de 75% dos portugueses diz que Estado deve investir mais em Cultura*. from <https://observador.pt/2022/07/12/maioria-de-75-dos-portugueses-diz-que-estado-deve-investir-mais-em-cultura/>

Patatas, T. (2022). *Infraestruturas Relacionais: Resistências, Táticas e Potenciais*. INDEX. from <https://indexmediaarts.com/pt/tiago-patatas-2/>

Peres, C. (2019) *Portugal: Instituições de Ensino com formação em áreas relacionadas à produção e gestão cultural*. from <https://www.ideiapratica.art.br/post/portugal-institui%C3%A7%C3%B5es-de-ensino-com-forma%C3%A7%C3%A3o-em-%C3%A1reas-relacionadas-%C3%A0-produ%C3%A7%C3%A3o-e-gest%C3%A3o-cultural>

Programa INDEX. (2022) *Superfície*. from https://indexmediaarts.com/wp-content/uploads/2022/05/INDEX_Agenda_2022.pdf

Quintela, P. (2011). *Estratégias de mediação cultural: Inovação e experimentação no Serviço Educativo da Casa da Música*. from <https://journals.openedition.org/rccs/1531?lang=en>

Salcedo, D. A. (2016). *Mediação Cultural* São Carlos: Pedro & João Editores.

Samper, S., Trujillo, I. & Tabares, M. (1998). *Conceptos básicos de administración y gestión cultural*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la cultura.

Schauble, L., Leinhardt, G. & Martin, L. (1997). *A Framework for Orgazining a Cumulative Research Agenda in Informal Learning Contexts*. Journal of Museum Education

Theatro Circo. (2020). from <https://www.theatrocirco.com/>
Theatro Circo de Braga EM, S.A. (2020) *Relatório e Contas*. from https://www.theatrocirco.com/ficheiros/foinstitucional/foinstitucional_145.pdf

We Braga. (2022) *CRIANÇAS: Música para Crianças! O Som do Dia-a-dia*. from <https://webraga.pt/evento/criancas-musica-criancas-som-dia-a-dia/>

We Braga. (2022). *EXPOSIÇÃO/INSTALAÇÃO: Scale Travels I “Labo Libidinal”*, por Jonathan Uliel Saldanha. from <https://webraga.pt/evento/exposicao-instalacao-scale-travels-lago-libidinal-por-jonathan-uliel-saldanha/>

Legislação

LEI N° 46/86. “D.R. I Série”. 237 (14/10/1986)

Anexos

Registo Fotográfico: Projetos⁶⁵



Figuras 4 a 6 - «WE! Workshops de Experimentação: vamos fazer música concreta!» (16/03/2022). Fotografias por: Lais Pereira

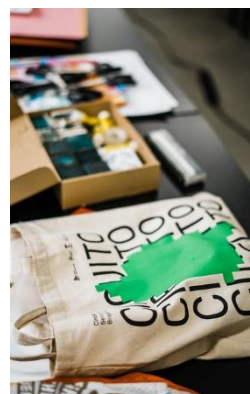


Figuras 7 a 9 - «Música para crianças: o som do dia-a-dia» (19/03/2022). Fotografias por: Lais Pereira



Figuras 10 a 12 - Visitas Orientadas (21/03/2022). Fotografias por: Lais Pereira

⁶⁵ No último anexo do relatório encontra-se a Declaração de autorização de reprodução e utilização de imagem fotográfica



Figuras 13 a 15 - «Todos Vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes» (25/03/2022).
Fotografias por: Lais Pereira



Figuras 16 a 18 - «BMA lab: instrumentos não convencionais por Ikue Mori» (26/03/2022).
Fotografias por: Lais Pereira



Figuras 19 a 21 - «Cartografias Imaginárias» (29/03/2022). Fotografias por: Lais Pereira



Figuras 22 a 24 - «WE! Workshops de Experimentação: robótica para crianças» (20/04/2022).
Fotografias por: Lais Pereira



Figuras 25 a 27 - «O Circuito vai ao Index» (14/05/2022). Fotografias por: Lais Pereira

Instalações gnration



Figura 28 - Instalação «Animais Sintéticos» de Tropa Macaca. Fotografia de: gnration

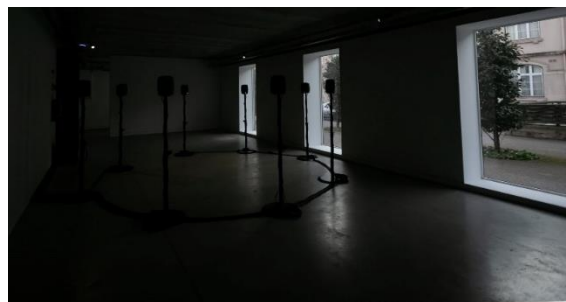


Figura 29 - Instalação «Surviving the Impact of raindrops» de Jana Winderen. Fotografia de: gnration

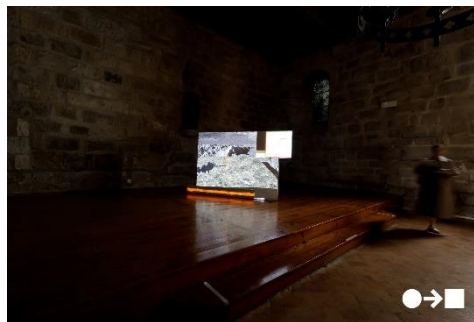


Figura 30 - Instalação «Labo Libidinal» de Jonathan Uliel Saldanha. Foto de: gnration

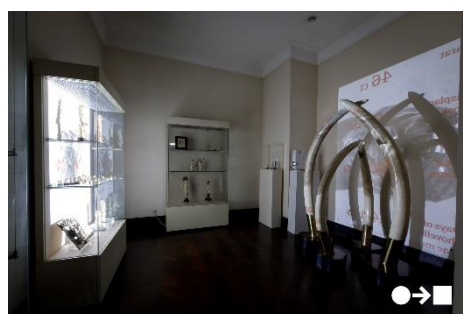
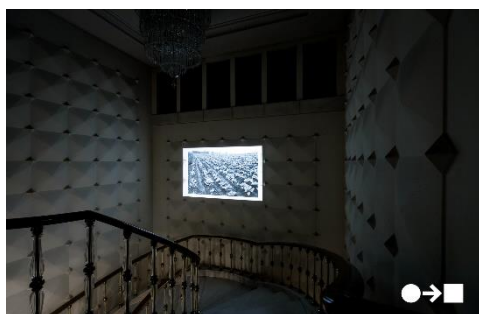


Figura 31 - Instalação «Syn as tex scene» de Florian Hecker. Foto de: gnration

Instalações *Index*



Figuras 32 a 35 - Instalações na Reitoria da Universidade do Minho. Fotografias por: Lais Pereira

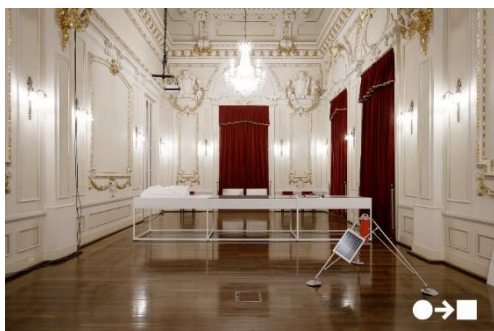
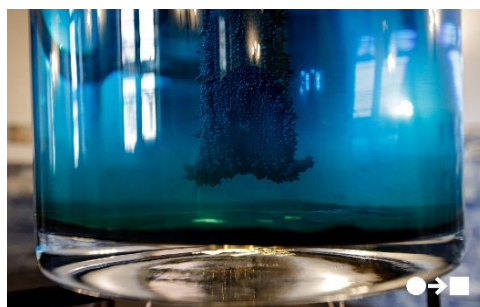


Figuras 36 a 38 - Instalações no Museu Nogueira da Silva. Fotografias por: Lais Pereira





Figuras 39 a 41 - Instalações no Museu dos Biscainhos. Fotografias por: Lais Pereira



Figuras 42 e 43 - Instalações no Theatro Circo. Fotografias por: Lais Pereira



Figuras 44 a 47 - Instalações no Mosteiro de Tibães. Fotografias por: Lais Pereira

Behind the scenes Projetos

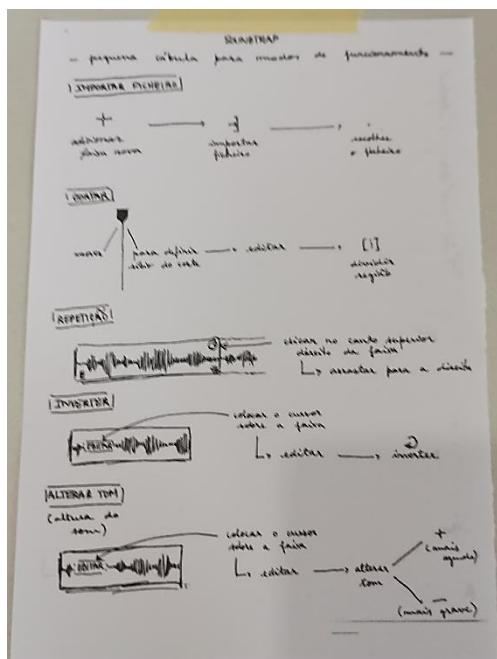


Figura 28 - Folha de preparação para o projeto "WE! Workshops de Experimentação: vamos fazer música concreta!"

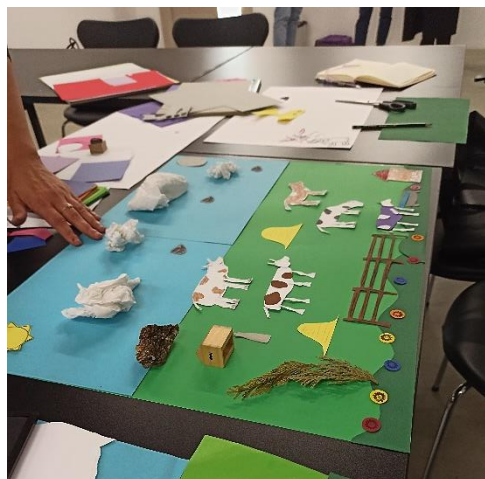


Figura 49 - Um dos trabalhos a ser desenvolvidos no projeto "Todos Vivemos a mesma Viagem de maneiras diferentes"

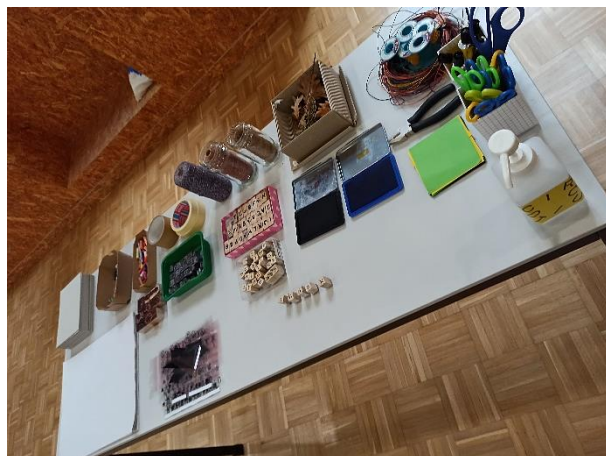


Figura 50 - Materiais para o projeto "O Circuito vai ao Index"TI

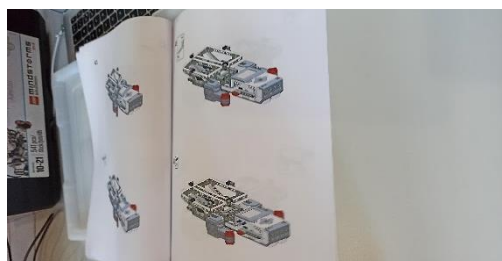


Figura 52 - Modelo do trabalho a desenvolver no projeto "WE! Workshops de Experimentação: robótica para criança!"

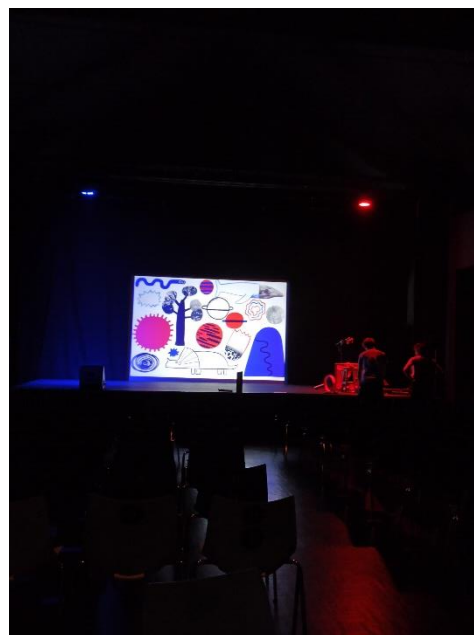


Figura 51 - Behind the Scenes do concerto "O Impossível"

Ficha Técnica Braga Media Arts

Direção

Direção Geral
Cláudia Leite

Coordenação Geral e Executiva
Joana Miranda

Direção Artística e Coordenação de Programação
Luís Fernandes

e-mail
info@bragamediaarts.com

Comunicação

Ilídio Marques (coordenação)
Ana Dinis

email
comunicacao@bragamediaarts.com

Circuito - Serviço Educativo

Assessora de Programação
Sara Borges

Produção
Maria Tavares e Tiago Lopes

e-mail
circuito@bragamediaarts.com



**Braga
Media Arts**

Capa agenda *Circuito* meses de janeiro a julho 2022



Programação da agenda do *Circuito* dos meses de janeiro a julho 2022

Calendário										Circuito
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	
Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	Circuito	Calendário	Circuito	Calendário	Circuito	

Programação contínua	Open Call	ODE – Orquestra de Dispositivos Eletrônicos	#openall #projeto	@gracion	Circuito Para Todos	p.56
		Mini Inaga Sonoro	#workshop	@Escolas do Conselho de Braga	Circuito Escolar	p.59
		Dileitos de Bordo	#workshop #projeto	@Escolas do Conselho de Braga	Circuito Escolar	p.60
		Cartografias Inagráveis	#resistência #espectáculo	@Escola André Soares @Cidade Panórra	Circuito Escolar	p.61
		Todos vivem os a Inesma Via Gem e	#projeto	@Instituições de Braga	Circuito Para Todos	p.63
		FALSO - Fostering Artificial Intelligence at Schools	#projeto	@Escolas do Conselho de Braga	Circuito Escolar Para os Circuitos	p.65
	jan					
	22	sáb	Música para crianças: ritmos, lendas e jogos	#workshop	@gracion	Mini Circuito p.1
	25	ter	WEI Workshops de Experimentação: o que acontece atrás das câmaras?	#workshop	@gracion	Circuito Escolar p.1
	fev					
	04*	sáb e + 05**	MacBac *escolas **público geral	#espectáculo	@Theatro Circo	Mini Circuito p.1
	9 + 10	quá e qui	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gracion	Circuito Escolar p.
	12	sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gracion	Circuito Para Todos p.
	22	ter	WEI Workshops de Experimentação: Vamos fazer tudo?	#workshop	@gracion	Circuito Escolar p.1

Calendário

Circuito

mar

5	sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gration	Circuito Para Todos	p.9	14 a 22	sáb a dom	Visitas orientadas INDEX	#visitas	@vários locais	Circuito Para Todos Circuito Escolar	p.3
5	sáb	Formação de professores: arte sonora na educação ambiental criativa	#ação curadorial	@gration	Circuito Escolar	p.20	22	dom	ODE ao Index	#espectáculo	@Theatro Circo	Circuito Para Todos	p.3
12	sáb	BMA lab: processos de criação musical por Lucy Ruliton	#masterclass	@gration	Circuito Escolar	p.23	27*	sáb e 28**	Inspôvel *escolas **público geral	#espectáculo	@gration	Mini Circuito Circuito Escolar	p.3
16	qua	WEI Workshops de Experimentação: Vamos fazer música concreta!	#workshop	@gration	Circuito Escolar	p.24	jun						
19	sáb	Música para crianças: o som do dia-a-dia	#workshop	@gration	Mini Circuito	p.25	2 + 3	quá e sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gration	Circuito Escolar	p.1
21 + 22	seg e ter	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visitas	@gration	Circuito Escolar	p.9	4	sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gration	Circuito Para Todos	p.1
26	sáb	BMA lab: Instrumentos não convencionais por Ikué Mori	#masterclass	@gration	Circuito Escolar	p.26	4	sáb	Música para crianças: as orcas invisíveis	#workshop	@gration	Mini Circuito	p.41
26	sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gration	Circuito Para Todos	p.9	4	sáb	BMA lab: fazer filmes - como passar do papel à tela por Nu Boyanna Portugal	#masterclass	@gration	Circuito Escolar	p.41

abr

2	sáb	Música para crianças: as histórias do som: o som das histórias	#workshop	@gration	Mini Circuito	p.30	14	ter	WEI Workshops de Experimentação: caba mágica - experiências com a luz e a fotografia	#workshop	@gration	Circuito Escolar	p.41
9	sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gration	Circuito Para Todos	p.9	18	sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gration	Circuito Para Todos	p.1
20	ter	WEI Workshops de Experimentação: robótica para crianças	#workshop	@gration	Circuito Escolar	p.31	jul						

mai

07	sáb	Formação de professores: ferramentas digitais livres para usar na sala de aula	#ação curadorial	@gration	Circuito Escolar	p.34	2	sáb	Li.k: Visitas orientadas às exposições do gration	#visita	@gration	Circuito Para Todos	p.1
14	sáb	BMA lab: TouchDesigner para Instalações Interativas por Markus Heckmann	#workshop	@gration	Circuito Escolar	p.35	11 a 15	seg a sáb	Circuito Summer School	#workshops	@gration	Circuito Escolar	p.51
14 + 21	sáb	O Circuito vai ao Index	#workshop	@gration	Mini Circuito	p.36							

Capa agenda gnration dos meses de abril, maio, junho 2022



Programação agenda gnration abril, maio, junho 2022

até 30 abr - instalação animais sintéticos por tropa macaca até 30 abr - instalação scale travels surviving the impact of raindrops por jana windereen até 22 mai - residência artística laboratórios de verão – open call 9 abr - música filho da mãe apresenta <i>terra dormante</i> 9 abr - dança guelra res nullius por gabriela barros 14 abr - música / residência artística caleidoscópio odete + ece canli	ORBITA ciclo de programação pensado exclusivamente para o formato online 23 abr - música / imagem online #8 miguel carvalhais + rosemary lee 27 mai - música online #9 ikue mori + nuno aroso + joão miguel braga simões 7 jun - música / imagem online #10 jogo cruzado: gemma green-hope + surma / jim o'rouke + lois patinho	INDEX – BIENAL DE ARTE E TECNOLOGIA 14 mai - música florian hecker 21 mai - música / imagem people like us apresenta <i>the mirror</i> 31 mai - música lightning bolt apresenta <i>sonic citadel</i> 3 jun - música trabalho da casa st. james park 8 jun - música caleidoscópio novos rituais keiyaa apresenta <i>forever, ya girl</i> 15 jun - música caleidoscópio novos rituais nite jewel apresenta <i>no sun</i> 18 jun - música monster jinx cromática: stray, don pie pie, liquid e e.a.r.l. 27 + 28 jun - conferência gnration plus audire conference – sound experiences: memory, creativity, participation	9 abr + 4 + 18 jun - visita guiada círculo para todos link – visita orientada às exposições do gnration 7 mai - ação de curta duração círculo escolar formação de professores: ferramentas digitais livres para usar em sala de aula por oscar rodrigues 14 mai - workshop círculo avançado bma lab touchdesigner para instalações interativas por markus heckmann 14 + 21 mai - workshop mini círculo o círculo vai ao index por marta pombeiro 14 + 15 + 21 + 22 mai - visita guiada círculo para todos link – visitas orientadas ao index 28 mai - espetáculo mini círculo impossível 4 jun - workshop mini círculo música para crianças: as ondas invisíveis por worten digitópia casa da música 4 jun - masterclass mini círculo bma lab fazer filmes – como passar do papel à tela por nu boyana portugal
ECOTACTICS ciclo de conversas sobre práticas de investigação ambiental com margarida mendes 13 abr - conversa online #1 steven feld 22 jun - conversa online #2 godofredo pereira	30 abr - música / exposição gnration open day ensemble caleidoscópio / erika de casier / isa leen / jana windereen / ko shin moon / maria d'orey, inês varandas, paulo freitas, sara saigueiro e sêrgio macedo / odeo orquestra de dispositivos eletrónicos / pluto / tropa macaca / wav.in: stereoacid + joão lopes + mingote 12 mai – 15 ago - instalação scale travels index lago libidinal contingência / palingénese / feedback / capital / superfície / metamorfose biomimética / fungo / sinestesia por jonathan uziel saidanha 12 mai – 2 jul - instalação index syn as tex scene por florian hecker	SERVIÇO EDUCATIVO 2 abr - workshop mini círculo música para crianças: as histórias do som; o som das histórias por worten digitópia casa da música	



Da arte
e tecnologia

Of art and
technology

12-22.05
Braga

'22

INDEX SUPER -FICIE SUR -FACE

PERFORMANCE
EXPOSIÇÃO
PENSAMENTO
EDUCAÇÃO

PERFORMANCE
EXHIBITION
CONFERENCES
EDUCATION

Apêndice A: Programação *Performance* Index

PERFORMANCE		
12 Maio Quinta 12 May Thursday	21:30 Ryoichi Kurokawa Subassemblies Theatro Circo	21 Maio Sábado 21 May Saturday
13 Maio Sexta 13 May Friday	21:30 France Jobin & Markus Heckmann Entanglement Theatro Circo	11:00 Bruno Latour & Frédérique Ait-Touati Inside Conferência-Perfor- mance Conference-Perfor- mance Mosteiro de Tibães
14 Maio Sábado 14 May Saturday	22:30 Matthew Biederman & Pierce Warnecke + Supernova Ensemble Spillover Theatro Circo	22:00 People Like Us The Mirror gnration
20 Maio Sexta 20 May Friday	21:30 João Martinho Moura space-aprox Theatro Circo	22 Maio Domingo 22 May Sunday
	22:30 Dust Devices & berru Áspero Theatro Circo	17:00 ODE: Orquestra de Dispositivos Eletrônicos + Pedro Augusto + Mariana Vilanova Theatro Circo

Apêndice B: Programação *Exposição* Index

EXPOSIÇÃO EXHIBITION		Mosteiro de Tibães	Berru Lake Device
12 - 22 Maio 12 - 22 May	gnration	Florian Hecker Syn As Tex Scene	Carlos Sfeir Vottero Earth Beings
Museu Nogueira da Silva	Jonathan Saldanha Lago Libidinal	Theatro Circo	Ginevra Petrozzi Digital Esoterism
Salão Medieval da Reitoria da Universidade do Minho	Dele Adeyemo, Ibiye Camp & Dámaso Randalfe with alumni-in-residence Alexa Szekeres & Remi Kuforiji Demonic Strata	Espaço Público Public Space	Jana Winderen Surviving the Impact of Raindrops
Museu dos Biscainhos	Bethany Rigby Mining the Skies	Online	Calum Bowden Worlds With(out) Us
	Formafantasma Cambio / Seeing the wood for the trees / Quercus		Studio Folder Italian Limes
	Tiago Patatas Infraestruturas Relacionais: Resistências, Táticas e Potenciais		Berru Another Object
	Carlos Sfeir Vottero La [Re]constitución de los Andes		Peter Burr Collective Monuments

Apêndice C: Programação Pensamento Index

PENSAMENTO CONFERENCES		
13 Maio Sexta 13 May Friday	18:30 Delfina Fantini van Dittmar + Virginia Tassinari Conversa Talk Reitoria Universidade do Minho	18 Maio Quarta 18 May Wednesday
14 Maio Sábado 14 May Saturday	15:30 Miguel Carvalhais + Mário Figueiredo + Luísa Ribas Conversa Talk Museu D. Diogo de Sousa	19:00 Tiago Patatas Sistemas de Co-Existência: Extrativismos, Fluxos, Alternativas Co-Existence Systems: Extractivisms, Flows, Alternatives Podcast Online
16 Maio Segunda 16 May Monday	17:30 André Barata Conversa Talk Museu D. Diogo de Sousa	19:00 Federico Campagna Conversa Talk Online
17 Maio Terça 17 May Tuesday	19:00 Sobre Superfícies: Podcast com artistas do Index 2022 On Surfaces: Podcast with Index 2022 artists Conversa Talk Online	18:30 Jonathan Uliel Saldanha + Liliana Coutinho Conversa Talk gnration
	19:00 Tiago Patatas Sistemas de Co-Existência: Extrativismos, Fluxos, Alternativas Co-Existence Systems: Extractivisms, Flows, Alternatives Podcast Online	21 Maio Sábado 21 May Saturday
		11:00 Bruno Latour & Frédérique Ait-Touati 14:30 Inside 16:00 Conversa Talk Mosteiro de Tibães
		17:00 Michael Marder Conversa Talk Mosteiro de Tibães
		18:15 Superfícies de Encontro: Conversa Aberta Conversa Talk Mosteiro de Tibães

Apêndice D: Programação Educação Index

EDUCAÇÃO EDUCATION		
12 Maio Quinta 12 May Thursday	10:00 Delfina Fantini van Dittmar + Filipe Pais Designs of Care Workshop gnration	15 Maio Domingo 15 May Sunday
14 Maio Sábado 14 May Saturday	10:00 Visitas Orientadas às Exposições 11:00 Guided Tours to the 15:00 Exhibition Programme	21 Maio Sábado 21 May Saturday
	10:00 O Circuito vai ao Index Circuito goes to Index Workshop gnration	10:00 Visitas Orientadas às Exposições 11:00 Guided Tours to the 15:00 Exhibition Programme
	10:30 Markus Heckmann TouchDesigner for interactive Installations Workshop gnration	10:00 O Circuito vai ao Index Circuito goes to Index Workshop gnration
		22 Maio Domingo 22 May Sunday
		10:00 Visitas Orientadas às Exposições 11:00 Guided Tours to the 15:00 Exhibition Programme

DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO DE REPRODUÇÃO E UTILIZAÇÃO DE IMAGEM FOTOGRÁFICA

Eu, Lais Inês Constantino Pereira, portadora do Cartão de Cidadão nº 12900957,

Contribuinte nº 246962038, residente na Rua dos Congregados 85, 5º Esq. 4710-370 Braga, cedo a Carina Sofia da Costa Simões autorização para utilização e reprodução das fotografias por mim efetuadas a pedido do Teatro Circo SA para arquivo das atividades do Circuito - Serviço Educativo da Braga Media Arts, no contexto exclusivo da prova de conclusão de mestrado “Gestão Cultural dentro de um Circuito”, Mestrado em Gestão cultural, Instituto Politécnico de Leiria.

Autorizo, conseqüentemente, que as mesmas possam ser utilizadas e reproduzidas, total ou parcialmente, em documentos, ilustrações, vídeos, apresentações e/ou animações neste mesmo contexto, desde que sempre para fins não comerciais, e que se compreenda que a autora das imagens não assume qualquer responsabilidade pelos conteúdos escritos que as acompanharão neste contexto, nem sobre a forma da sua apresentação. Esta cedência de fotografias será por tempo ilimitado e a título gratuito.

Braga, 28 setembro de 2022

Lais Inês Constantino Pereira