



COME2ART

Introduzindo um esquema colaborativo entre artistas & membros da comunidade para fomentar o desenvolvimento de competências de vida e resiliência através de creative placemaking

QUADRO DE INTERVENÇÃO

Tabela de Conteúdos

Tabela de Conteúdos	1
1. Introdução	3
2. Enquadramento Teórico	7
2.1 Placemaking	7
2.2 Tipos de espaços e lugares	9
2.3 A arte no espaço público a favor do <i>placemaking</i>	11
2.4 Abordagens e metodologias sugeridas	14
3. Construção da Estratégia de Envolvimento da Comunidade	19
3.1 Fase de Planeamento	19
3.1.1 Desenvolvimento da Estratégia de Engajamento	19
3.1.1.1. Declaração de Visão	19
3.1.1.2 Clarificar os Objetivos do Projeto	21
3.1.1.3 Definir comunidade/s alvo	22
3.1.1.4 Definir critérios para artistas e grupos comunitários específicos	23
3.2 Abordagem das comunidades-alvo	25
3.2.1 Construção de confiança	25
3.2.2 Avaliação das Necessidades	25
3.2.3 Processo de tomada de decisão	26
3.3 Criação do <i>Hub</i>	27
3.3.1 Protocolo de Diretrizes Éticas	27
3.3.2 Conversa sobre o processo, partilha de responsabilidades	27
4. Necessidades de competências de vida e currículo de formação	29
4.1 Perceção do nível de competências de vida na Área Pessoal	30
4.2 Perceção do nível de competências de vida na Área Social	31



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



4.3 Percepção do nível de competências de vida na área de Capacidade de Aprendizagem	32
4.4 Principais resultados da análise dos resultados do inquérito	33
4.5 Quadro Curricular de Formação	33
4.6 Desenho da metodologia pedagógica e do currículo (curso <i>online</i>)	36
5. Conclusão	38
Referências:	39



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



1. Introdução

O COME2ART é um projeto Erasmus+, financiado pela Comissão Europeia. Trata-se de uma iniciativa que surgiu para responder ao impacto económico e social negativo da COVID-19, centrando-se principalmente no setor cultural e criativo, amplamente afetado. Neste momento crítico, a arte e a cultura em geral, devem ser utilizadas como instrumentos para o bem-estar e coesão da comunidade.

A parceria COME2ART é composta por 7 atores chave de 4 países da UE, nomeadamente: a ActionAid Hellas que possui grande experiência no desenvolvimento de resiliência comunitária; a Faculdade de Belas Artes da Universidade de Aristóteles de Salónica; a Culture Action Europe, uma significativa rede europeia de organizações culturais; a MeP, fornecedora italiana de formação na área da arte; o Clube, uma organização ativa em *creative placemaking*; a IoDeposito, uma ONG que trabalha com comunidades locais no reforço do bem-estar cultural; e CP, uma plataforma de criatividade de base.

O objetivo do projeto COME2ART é instigar a resiliência criativa a nível comunitário em toda a Europa, através do estabelecimento de um esquema colaborativo entre artistas/trabalhadores culturais, atualmente numa situação de limbo, e membros da comunidade, nomeadamente jovens cidadãos, para promover o desenvolvimento de competências de vida através da arte e utilizando o *creative placemaking* como tela para testar as competências adquiridas através de uma abordagem inclusiva, promovendo a cidadania ativa. Ao planear e implementar projetos de *creative placemaking*, o projeto responderá à necessidade de formas alternativas de produção e consumo cultural, satisfazendo a necessidade de formas alternativas de expressão e de conexão social por parte dos cidadãos. Durante a fase de implementação do projeto, os artistas desempenharão um papel de liderança social na construção da resiliência comunitária através da arte, e os cidadãos envolvidos adquirirão competências de vida, tais como a autorregulação das emoções, flexibilidade, capacidade de comunicação e colaboração, criação de conteúdos digitais, bem como pensamento crítico e criativo.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



O presente Quadro de Intervenção inicia as atividades do projeto definindo os requisitos e especificações para a construção da resiliência comunitária dos membros da comunidade através da arte e do *creative placemaking* nos países parceiros. Sugere um plano de ação para a concepção e implementação dos resultados do projeto. A estrutura, bem como o conteúdo do processo de intervenção descritos no documento, baseiam-se na investigação primária e secundária - sobre o papel da arte e do *creative placemaking* no desenvolvimento de competências de vida – levada a cabo nos últimos meses em países parceiros.

Mais concretamente, o segundo capítulo, relativo ao **enquadramento teórico** do Quadro, é desenvolvido principalmente com base nas conclusões da *Desk Research* levada a cabo pela Universidade Aristóteles em cooperação com a Culture Action Europe. Em termos de investigação secundária, os parceiros envolvidos consideraram a literatura e estratégias existentes a nível global sobre o papel da arte na resiliência criativa e no *creative placemaking* através do desenvolvimento de competências de vida, adicionando a questão COVID-19. Nesse sentido, serviu como primeira abordagem à metodologia que será seguida, tendo em conta as diferenciações necessárias consoante os vários locais/sítios/espacos e contextos sociais, políticos e económicos locais.

Na sequência da *Desk Research*, os parceiros em Itália, Portugal e Grécia conduziram *Focus Groups* com representantes dos principais grupos-alvo a que o projeto se refere, nomeadamente artistas no limbo e pessoas representativas da comunidade alvo. É importante referir que um aspeto essencial do projeto é a inclusão social e a capacitação dos cidadãos que enfrentam obstáculos económicos, discriminação com base na origem étnica e cultural, ou desigualdade de género. Dito isto, os participantes de todos os *focus groups* foram selecionados de acordo com os critérios sociais e económicos acima referidos, considerando também a faixa etária, uma vez que o projeto promove principalmente a capacitação de jovens entre os 18 e os 35 anos.

Os *focus groups* com os artistas debruçaram-se sobre os desafios e oportunidades do setor ligados à COVID-19, enquanto com os membros da comunidade se realçaram os desafios, necessidades, emoções da era COVID-19, incluindo a necessidade de se sentirem criativos e produtivos.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

As conclusões dos *focus groups* forneceram contributos importantes para o desenvolvimento da **estratégia de envolvimento da comunidade** descrita no terceiro capítulo deste documento. Uma vez que os projetos de *creative placemaking* se realizam maioritariamente no espaço público, é importante envolver, para além dos principais grupos de trabalho de artistas e membros da comunidade, outros importantes atores comunitários, como autoridades locais, decisores políticos, outras OSC (organizações da sociedade civil) da cidade. Assegurar o engajamento e a cooperação dos *stakeholders* é crucial para o sucesso e impacto a longo prazo dos projetos de *creative placemaking*.

Finalmente, foi realizado um *inquérito online*, com o objetivo de identificar o atual nível de competências de vida dos membros da comunidade. As competências acima mencionadas foram selecionadas a partir do *Quadro Europeu de Referência para as Competências da Vida e para as Competências Digitais*, que os cidadãos devem desenvolver para gerir com êxito os desafios colocados pelas múltiplas mudanças da sociedade. *Soft skills* como a empatia, a flexibilidade, o bem-estar pessoal, a autorregulação das emoções, a capacidade de colaboração, o pensamento crítico, competências básicas de TI e a literacia media são alguns exemplos de competências. O relatório de resultados, com base nos dados recolhidos e analisados pela Melting Pro, contribuiu para o desenvolvimento da **estrutura de formação e identificação das necessidades de formação** dos participantes do projeto. A aquisição das competências de vida mencionadas através de sessões de formação, é um fator essencial para o sucesso do envolvimento de artistas e membros da comunidade no desenvolvimento de projetos de *creative placemaking*.

Embora os capítulos propostos do Quadro de Intervenção COME2ART sejam apresentados como fases aparentemente independentes do projeto, eles são profundamente interligados e interdependentes. Como afirmado na *Desk Research*, uma síntese da *teoria* e da *prática* é fundamental para qualquer *praxis* criativa¹. O processo de reflexão constante sobre o processo em curso é altamente recomendado para qualquer um dos estágios de intervenção. A abordagem de aprender fazendo é altamente recomendada.

¹Kotsakis, Dimitris. 2012. 3 plus 1 essays. Atenas: Ekdoseis ton synadelfon. A *síntese da teoria* e da *prática* produz a *praxis*, seja qual for o campo de aplicação, sejam obras artísticas, educação, medicina, ciência, desporto, e assim por diante. É o repensar/refletir sobre a prática que é aplicada à evolução da teoria, e vice-versa, são as teorias que se aplicam à prática num feedback perpétuo.





O presente quadro de intervenção pode ser utilizado pelos *stakeholders* para além da parceria como uma ferramenta para construir a resiliência criativa da comunidade através do desenvolvimento de competências de vida. É particularmente útil para: a) autoridades locais e regionais que pretendam promover o envolvimento dos cidadãos no planeamento cultural, construindo uma identidade comunitária partilhada em tempos de incerteza; e b) OSC que trabalham com grupos sociais vulneráveis e diferentes subgrupos, tais como jovens, migrantes, mulheres, idosos, pessoas com poucas qualificações, como um método de inclusão social baseado na arte. Assim, pode assegurar-se o impacto a longo prazo desses projetos.

O projeto COME2ART baseia-se em vários projetos anteriores financiados pela UE, demonstrando o impacto que a arte e a cultura têm no reforço das competências cívicas, expressão criativa, coesão social e inclusão na comunidade, cidadania ativa e bem-estar de adultos. Os resultados de dois projetos anteriores relevantes financiados pelo Erasmus+, o projeto "Make Your Place" e o projeto "Artes: Agentes de Mudança Comunitária" (KA2 CB para jovens), foram tidos em consideração no que diz respeito ao processo de conceção e implementação do COME2ART. O primeiro focou-se na promoção do envolvimento cívico dos jovens através do *creative placemaking*, enquanto o segundo foi um projeto de mobilidade juvenil que levou a cabo um seminário sobre a abordagem de *creative placemaking* baseado na arte. Outros projetos da UE que ofereceram contributos valiosos foram o "POPULART", que utilizou a arte como veículo, oferecendo caminhos únicos para a educação de adultos para a cidadania ativa, o desenvolvimento e a realização pessoais, bem como o projeto "HEROINES", que se focou na capacitação através da escrita terapêutica de mulheres com doenças mentais que vivem em zonas rurais.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2. Enquadramento Teórico

Placemaking é um termo básico e uma noção essencial sobre a qual assenta o COME2ART. Além disso, é um dos objetivos básicos do Programa, crucial para o desenvolvimento de competências de vida e resiliência comunitária com que é complementar. O *placemaking* inclui o *lugar* que se relaciona com o *espaço*; o *espaço torna-se* um lugar através de processos de *experimentação*, e a *arte no espaço público* é uma das práticas possíveis. Os benefícios de experimentar o espaço através da arte no espaço público são amplamente descritos na *Desk Research* e serão delineados aqui juntamente com as abordagens teóricas.

2.1 Placemaking

O termo *placemaking* tornou-se relativamente comum nas últimas décadas e o *creative placemaking* difundiu-se amplamente apenas nos últimos dez anos. Mais tarde, segundo Jeroen Laven, Anna Bradley e Levente Polyak, o "*Project for Public Spaces*", uma organização sem fins lucrativos sediada em Nova Iorque, começou a usar o termo de forma consistente em meados da década de 1990, para descrever a sua abordagem à *construção de comunidade em torno do lugar*.² De acordo com o National Endowment for the Arts (NEA), foram eles que reinventaram e fizeram o termo: "Em 2009, a NEA decidiu focar-se no papel das organizações artísticas, artistas e designers na criação de lugares melhores e decidiu chamá-lo "*creative placemaking*". É um termo que essencialmente significa dar à arte um papel no desenvolvimento da comunidade. Ou seja, quando se considera um novo desenvolvimento imobiliário, questões de trânsito e segurança, crises de saúde pública ou outras questões que tenham um impacto na forma como um lugar afeta a vida de um morador, a arte deve ser uma das ferramentas que se considera usar".³ Ann Markusen e Anne Gadwa afirmam que "aquilo a que na Europa se chama geralmente 'revitalização' dos espaços urbanos, nos EUA é considerado "*creative placemaking*"⁴, e Wilfried Eckstein acrescenta que é o que hoje tende

² Laven, Jeroen, Anna Louise Bradley, and Levente Polyak. 2019. "Placemaking in the European context. The movement is here to stay". *The Journal of Public Space*. 4 (Vol. 4 N. 1 | 2019 | FULL ISSUE): 135-154

³ Schupbach, Jason e Don Ball. 2016. *How to do creative placemaking: an action-oriented guide to arts in community development*

⁴ Schupbach, Jason, and Don Ball. 2016.





a ser reformulado como "arte na resiliência urbana", no entanto, *placemaking* continua a ser o termo mais comum. Quanto ao papel da arte, Eckstein observa que o *creative placemaking* denota esforços artísticos para revitalizar áreas urbanas.

Quando se trata de *placemaking* é importante perceber que qualquer pessoa ou grupo, e qualquer tipo ou escala de atividade *faz lugar* – é *placemaking*, especialmente a nível de vizinhança e comunidade. O projeto COME2ART deixa claro que os processos pretendidos levariam à criação de sinergias e pontes entre várias pessoas, grupos e fatores, e que não é um plano de alta autoridade; intervenções de tamanho mais reduzido, e de vizinhança e comunidade assemelham a processos *bottom-up*, e não a uma proposta de *masterplan* que exclui as pessoas que finalmente experienciarão os resultados em primeira mão.

De forma semelhante, Nabeel Hamdi no prólogo do livro *The Placemaker's guide to building Community* explica que "preferiu usar fazedor de lugares [placemaker] no seu título (em vez de arquitetos, planeadores ou especialistas) porque inclui todos os que fazem e sustentam a qualidade dos assentamentos humanos, principalmente as pessoas e comunidades que os habitam. A inteligência do lugar, continuo a manter, está nas ruas de lugares por todo o lado, não nos gabinetes de planeamento da burocracia".⁵ A arquiteta paisagista Lynda H. Schneekloth e o arquiteto e planeador Robert G. Shibley afirmam que "o *placemaking* é a forma como todos os seres humanos transformam os lugares onde estão nos lugares onde vivem".⁶ Com estas palavras salientam a importância e a necessidade de uma participação ativa dos cidadãos na elaboração do seu ambiente, embora no seu livro efetivamente analisem as "verdadeiras colaborações democráticas das comunidades empoderadas com profissionais do planeamento e arquitetura".

Na pesquisa do Departamento de Estudos Urbanos e Planeamento do MIT "*Places in the Making: How placemaking builds places and communities*" os autores voltam às primeiras frases do capítulo deste texto ao citar: "O *placemaking* é um ato de fazer algo. Não é planear, é fazer. É por isso que é

⁵ Hamdi, Nabeel e Elizabeth L. Malone. 2010. *The Placemaker's Guide to Building Community*. Londres: Earthscan

⁶ Schneekloth, Lynda H., e Robert G. Shibley. *placemaking: a arte e a prática da construção de Comunidades*. Nova Iorque: John Wiley & Sons, 1995



tão poderoso.”⁷ Neste contexto, "transformar o lugar onde alguém está no lugar onde alguém vive", e "o poderoso ato de fazer algo" pode encontrar-se alguma da verdadeira essência do *placemaking*; experimentar o espaço, agir no espaço dentro de várias práticas espaciais, transformando assim o *espaço* em *lugar*. Ao adicionar as ilimitadas formas artísticas dentro das quais tais práticas podem ocorrer, respondendo às necessidades reais de qualquer bairro e envolvendo verdadeiramente a comunidade e todos os grupos sociais, então oferecem-se as qualidades potenciais para um *creative placemaking* profundamente essencial.

2.2 Tipos de espaços e lugares

O espaço público tem sido um termo central em inúmeros discursos académicos, a noção principal de várias práticas artísticas e numerosas obras de arte. No entanto, continua a ser difícil estabelecer uma única definição, uma vez que as várias abordagens diferem. É frequente definir o espaço público em oposição ao espaço privado, no entanto este binário também é posto em causa. Embora seja verdade que muitos espaços públicos tradicionalmente abertos enfrentem a ameaça de privatização e sejam, muitas vezes, privatizados, existem muitos casos de espaços híbridos privados-públicos. Alguns exemplos historicamente definidos de espaços públicos abertos são os largos e praças da cidade, os parques e as calçadas pedonais. Os espaços costeiros, florestas e montanhas são também consideradas espaços públicos de acesso livre, onde não são permitidas intervenções estatais ou privadas, pelo menos de acordo com as constituições de muitos países, tal como a Grécia (e apesar das várias intervenções que ocasionalmente ocorrem). Por outro lado, locais como museus, estádios, teatros, restaurantes ou cafés podem ser propriedade privada, mas são simultaneamente *públicos*, dado que as pessoas aí estão presentes e se apresentam a outros *em público* e o que quer que façam lá é atuado publicamente; em público; à frente de outras pessoas. Tais lugares são lugares privados-públicos; espaços públicos de propriedade privada, que diferem de outros locais e espaços públicos em termos de propriedade e acesso livre (e/ou controlado).

Outro caso notável são as fachadas dos edifícios; as paredes exteriores dos edifícios são de propriedade privada ou estatal (por exemplo, uma parede de

⁷ Aqui cita Fred Kent (Projeto para Espaços Públicos)

<https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf>



um Tribunal ou de uma Câmara Municipal), no entanto estão à vista do público, pelo que as superfícies verticais dos edifícios também podem ser consideradas espaços públicos, mesmo que sejam propriedade privada (ou estatal). Assim, na sua forma mais pura, praças, parques e passeios são espaços públicos livremente acessíveis, enquanto outros espaços são privados, mas em muitos aspetos, simultaneamente públicos; são *espaços públicos privados*. Em vez do binário público-privado, Dimitris Kotsakis, antigo professor da Faculdade de Arquitetura da Universidade Aristóteles de Salónica, sugere que a dialética adequada deve ser *espaço pessoal – espaço público* (com base na divisão histórica *casa – cidade*) e *espaço privado – espaço estatal* (com base na propriedade).⁸ Fala ainda do *espaço comum*, a intersecção do espaço público e privado, enquanto Stavros Stavrides, professor de Arquitetura da Universidade Nacional e Técnica de Atenas, explica que o espaço comum é um conjunto de relações espaciais produzidas por práticas comuns; práticas de partilha entre uma comunidade de cidadãos, ou sob a forma de uma rede aberta de passagens pelas quais sempre emergentes e abertas comunidades de cidadãos comunicam e trocam bens e ideias abrindo os círculos para incluir recém-chegados.⁹

No entanto, é muito comum artistas, teóricos, estudantes e assim por diante questionarem as diferenças entre espaço e lugar. O espaço é aparentemente mais geral e em muitos aspetos abstrato, enquanto o lugar é mais específico.

O filósofo francês Michel De Certeau no seu livro “*The practice of everyday life*” foi dos primeiros a elaborar a diferença entre as duas noções.¹⁰ Já a palavra *Prática* no título do livro indica as práticas espaciais possíveis dentro de uma cidade ou em qualquer outro espaço. Ele escreve sobre a “experiência do espaço”, referindo-se às formas como nós, seres humanos, vivemos, usamos e, em última análise, experimentamos o espaço. O geógrafo humano chinês-americano Yi-Fu Tuan desenvolve a perspetiva experiencial no seu livro *Space and place, the perspective of experience*¹¹. Dimitris Kotsakis que sugere que um *lugar* (em grego: o *topos*) é o *espaço experienciado*, um espaço experimentado por *pessoas* individual ou coletivamente. Esta última parte responde a perguntas sobre *quem* vive o espaço, se uma única pessoa, um

⁸ Kotsakis, Dimitris. 2012. *3 plus 1 essays*. Atenas: Ekdoseis ton synadelfon

⁹ Stavrides, Stavros. 2016. *Common space: the city as commons*. Londres: Zed Books

¹⁰ Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of everyday life*. Berkeley, Calif: University of California Press

¹¹ Tuan, Yi-fu. 1977. *Space and place: the perspective of experience*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.



grupo de pessoas ou qualquer sujeito coletivo, introduzindo questões de memória coletiva.

O que é claro é que a experiência do espaço sugere uma série de eventos no espaço; uma vasta gama de *práticas espaciais* que contribuem para a nossa experiência e eventualmente constituem as características e os elementos que definem os lugares, e assim transformam os *espaços* em *lugares*. Segundo Henri Lefebvre, o espaço físico não é um recipiente que inclui o espaço social. Pelo contrário, o espaço social é aquele que inclui e constrói o espaço físico, e é aí que todas as *práticas espaciais* acontecem e reconstróem o espaço físico e remodelam as suas características sociais. A descrição de tais *mecanismos* leva-nos de volta à prática de arte no espaço público e ao que é descrito como *placemaking* - que será explicado nas páginas seguintes. Além disso, é importante notar que não dizemos "arte no *lugar* público", mas "arte no *espaço* público", que conseqüentemente (a obra de arte) *faz um lugar*.

2.3 A arte no espaço público a favor do *placemaking*

Investigar a arte no espaço público liga-se à experiência quotidiana da cidade e, eventualmente, indica as possibilidades de atuação no âmbito do COME2ART. Criar arte no espaço público é algo tão complexo e variável como inúmeras outras práticas espaciais. Por conseguinte, envolve um vasto leque de práticas espaciais não limitadas a um tipo específico de atos, estilos e técnicas; varia de escultura tradicional a instalações de arte contemporânea, desde a forma mais simples de graffiti de adolescentes às tags mais elaboradas, desde 'bombardeamentos' graffiti e autocolantes de 'street art', cartazes e stencils até às produções de graffiti em "halls of fame" autorizados, desde o *trompe l'oeil* até murais de enorme escala nas laterais de edifícios altos. Pode ainda incluir arte vídeo, projeções, arte leve, vários meios digitais e aplicações interativas e, claro, projetos que podem envolver processos de participação coletiva e/ou cívica. No entanto, a arte no espaço público não se limita de forma alguma às artes plásticas ou a obras estritamente visuais. Os músicos de rua são um exemplo típico de como a música também pode ser incluída na família da arte de rua. O mesmo pode ser dito de qualquer tipo de performance; desde malabarismo a peças de teatro de rua, desde *breakdance* a tango, de atos conceptuais à leitura de poesia em público, e inúmeras ações imaginadas por um artista. Até certo ponto, o mesmo se aplica a atividades como skate ou parkour.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



De acordo com as ações descritas, se por um lado existem as artes plásticas e intervenções e instalações visuais, então, por outro lado, existem intervenções performativas. As duas categorias também podem ser diferenciadas pelo facto de a primeira deixar normalmente um traço visível no espaço público, enquanto as segundas geralmente não. Ainda assim, há vários tipos de eventos que são uma combinação de todos, por exemplo um concerto ao vivo, um festival ou mesmo uma festa que inclui o visual, o musical e os elementos cenográficos; imagens, som, movimento e, mais importante, a participação essencial do público; como espectadores, ouvintes, bailarinos, artistas e, afinal, participantes ativos que contribuem para a criação das obras de arte, para a atmosfera e para a *vibe* como um todo. Noutras obras, todo um evento multifacetado pode ser visto como uma obra de arte - mesmo que incorpore diferentes artes e ações. Em todo o caso, a localização e a forma como esta é tratada para efeitos de uma obra de arte ou evento são cruciais.

Ao comentar abordagens e considerações artísticas, poderia falar-se da arte da *realização de eventos*, da *curadoria*, ou, voltando ao título do nosso projeto, do *placemaking*. De qualquer forma, tendo em conta as descrições acima, é justo afirmar que a *arte no espaço público* não é um género ou um movimento artístico específico, mas define-se principalmente pelo simples facto de ocorrer no espaço público. Assim, pode potencialmente incluir todos os tipos possíveis de atos ou práticas artísticas, além da *arte* de utilizar o próprio espaço, que é em si, de qualquer forma, elemento essencial destas obras de arte; o hospedeiro e o terreno em que ocorrem.

Na sequência do que foi discutido, sugere-se antes dos preparativos das obras de arte, e como parte integrante dos projetos globais, um exame pormenorizado de várias obras de arte, eventos e ações. Tais estudos de caso são úteis para a compreensão dos lugares e das obras de arte que aí podem ser colocadas e qualquer outra coisa que aí possa acontecer. Cada um dos casos analisados introduz inevitavelmente uma série de aspetos, que numa multiplicidade de formas incorporam meios, estratégias, ética e estética. Introduzem também aspetos de sinergias e coletividades, o direito à cidade e a experiência do espaço, e benefícios para a nossa compreensão dos aspetos de cada espaço e lugar. No entanto, deve ter-se em conta que afinal cada espaço e lugar diferem, e, conseqüentemente, cada obra de arte é examinada nas suas características especiais definidas a partir do contexto físico e social de cada lugar.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

A discussão entre supervisores e artistas, bem como entre artistas e membros da comunidade, é ainda mais produtiva e crucial para a comunicação entre estas. Uma lista indicativa de obras poderia incluir um vasto leque, desde as intervenções Akay e Peter de Estocolmo¹² até às instalações e construções do artista Swoon¹³ sediado em Brooklyn, desde as projeções de Krzysztof Wodiczko até as apropriações de infraestruturas públicas de Jenny Holzer, desde Gordon Matta-Clark até à instalação do coletivo City of Names em Berlim em 2003¹⁴, desde as práticas de "jardinagem de guerrilla" até às festas de rua, das festividades folclóricas locais aos eventos organizados pela IoDeposito¹⁵ e pela Melting Pro Learning Societa Cooperativa¹⁶, da exploração urbana à arte de mediação do espaço noutras formas e plataformas de arte, desde festivais de música ao ar livre até parques infantis construídos comunitariamente, desde vários encontros e desfiles até eventos espontâneos, obras de arte e performances durante os protestos Black Lives Matter em 2020. Stavros Stavrides narra e analisa as possibilidades levantadas a partir de exemplos semelhantes onde pessoas de um bairro, bem como pessoas de outras áreas, coletivamente reconstruíram um parque aberto a todos, incorporando todas as artes da arquitetura à jardinagem, teatro e música. Nas suas apresentações, também descreveu como festivais locais ou mesmo um jantar acompanhado de música e dança numa praça pública podem funcionar para experimentar a cidade como um espaço comunitário. Noutros exemplos, destaca-se o elemento de jogo em obras de arte e atividades, como uma qualidade e uma necessidade, para adolescentes e adultos.¹⁷ Outros casos ajudam a compreender se os murais são ferramentas ou sinais de gentrificação numa área, ou se envolvem a comunidade de várias formas.¹⁸

Os locais podem ser bancos de jardim ou paragens de autocarros, parques ou parques infantis, lagos ou zonas ribeirinhas, *bunkers* ou túneis, edifícios

¹² Irmãos Barsky. 2006. *Urban recreation: Akay & Peter = Barsky Brothers*. Årsta, Suécia: Dokument Forlag

¹³ Klanten, Robert e Lukas Feireiss. 2009. *Space craft. more fleeting architecture and hideouts 2 2*. Berlim: Gestalten

¹⁴ Nabi, Adrian. 2007. *Backjumps - the live issue #3: urban communication and aesthetics*. Berlin: From Here to Fame Pub.

¹⁵ <https://www.bsidewar.org/en/bside-war-en/>, ver também <https://www.iodeposito.org/en/projects/bside-war-vol-ii/program/inaugurazione-dellinstallazione-darte-sensoriale-insight-di-joshua-cesa-sound-di-alessio-sorato-e-lorena-cantarut/>

¹⁶ <https://meltingpro.org/en/projects/invasioni-contemporanee/>

¹⁷ Francis, Mark, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone e Stephen Carr. 1992. *Public Space*. New York: Cambridge University Press.

¹⁸ Pangalos, Orestis. 2020. 'From mural interventions to gentrification. Dynamics, ethics and dialectics', in Tsoukala, Kyriaki eds, *Space interweavings: ethos, spatial practices, architecture*. Conference proceedings, Thessaloniki: Epikentro



abandonados e ruínas urbanas, pequenas praças ou sítios monumentais, terraços ou fachadas de edifícios, barcos antigos ou comboios, potencialmente tudo, por todo o lado. Além disso, há vários e diferentes públicos em cada lugar. Embora as obras ocorram em áreas específicas, sendo, portanto, um dos seus principais públicos as populações locais que podem apresentar uma certa coesão, ainda assim o público é composto por diferentes indivíduos de diferentes idades, sexos, etnias, culturas e contextos sociais. Contudo, em muitos casos, os eventos e obras de arte referem-se a comunidades e grupos sociais com quem correspondem e interagem, o que é um facto a considerar antes de planear e durante a execução. Em última análise, é muito importante comentar a forma como os artistas tratam os temas, quer lidem com minorias e grupos sociais sub-representados, e exemplos relevantes também devem ser discutidos.

2.4 Abordagens e metodologias sugeridas

Através do currículo de formação do projeto COME2ART, os artistas enquanto formadores e formandos devem ser introduzidos a processos de *aprender fazendo*.¹⁹ Devido ao facto de muitos dos participantes serem jovens e relativamente inexperientes nestes processos e projetos (coletivos, e ao mesmo tempo lidando com a atuação no espaço público), e também devido ao facto de a arte no espaço público ser muitas vezes complicada e depender de fatores inesperados, os projetos têm um carácter experimental *per se*. Assim, é mais provável que os participantes realmente *aprendam fazendo*, inventando formas de superar vários obstáculos e restrições. Tais procedimentos exigem e, ao mesmo tempo, promovem a flexibilidade, o pensamento crítico e criativo, a escuta ativa, a comunicação e a colaboração, a tomada de decisões, bem como a autorregulação de emoções, todos eles elementos considerados como competências de vida.²⁰ Em muito aspetos, o que se refere acima é um contributo inovador para práticas de aprendizagem alternativas e um método suficiente para impulsionar a resiliência criativa da comunidade em geral. Como explica a equipa do Departamento de Estudos Urbanos e Planeamento do MIT, a importância do processo sobre o produto no *placemaking* atual é um

¹⁹ As competências de vida são competências básicas adquiridas através da aprendizagem e/ou experiência de vida direta que permitem que indivíduos e grupos lidem eficazmente com problemas e problemas comumente encontrados no dia-a-dia <https://www.britishcouncil.gr/en/life-skills/about/what-are-life-skills>

²⁰Sala, Arianna, Yves Punie, Vladimir Garkov e Marcelino Cabrera. 2020. *LifeComp: the European Framework for personal, social and learning to learn key competence*. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/302967>.



ponto chave que não pode ser sobrestimado — e que impulsiona a prática para um público mais amplo, alargando o seu potencial impacto.²¹

Os materiais educativos para os formandos devem ser discutidos entre os grupos das três cidades participantes (Lisboa, Salónica e Treviso), enquanto as observações e consultas devem ser levadas a cabo antes de finalizadas e apresentadas aos formandos. Isto requer uma maior comunicação entre os parceiros do programa, que podem ser alcançados através de conferências *online*. Além disso, como já foi mencionado, cada parceiro terá de considerar as próprias características específicas locais em matéria de espaço público. Dito isto, devem destacar este aspeto e, conseqüentemente, integrar temas relevantes e estudos de caso nos programas de formação. Por último, os conhecimentos fornecidos pelos relatórios sumários dos *focus groups* podem ser úteis na preparação dos módulos e do material de formação. A leitura do material primário de cada *focus group* (resumos e transcrições áudio completas) também é altamente recomendada para uma compreensão mais profunda dos pontos de vista e perspetivas sobre os temas do Programa por parte dos artistas participantes (em breve estagiários e formadores).

Após o período de formação, um aspeto crucial no que diz respeito à co-concepção e implementação dos projetos artísticos é a comunicação entre os membros da equipa. É importante que os participantes se sintam confortáveis desde o primeiro dia. Um ponto de partida deve ser que "todos aprendem uns com os outros"²². Sejam artistas, membros da comunidade ou qualquer pessoa envolvida nos projetos, todos têm de sentir e entender que são importantes para o projeto – e não apenas para os seus fins. Isto pode resultar em auto-confiança, necessária para cada membro poder dar o seu melhor; boas vibrações entre os praticantes podem garantir trabalho em equipa e empenho. Ao mesmo tempo, como já se referiu, esta conduta permite obter competências de vida, resultado, assim, no aumento da resiliência da comunidade. A comunicação e as vibrações positivas podem ser obtidas no seguimento dos vários encontros. Os participantes não devem apenas reunir-se em mesas redondas, mas também realizar atividades paralelas adicionais; podendo, portanto, ser potencialmente criativos não só durante os *workshops*, mas

²¹ Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R., Muessig, A. (2013), *Places in the Making: How placemaking builds places and communities*, o Massachusetts Institute of Technology. <https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf>

²² The aforementioned directly respond to *Empathy, Collaboration and Communication*. See *LifeComp: the European Framework for personal, social and learning to learn key competence*.





também enquanto estão juntos – por exemplo – a ver um filme, ou, simplesmente, a sair para qualquer atividade. Um jantar ou um piquenique é uma das muitas formas de se "encontrarem" e conhecerem²³. Estes poderiam, naturalmente, acontecer logo após a pesquisa no local sobre os potenciais lugares para os mini projetos COME2ART e os projetos finais.

Ao mesmo tempo, os participantes do projeto podem observar e experimentar coletivamente a cidade enquanto caminham, bem como discutir os projetos e gerar ideias criativas. No entanto, o simples facto de passarem algum tempo juntos é benéfico para as relações, para a comunicação e para o progresso de todos os projetos, o que é suscetível de beneficiar os resultados criativos de qualquer debate. É provável que um processo deste tipo contribua para o desenvolvimento de novas relações após a execução dos projetos, o que é crucial e, em muitos aspetos, um dos critérios para todo o programa ser considerado um sucesso; o objetivo COME2ART é, afinal, aumentar o sentido de pertença, e estabelecer dinâmicas de sinergia entre diferentes pessoas de todos os estratos sociais que durarão muito tempo após a duração do projeto e acabarão por criar ações e sinergias subsequentes também na comunidade e a nível local.

Por outro lado, a supervisão sob a forma de consultoria e curadoria das ações é crucial. Aqui, os membros mais experientes que pertencem aos parceiros COME2ART podem oferecer a sua experiência para coordenar os debates dos membros de forma a concretizarem as suas ideias. Em todo o caso, devem realizar-se amplos debates e *workshops* que serão inevitavelmente necessários para a implementação dos mini projetos artísticos coletivos. A escolha de materiais, técnicas, estilos, o conteúdo das obras de arte propostas, o processo coletivo e o envolvimento das comunidades (e de quais), e por último, a escolha do local para as obras de arte, estão entre os temas a debater para os mini projetos. Na Investigação Primária foi sublinhada a natureza multifacetada de tais esforços.

A experiência de projetos de escolas de arte, bem como de reais obras de arte no espaço público, tem demonstrado a imprevisibilidade de qualquer obra concebida que pode não ser realizada como planeado. Assim, estão sujeitas a

²³Stavros Stavrides, professor de Arquitetura na Universidade Nacional e Técnica de Atenas nos seus livros e apresentações descreve a importância de um jantar para se reunirem. Mais à frente, analisa jantares, bem como festividades locais com música e dança numa praça pública que funciona para experimentar a cidade como um espaço de *convívios*. Stavrides, Stavros. 2016. *Espaço comum: a cidade como comuns*. Londres: Zed Books



novas negociações e alterações, e precisam de ainda mais debate entre os participantes, os parceiros e qualquer perito que ofereça consultoria. Mas muitos dos possíveis problemas podem ser previamente identificados, e deve existir um enfoque no mapeamento e análise do potencial lugar²⁴. Explorar e passear pelas ruas é uma das partes iniciais e mais lúdicas dos mini projetos. Ao mesmo tempo, reunir-se com representantes de comunidades e grupos sociais é crucialmente importante para o seu envolvimento ativo, para incluir a sua participação cultural e os seus pontos de vista. A negociação com autoridades locais para garantir licenças é igualmente importante na escolha dos locais. A outro nível (num sentido *empírico de aprender fazendo*, e da *experiência do espaço*), os participantes são profundamente iniciados nas multiplicidades do espaço²⁵, e, claro, nas complexas questões público-privadas, lições cruciais para qualquer ato futuro.

Todo o processo inclui a reflexão sobre cada ação e a experiência que todos os participantes ganharão através dele, ou seja, o que também *aprenderão fazendo*. Logo a seguir, podem aplicar o que aprenderam em qualquer fase da sua vida social e artística. Mais uma vez, é a síntese da *prática* que tinham e as *teorias* que construíram através da prática, que serão aplicadas à sua futura *praxis*. A nível técnico, é importante registar os procedimentos, fornecer questionários a todos os envolvidos (por exemplo, os cidadãos da comunidade local), organizar mesas redondas regulares e definir as necessidades de ferramentas e materiais. Em última análise, a comunicação regular e o intercâmbio de informações e experiências entre as três cidades participantes serão provavelmente muito importantes para um possível diálogo entre os projetos e um resultado total ainda melhor para o COME2ART.

Por último, é aconselhável visitar, revisitar e observar nos tempos anteriores e durante a realização das obras de arte. Os lugares devem, naturalmente, ser propostos e examinados, juntamente com os membros da comunidade e os

²⁴Assim, os participantes serão introduzidos nos locais/espacos que poderiam ativar através da mini e dos projetos finais e traçar as potencialidades que oferecem. Stephen Carr, Leanne G. Rivlin, Mark Francis e Andrew M. Stone no seu livro seminal *Espaco Público* eles traçam, categorizam e analisam uma grande quantidade de lugares onde a *produção* de lugares ocorre através das práticas espaciais de cidadãos e administrações. Francis, Mark, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone e Stephen Carr. 1992. *Espaco público*. New York: Cambridge University Press.

²⁵"A sua importância do espaço público como base para boas cidades é reconhecida em toda a Europa a nível político e também entre os praticantes. "A sua qualidade é a espinha dorsal de uma cidade sustentável". Laven, Jeroen, Anna Louise Bradley e Levente Polyak. 2019. "Placemaking no contexto europeu. O movimento está aqui para ficar". *O Diário do Espaço Público*. 4 (Vol. 4 N. 1 | 2019 | EMISSÃO COMPLETA: 135-154.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



representantes de quaisquer grupos sub-representados. O contributo destes últimos é o que ajuda os artistas na compreensão das peculiaridades de cada lugar e situação e, por sua vez, os artistas fornecem formas adequadas a cada tópico e caso. O que aqui se sublinha é, uma vez mais, a importância da comunicação regular através de reuniões frequentes que, no seu conjunto, cumprem a função de um *workshop*. Na sequência do que já foi discutido, quaisquer problemas e obstáculos constituem o terreno para uma abordagem discursiva crítica e para a possibilidade de resultados de sucesso. Em muitos casos, as várias restrições de espaço vêm para impedir o progresso de uma ideia proposta, o próprio processo pode ser continuado em benefício dos projetos. Qualquer "acidente" pode ser convertido em benefício de um processo antes inimaginável; isto abre espaço para mais soluções criativas e possibilidades inesperadas. Devemos considerar que esta é uma ideia fixa que pode não funcionar em primeira mão e os membros da equipa podem basear-se na alternância da questão, como um trabalho que se desenvolve criativamente através do processo. Seja qual for o resultado final, a equipa do MIT afirma que "a importância do processo sobre o produto na produção atual é um ponto chave que não pode ser sobrestimado — e está a empurrar a prática para um público mais amplo e a alargar o seu potencial impacto".²⁶

Alcançar este público mais vasto e garantir um impacto a longo prazo de qualquer projeto de *creative placemaking*, depende do nível de envolvimento e empenho dos *stakeholders* comunitários envolvidos nas atividades do projeto. Um nível de legitimação social, especialmente quando se trata de atividades no espaço público, é crucial, não apenas durante o período de implementação de tais atividades, mas principalmente para a sustentabilidade dos resultados do projeto se a resiliência da comunidade for o resultado desejado. O capítulo seguinte procura analisar e propor métodos para a construção da estratégia de compromisso adequada que possa assegurar o empenho de todos os intervenientes comunitários necessários.

²⁶ Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R., Muessig, A. (2013), *Places in the Making: How placemaking constrói lugares e comunidades*, o Massachusetts Institute of Technology.
<https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf>



3. Construção da Estratégia de Envolvimento da Comunidade

O enquadramento teórico é a base para o desenvolvimento das próximas ações que conduzirão à implementação de projetos de *creative placemaking*. Depois serão necessárias especificações para a criação a nível comunitário de centros de co-criatividade inclusivos, conectando artistas/trabalhadores culturais no limbo com membros da comunidade. Para além do núcleo de trabalho de artistas e jovens cidadãos, nomeadamente membros da comunidade, todos os *stakeholders* devem ser envolvidos e o local certo para as reuniões, discussões e concepção dos projectos artísticos dos vários representantes da comunidade deve ser cuidadosamente escolhido.

3.1 Fase de Planeamento

Antes de quaisquer atividades de intervenção na comunidade, deve ser desenvolvido o plano de ação de aproximação e envolvimento dos vários principais *stakeholders*, um fator chave para o sucesso futuro do projeto. Durante a fase de planeamento, o desenvolvimento de uma estratégia de envolvimento que defina a visão e objetivos específicos em termos da expectativa de mudança que o projeto visa trazer para a comunidade, bem como os critérios dos *stakeholders* da comunidade, pode ser considerado como o primeiro marco para a implementação de qualquer projeto *de creative placemaking*.

3.1.1 Desenvolvimento da Estratégia de Engajamento

3.1.1.1. Declaração de Visão

O sucesso de projetos co-criativos, baseados num local e espaço específicos, assenta no nível de compromisso e envolvimento da comunidade local. No nosso caso, os projetos artísticos que visam fomentar o sentido de identidade local e promover a resiliência da comunidade devem envolver em todo o processo os principais *stakeholders* da comunidade. Para isso, o objetivo do projeto de *creative placemaking* deve ser claro e a comunidade deve sentir-se envolvida no desenho das atividades e nos processos de tomada de decisão. A falta de compreensão da visão pode resultar em desconfiança e num baixo nível de envolvimento da comunidade.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Além disso, antes da execução de qualquer projeto, devem ter-se em consideração as circunstâncias económicas, políticas e sociais não só a nível local, mas também a nível nacional e internacional. O nosso mundo está tão interligado que o que quer que aconteça em qualquer lugar da Terra afeta diretamente as pessoas que vivem em qualquer país, cidade ou lugar.

Nos últimos dois anos, todos fomos testemunhas de tais fenómenos. O projeto COME2ART é implementado num período de instabilidade económica e social e insegurança. A pandemia criou uma realidade totalmente nova, onde todos tivemos de repensar e re-desenhar quase tudo o que dávamos por garantido, sendo urgente adaptarmo-nos à nova realidade. O setor cultural e criativo tem sido amplamente afetado pela COVID-19. Como resultado dos sucessivos confinamentos dos últimos dois anos, quase não se realizaram atividades culturais e artísticas. Este facto teve não só um impacto económico significativamente negativo, mas também social, tendo em conta o papel da arte no bem-estar da comunidade. Nas conclusões dos *focus groups* com os artistas, é muito referida a importância da arte e da cultura na coesão comunitária. Como mencionaram: "A cultura define o cenário comunitário e as comunidades caracterizam-se por costumes e comportamentos comuns partilhados. Pode definir-se o próprio grupo em virtude da cultura, e esta existe por causa da arte e da sua expressão». Inúmeras pessoas que trabalham neste sector específico perderam os seus empregos ou trabalharam em situações de precariedade e insegurança. Para a maioria dos artistas e trabalhadores culturais, a ligação direta com o público não pode ser facilmente substituída por meios digitais de produção artística.

A falta de atividades artísticas também teve um impacto negativo na vida dos jovens. Como referido no *focus group* com membros da comunidade "A pandemia afetou significativamente a necessidade de expressar sentimentos, pois se, por um lado, alguns tiveram vontade de partilhar os seus humores com os outros para procurar compreensão e discutir com os amigos, outros, pelo contrário, fecharam-se em pensamentos e sentimentos difíceis de gerir."

Assim, o papel dos artistas deve ser reinventado, explorando novas oportunidades e colaboração com os cidadãos na criação de conteúdos. Simultaneamente, a COVID-19 obriga os indivíduos a adquirirem competências de vida (flexibilidade, capacidades de pensamento crítico e criativo) para se tornarem mais resilientes e criativos, à medida que os períodos de crise proliferam.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Com base nisto, o COME2ART contribui para os esforços nacionais e europeus feitos para que as sociedades recuperem dos traumas da era COVID-19.

A visão está ligada não só às mudanças comunitárias de curto prazo, mas também a mudanças a longo prazo. Dito isto, o impacto social central do projeto está relacionado sobretudo com a crescente sensibilização das autoridades públicas locais e regionais e dos decisores políticos no domínio da cultura e das artes, que podem conduzir a mudanças institucionais, mudanças que possam apoiar a inclusão social de grupos marginalizados e aumentar a resiliência da comunidade na prática.

3.1.1.2 Clarificar os Objetivos do Projeto

A visão mostra o destino, como uma bússola. Trata-se de um quadro geral do que se supõe poder alcançar. No entanto, a definição de objetivos específicos para o projeto pode ser vista como um dos passos para alcançar a visão. Por isso, antes de começar a abordar os principais *stakeholders* da comunidade, é crucial clarificar os objetivos do projeto. Uma apresentação dos marcos fundamentais, bem como das várias etapas do projeto pode ser realmente útil na reunião com os representantes dos grupos-alvo envolvidos no projeto. Ser proactivo a consultas específicas através da preparação de uma sessão de perguntas e respostas também pode ser útil.

Mais especificamente, o projeto COME2ART visa envolver, formar e mobilizar artistas/trabalhadores culturais atualmente no limbo, ajudando-os a assumir um papel ativo e de liderança como facilitadores de resiliência criativa a nível local. Deste modo, responderá à necessidade de alternativas de produção e consumo cultural por parte dos artistas, satisfazendo simultaneamente a necessidade de alternativas de expressão e de conexão social por parte dos cidadãos.

Ao mesmo tempo, munir os membros das comunidades locais com competências de vida através da expressão artística e de projetos de *creative placemaking* participativos funcionará como um recurso de desenvolvimento pessoal e resiliência comunitária.

Por último, ligar artistas locais a organizações comunitárias e cidadãos através de centros de co-criatividade inclusivos, onde os jovens podem aplicar



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



competências de vida na prática e tornarem-se cidadãos ativos é mais um dos principais objetivos que o projeto pretende alcançar.

Em conclusão, o projeto COME2ART visa fazer a ponte entre artistas no limbo e jovens de cada cidade parceira e, em seguida, criar centros de co-criatividade, onde estes grupos-alvo se possam conhecer, co-projetar e implementar projetos artísticos, principalmente no espaço público. No entanto, estas equipas de trabalho tentarão envolver outros *stakeholders* da cidade, divulgar a sua mensagem à sociedade local e comunicar através de recomendações políticas centros de decisão locais e regionais, de modo a que a mudança social que pretendem alcançar assuma uma forma institucional. A criação dos centros comunitários pode ser considerada uma prioridade, o principal fator que pode levar ao resultado esperado. Um espaço comum onde todos os *stakeholders* envolvidos podem sentir-se seguros para expressar sentimentos, pensamentos e ideias.

3.1.1.3 Definir comunidade/s alvo

Cada projeto de *creative placemaking* tem que envolver grupos sociais específicos. Depois de definir a visão e os objetivos do projeto, deve definir-se é o momento de definir quais as partes da comunidade a que o COME2ART se refere e, em seguida, encontrar formas de abordar e envolvê-los nas suas atividades. Artistas e trabalhadores culturais no limbo, membros da comunidade provenientes de minorias étnicas e culturais com especial interesse pelas artes, organizações da sociedade civil, redes de artistas, organizações culturais, autarquias regionais e locais, fornecedores de educação no sector cultural e criativo, bem como decisores políticos são as principais comunidades envolvidas na implementação do projeto. As comunidades acima podem ser separadas em dois grupos. A separação não significa que será dada prioridade a um grupo em vez do outro. Todas as partes são necessárias para a implementação bem-sucedida do projeto. Além disso, não significa que um grupo trabalhe separadamente do outro. A categorização é feita por razões metodológicas, uma vez que, dessa forma, será mais fácil priorizar e desenvolver a abordagem de envolvimento.

Desta forma, no primeiro grupo podem ser colocados artistas no limbo e membros da comunidade, uma vez que estes são os dois principais grupos de enfoque do projeto. Os artistas assumem o papel de mentores e líderes sociais, supervisionando a coordenação e facilitação no grupo de membros da



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



comunidade. Os membros da comunidade, através da sua participação nos projetos artísticos, desenvolverão as competências de vida necessárias nesta altura de incerteza. Artistas, juntamente com membros da comunidade, formarão grupos de trabalho que serão o núcleo, a principal equipa de tomada de decisão para o projeto. Todavia, para que as atividades do projeto sejam divulgadas, é necessário envolver os restantes grupos-alvo.

3.1.1.4 Definir critérios para artistas e grupos comunitários específicos

Artistas

O quadro de intervenção proposto baseia-se e promove o papel social dos artistas enquanto líderes a nível comunitário que promovem a resiliência criativa, como inspiradores da criatividade expressando as emoções e lutas da sociedade, como conectores de diversas redes através da produção e do consumo cultural, promovendo a construção comunitária.

Contactar artistas é algo que todos os parceiros devem fazer, tendo em conta as suas características. Artistas/trabalhadores culturais no limbo, com foco na área das artes visuais & performativas e da produção cinematográfica, fortemente afetados pela COVID-19, são o principal grupo-alvo. Todos os parceiros envolvidos devem escolher os artistas com quem trabalharão, tendo em conta o período em que estiveram desempregados, a sua vulnerabilidade devido ao longo período de insegurança e as suas capacidades de comunicação, especialmente com os jovens. Além disso, uma vez que têm de treinar e interagir com jovens oriundos de minorias étnicas e culturais, seria preferível uma relativa experiência anterior. Clarificar os benefícios do seu envolvimento no projeto pode aumentar a motivação. Explorar novas formas de promover o seu trabalho a novos públicos através da arte pública comunitária, expandir a sua rede a nível europeu, divulgar as suas obras de arte através das páginas de redes sociais do projeto, são alguns dos argumentos que podem ser usados quando se contactam os artistas.

Membros da comunidade

O outro principal grupo envolvido no projeto COME2ART são jovens adultos, mulheres, migrantes e representantes de outras minorias culturais, como a comunidade cigana. Geralmente, o projeto centra-se em grupos sociais marginalizados, com menos possibilidades de participação na vida social local. Assim, os critérios aqui poderiam ser a inclusão e a cidadania ativa dos jovens



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



que enfrentam discriminação social, se interessam pela arte e cultura, tentam ultrapassar as consequências da pandemia na sua saúde mental e dispostos a procurar o seu desenvolvimento pessoal. Através do seu envolvimento no projeto, os membros da comunidade adquirirão competências de vida relacionadas com a autorregulação das emoções, flexibilidade, comunicação e colaboração, pensamento crítico e criativo. Além disso, reforçarão o seu sentido de pertença e resiliência para responder criativamente nos desafios atuais e futuros.

Organizações da sociedade a nível local, nacional e internacional

Como já referimos, para além dos grupos-alvo principais, o projeto deve envolver partes da comunidade em geral para divulgar a sua visão e expandir o seu impacto. As OSC que trabalham no sector da juventude, promovendo a cultura local e formas de expressão artísticas são importantes aliadas no que diz respeito à conceção e desenvolvimento de projetos liderados pela comunidade. O elemento mais importante que as OSCs podem oferecer é a difusão de notícias nas suas redes e entre os membros. Desta forma, uma comunidade mais vasta será informada sobre o projeto e poderá participar nas próximas ações. Além disso, há que destacar como podem beneficiar ao participar nas atividades do projeto. Explorando a metodologia para a criação de centros de co-criatividade e o currículo COME2ART sobre competências de vida, as OSCs irão melhorar os seus serviços, proporcionando oportunidades para que os membros da comunidade desenvolvam competências de vida necessárias, e apoiando os artistas a abraçar os seus novos papéis na comunidade. Além disso, uma vez que o projeto tem uma dimensão europeia, os benefícios para todos os parceiros envolvidos têm um efeito multiplicador.

Autoridades regionais e locais

O papel das autarquias locais é crucial no que se refere à autorização da utilização de lugares no espaço público. Os projetos de *placemaking*, uma vez que geralmente se realizam em praças da cidade, parques, etc., têm de gerir longos procedimentos burocráticos antes de qualquer ação. Reuniões com representantes da câmara municipal ou mesmo com o presidente da câmara ou da junta e envolvê-los na visão do projeto, nomeadamente fazendo-os perceber os benefícios para a comunidade local, pode ser considerado como um fator de elevada importância para o sucesso de todo o projeto. Os decisores políticos locais no domínio da cultura e das artes beneficiarão das



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



recomendações políticas, que podem ser utilizadas como um instrumento de resposta a crises COVID-19 para apoiar artistas e trabalhadores culturais a promover o seu trabalho junto de novos públicos. Além disso, o envolvimento efetivo dos membros da comunidade em expressões artísticas através do *creative placemaking* e a tomada de decisão sobre estratégias locais de planeamento cultural, pode ser visto como um método para aumentar o envolvimento cívico e a cidadania ativa a nível comunitário.

3.2 Abordagem das comunidades-alvo

Depois de desenvolver a estratégia de envolvimento, é necessário contactar os representantes dos grupos comunitários. Reunir-se com eles, construir uma relação de confiança, fazê-los sentir-se parte do projeto e finalmente ganhar o seu envolvimento ativo são alguns passos importantes para finalmente garantir o seu engajamento.

3.2.1 Construção de confiança

Como já foi mencionado, a construção de uma relação de confiança, desde a primeira reunião, é importante durante a fase de envolvimento. Partilhar a visão, ouvir atentamente as necessidades e *insights* dos grupos envolvidos, desenvolver um espaço de respeito mútuo, seguindo uma abordagem *bottom-up* são alguns elementos que podem levar a uma relação de confiança e segurança. Além disso, informar sobre os objetivos do projeto contribui não só para a correta compreensão do propósito da sua participação, mas também para o consentimento informado e para minimizar possível angústia. Seguiu-se esta abordagem para chegar aos artistas e aos membros da comunidade que participaram nos *focus groups* e funcionou bastante bem. Especialmente, uma vez que o projeto envolve pessoas com características de vulnerabilidade, o processo de abordagem acima torna-se ainda mais importante.

3.2.2 Avaliação das Necessidades

Uma abordagem *bottom-up* pode começar com uma avaliação das necessidades. O projeto visa criar uma mentalidade de cidadania ativa. Ouvir as necessidades que os artistas e membros da comunidade gostariam de satisfazer através do seu envolvimento no processo, é quando o envolvimento realmente começa. Todos os parceiros devem respeitar as vozes locais e ouvir atentamente o que têm a dizer. Os *focus groups* que ocorreram no período



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



anterior em países parceiros visavam não só recolher dados importantes úteis para as atividades futuras, mas também envolver estes grupos específicos nos objetivos e na visão do projeto.

Falar sobre o impacto do projeto, implementar uma estratégia de envolvimento que responda aos desafios da comunidade e centre o projeto em torno das necessidades da comunidade, pode incentivar legados que ultrapassam a duração de um projeto. Entrar fisicamente e viver dentro da comunidade, investigar os desejos dos seus membros pode levar ao cultivo de relações significativas com os participantes.

3.2.3 Processo de tomada de decisão

Os parceiros não devem apenas aprender sobre os residentes, mas também **com** eles, trocando experiências, compreendendo e empatizando com o valor das suas experiências subjetivas e garantindo um envolvimento ativo e/ou papéis de liderança na conceptualização, *design* e implementação do processo co-criativo.

Os artistas terão um papel de liderança em todo o processo; no entanto, não significa que possam decidir em nome de toda a comunidade.

Dito isto, confirmar os papéis e responsabilidades de todos os *stakeholders* envolvidos, mesmo nesta fase inicial de envolvimento, pode resultar em dinâmicas produtivas da equipa e evitar futuros mal-entendidos. Os artistas devem formar e, em seguida, supervisionar os jovens, dando-lhes espaço e autonomia para moldar os projetos artísticos. Os membros da comunidade dedicarão tempo e esforço à conceção e execução do projeto artístico sob as orientações dos artistas. Os decisores políticos fornecerão o seu *feedback* e avaliarão as obras de arte produzidas, bem como a metodologia de formação adotada. As autoridades locais podem receber atualizações constantes sobre atividades futuras, a fim de aceder proactivamente à autorização do local necessária. A falta de agência local sobre o projeto e a sua direção pode potencialmente resultar em ceticismo e desconfiança dos participantes e, conseqüentemente, em baixos níveis de envolvimento da comunidade.

As políticas que aspiram a aumentar a participação e empenho das comunidades podem ser consideradas como baseadas em lugares; trabalhando em contextos locais para construir sobre as características e cultura de um lugar e comunidade. Isto baseia-se numa apreciação de que



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



grande parte dos conhecimentos necessários ao desenvolvimento local não são detidos por instituições públicas e privadas, mas sim pelas pessoas no terreno.

3.3 Criação do Hub

Depois de definir os termos de compromisso e contactar os representantes comunitários o ponto chave para o desenvolvimento das atividades do projeto, é identificar o local onde todos se possam reunir semanalmente. Os centros co-criativos são o coração do projeto de *creative placemaking*, um lugar reconhecido pela comunidade como o ponto onde todos podem ir, partilhar ideias, participar na conceção e receber as últimas novidades e informação sobre as próximas atividades do projeto.

3.3.1 Protocolo de Diretrizes Éticas

Na primeira reunião com todos os participantes, é importante comunicar claramente todos os aspetos do projeto já pré-determinados. Ainda mais crucial é que todos os participantes, bem como o pessoal dos parceiros, concordem um quadro comum de interação que cultive um sentimento de respeito e segurança para todos os que visitam o centro durante as reuniões de equipa. Um protocolo que define as regras e responsabilidades de todos os presentes no centro. Uma vez que o projeto visa envolver pessoas oriundas de minorias culturais ou étnicas, é ainda mais evidente a importância de um quadro que possa promover a confiança e o respeito mútuo. É da responsabilidade ética do pessoal dos parceiros envolvidos no projeto conceber as ferramentas necessárias e criar um ambiente que não cause mais danos. A vitimização secundária deve ser evitada a todo o custo.

Dito isto, são necessárias abordagens baseadas no consentimento. Os processos seguidos devem ser claros para todos os participantes e o seu consentimento é necessário em todas as fases do projeto. O consentimento deve ser dado livremente, sem manipulação ou coação, e antes da recolha de provas. Formulários de consentimento devem ser concebidos no caso de recolha de imagens fotográficas ou vídeos.

3.3.2 Conversa sobre o processo, partilha de responsabilidades

Partilhe claramente o objetivo de cada fase do projeto, a *timeline* geral proposta e as decisões que estão a ser co-potenciadas em conjunto. Concordar um dia



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



específico da semana para reunir em equipa pode ser útil para todo o processo de planeamento. Além disso, o estabelecimento de um dia de reunião específico é importante para o envolvimento da comunidade, uma vez que depois de algum tempo as pessoas saberão que, naquele local, nesse dia e a essa hora, ocorrem as reuniões do projeto.

É importante preparar e enviar antes de cada reunião a ordem do dia, bem como as atas e notas da reunião anterior – considere as formas de folheto ou *poster*. Durante a facilitação das reuniões, peça um voluntário para tomar notas, de preferência num *poster* em que todos possam ver o que é escrito e não num caderno. Tenha em mente ter uma folha extra para tomar nota de outras ideias ou questões que possam surgir que possam ser relevantes, mas não imediatamente.

Outros itens na lista da preparação correta de uma reunião, ou durante a mesma, são uma folha de inscrição necessária para atualizar continuamente a base de dados de contactos interna, uma câmara para documentar o processo (com o consentimento dos indivíduos), alguns refrescos ou mesmo serviços de puericultura, se necessário. Quaisquer materiais suplementares, incluindo panfletos sobre os próximos eventos, imagens do trabalho anterior dos artistas ou qualquer outra coisa que possa ser usada para causas de divulgação também podem ser necessários.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

4. Necessidades de competências de vida e currículo de formação

O processo de formação é uma parte fundamental do COME2ART e deve sê-lo para qualquer outro projeto de *placemaking*. Os artistas devem ser formados para evoluir como líderes comunitários e mentores. O mesmo se pode dizer dos membros da comunidade.

Para esta parte do quadro de intervenção foram cruciais os contributos do inquérito *online* sobre as necessidades de formação dos membros da comunidade levado a cabo nos países parceiros. O inquérito foi desenhado e divulgado em janeiro e fevereiro de 2022 e focou-se nas necessidades de formação da comunidade para as competências de vida que promovem a resiliência criativa, com o objetivo de identificar o nível de **competências de vida** existente a nível comunitário, compreender **o potencial da arte e criatividade** para o seu desenvolvimento e investigar **o impacto da Covid-19** na vida das pessoas, bem como o papel das práticas culturais.

O questionário baseou-se no Quadro Europeu de Competências Pessoais, Sociais e Capacidade de Aprendizagem da Comissão Europeia que contém um conjunto de competências aplicáveis a todas as esferas da vida que podem ajudar os cidadãos a prosperar no século XXI. Estas competências-chave da vida agrupam-se em 3 áreas principais: **Área Pessoal, Área Social e Capacidade de Aprendizagem**. As competências de vida incluídas no quadro de formação são: na área pessoal, autorregulação das emoções, flexibilidade, bem-estar; na área social empatia, comunicação, colaboração; na área da capacidade de aprendizagem, mentalidade de crescimento, pensamento crítico e gestão da aprendizagem.

Os parceiros Come2Art AAH, IoDeposito e Clube promoveram o inquérito a nível comunitário, com foco em adultos dos 18 aos 30 anos. Um total de 141 pessoas participaram no inquérito, sendo uma grande maioria de jovens entre os 18 e os 30 anos (81,75%) e mulheres (69%). A amostra baseia-se principalmente nos 3 países que participam no projeto Come2Art: Grécia, Itália e Portugal. 10% declararam não nascer no país onde residem atualmente, mas nos seguintes países: Albânia, Geórgia, Reino Unido, Uzbequistão, Brasil e África do Sul. Mais de 10% dos inquiridos tem pelo menos um progenitor nascido num país onde não residem atualmente: Albânia, Geórgia, Rússia,

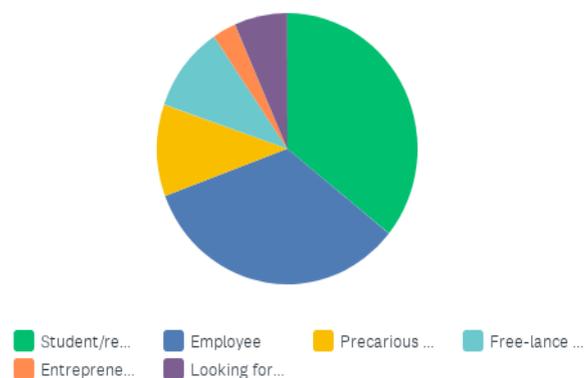


This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Argélia, Camarões, Nigéria, Reino Unido, Uzbequistão, Brasil, Angola, Moçambique e Polónia.

Em termos de ocupação, a distribuição que pode ser visualizada no gráfico abaixo que mostra 4 grupos principais entre os inquiridos: estudantes ou investigadores (35,77%); trabalhadores (33,58%); trabalhadores precários e pessoas à procura de emprego (17,52%); empresários e consultores freelancers (13,14%).

D15 Please describe your occupation, I am a...



4.1 Percepção do nível de competências de vida na Área Pessoal

Na esfera pessoal, o **bem-estar**, definido como "a capacidade de prosseguir a satisfação da vida e cuidados com a saúde física, mental e social; e a adoção de um estilo de vida sustentável", é a competência de vida, onde os inquiridos mais concordaram necessitar maiores esforços para melhorar. 30% dos inquiridos sentiu necessidade de cuidar da saúde mental, enquanto outros 30% se tornaram mais conscientes da importância de cuidar da sua família durante a pandemia. Uma das coisas mais difíceis que enfrentaram foi a incerteza e a constante revisão e mudança de planos, o que afetou profundamente a sua saúde mental e bem-estar.

A **flexibilidade**, a capacidade de gerir as transições e a incerteza, e de enfrentar desafios, foram explorados no âmbito da capacidade dos jovens de



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



estabelecer novos objetivos para a sua vida pessoal e profissional, apesar da necessidade de adaptações constantes que foram entendidas como muito duras pela maioria (72,85% concordaram ou concordaram fortemente com esta afirmação). É interessante que uma elevada percentagem de inquiridos (77,86%) se sintam plenamente capazes de determinar as suas vidas estabelecendo novos objetivos para o futuro.

Chegar à consciência e gestão de emoções, pensamentos e comportamentos é a definição das competências de vida ligadas à **autorregulação das emoções**, onde as respostas são mais diversificadas. Se mais de metade dos inquiridos (53,19%) declarou que nem sempre se sentia no controlo das suas emoções nos últimos dois anos, quase um terço disse que sim. Mesmo que as pessoas tivessem encontrado formas de gerir as transições na vida pessoal, social e laboral, fazendo escolhas conscientes e estabelecendo metas, parece que emocionalmente a luta era maior.

A capacidade de fomentar o otimismo, a esperança e o sentido de propósito para apoiar a ação foi enfraquecida durante pandemia Covid-19, o que é demonstrado pela elevada percentagem (75,71%) de pessoas que concordam plenamente com a afirmação "*apercebi-me que, por vezes, os meus pensamentos se tornaram negativos.*"

Se o nível de incerteza causado pela crise de saúde global não impediu os planos dos jovens para o futuro, por outro lado, afetou as suas respostas ao *stress* e a capacidade de regular emoções, pensamentos e comportamentos.

4.2 Perceção do nível de competências de vida na Área Social

Este inquérito focou-se em duas competências fundamentais na esfera social: **empatia**, definida como a compreensão das emoções, experiências e valores de outra pessoa, e a disponibilização de respostas adequadas; e **comunicação**, a capacidade de utilizar estratégias de comunicação relevantes, códigos e ferramentas específicos de domínio, dependendo do contexto e do conteúdo.

Em termos de consciência, compreensão e capacidade de resposta à emoções e experiências dos outros durante a pandemia, a grande maioria dos inquiridos declara que muitas vezes se preocupa com quem poderia estar mais em risco (77,3%). Se a emergência de saúde deixou os jovens mais preocupados com



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

os seus amigos e familiares, mais de 40% descreveram-se como mais impacientes com pessoas com uma perspetiva diferente do que estávamos a viver, enquanto os 35% não. Quando questionados sobre a sua capacidade de compreender plenamente as emoções e experiências de outra pessoa, metade respondeu negativamente, enquanto 32,14% dos inquiridos declararam a sua capacidade de empatia com os outros.

Quanto às competências de comunicação, os efeitos da pandemia – ainda em curso – parecem ter melhorado a forma como as pessoas interagem e comunicam com amigos e familiares através de dispositivos digitais, uma afirmação com que quase 70% dos inquiridos concordaram. Quando se envolvem em conversas com outras pessoas, 67,85% dos jovens declaram sentir-se alegres e confiantes, mas quase 15% deles dizem que não (20 inquiridos num total de 141). E quando confrontados com contextos sociais novos ou diferentes em que têm de gerir interações, a amostra divide-se em 3 grupos: 32,86% afirmam que desenvolveram insegurança social e se sentem mais nervosos, 40% declaram não se sentirem mais inseguros, e 25% não concordam nem discordam. Estes dados podem ser explicados pelo facto de as atividades sociais não terem voltado à frequência e dinâmica pré-pandemia.

4.3 Perceção do nível de competências de vida na área de Capacidade de Aprendizagem

Os inquiridos parecem estar bastante conscientes da **dimensão de aprendizagem experiencial** de viver uma pandemia: mais de metade afirmou que tudo o que aprenderam os tornou mais determinados na prossecução dos seus objetivos de vida. É interessante notar que uma percentagem semelhante (62,15%) afirma que nos últimos 2 anos mudaram planos e expectativas sobre o seu desenvolvimento pessoal e profissional.

A **mentalidade de crescimento** dos jovens parece ter sido desencadeada pela pandemia, tornando-os mais conscientes do que perderam e ganharam e de como lidaram com isso. A amostra divide-se ao meio em considerar este processo de aprendizagem "forçado" em termos positivos ou negativos: 48,94% dos inquiridos concordaram ou concordaram fortemente com esta afirmação: "olhando para trás, sinto que as minhas experiências na pandemia me ajudaram a melhorar e a desenvolver o meu potencial", enquanto 24,83% discordaram e 26,24% não concordaram nem discordaram.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



O **pensamento crítico** também foi definitivamente questionado: mais de metade (58,57%) descreveu dificuldades em lidar com a quantidade de dados, informações e mensagens difundidas pelos meios de comunicação. Quando questionados sobre o seu nível de resolução de problemas e como este foi afetado nos últimos dois anos, a maioria concordou que melhorou (47,14%), 17,86% não acha que tenha aumentado e 34,29% não concordou nem discordou.

4.4 Principais resultados da análise dos resultados do inquérito

De uma forma mais geral, o inquérito mostra que as competências e atitudes pessoais que a pandemia mais desencadeou nos jovens foram o autocuidado e a flexibilidade, seguidos da empatia e do pensamento crítico.

Se considerarmos o traço pessoal mais afetado pela perturbação e mudanças causadas pela crise de saúde, este é a motivação. Mais de 40% dos inquiridos escolheram esta como a sua principal dificuldade, que é uma componente da competência de autorregulação, escolhida por 26,95% da amostra. Juntamente com a capacidade de determinação (26,24% assinalaram-na como algo com que se debatem), isto pode provar que dois anos de pandemia enfraqueceram a capacidade dos jovens para criar otimismo, esperança e um sentido de propósito pessoal em que podem confiar prosseguem ativamente objetivos a longo prazo. A outra esfera em que os inquiridos mostraram mais dificuldades é a Área Social, sendo a comunicação e a abertura os traços e comportamentos escolhidos por mais de um quarto da amostra como dificuldades. É possível que a causa esteja ligada ao nível remanescente de restrições de medidas preventivas ainda em vigor em muitos contextos, mas os dados mostram uma fragilidade desenvolvida pelos jovens em abrir-se e comunicar com outras pessoas.

4.5 Quadro Curricular de Formação

O objetivo desta pesquisa era delinear necessidades de diferentes membros da comunidade que possam ser abordadas através das próximas fases do projeto, nomeadamente o esquema colaborativo com artistas nos mesmos contextos locais que conduzem a uma série de iniciativas partilhadas de *creative placemaking*. Para responder à pergunta sobre como aumentar a resiliência criativa nos jovens que ainda se debatem com as consequências da



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



pandemia Covid-19, os resultados do questionário oferecem algumas orientações para o processo de aprendizagem não formal seguinte:

1. As competências de vida que os jovens devem ser orientados a desenvolver criativamente estão relacionadas com a sua **motivação e capacidade de autorregulação**. Os artistas devem envolvê-los em ações em que sintam que podem dar um contributo genuíno para determinar o resultado do processo, utilizando os seus talentos e capacidades.

2. A **dimensão colaborativa e social das práticas criativas** deve ser alimentada para que os jovens se sintam parte de um grupo maior de pessoas que partilham valores e objetivos. Isto permitir-lhes-á reconectar-se com as suas capacidades de abertura e comunicação.

3. As práticas em que a empatia e a partilha da experiência através da pandemia são abordadas têm o potencial de ajudar os jovens a **valorizar o que aprenderam** nos últimos dois anos, focando-se nos aspetos positivos. Pode levar a um momento importante de processo de consciência coletiva e força.

4. **As competências e práticas criativas** dos jovens membros das comunidades desempenharam um papel importante na forma como geriram a crise. Devem assim ser valorizadas e catalisadas nas iniciativas de *creative placemaking*.

5. Os instrumentos para a prática da **autorregulação** e para fomentar a **determinação** da positividade na forma como os jovens abordam os seus planos de desenvolvimento pessoal e profissional devem ser privilegiados no currículo. O **pensamento lateral e criativo** deve ser usados para fazê-los sentir que têm ainda plena propriedade sobre as suas vidas.

6. O **pensamento crítico e a resolução de problemas** devem estar entre os principais objetivos a ter em conta na definição do currículo. Mostrar como as soluções criativas foram implementadas em resposta aos desafios sociais pode desencadear uma perspetiva diferente de como os jovens podem dar contributos relevantes para a melhoria das suas condições de vida.

Para lançar **um novo currículo que promova o desenvolvimento de competências de vida** entre membros da comunidade através de práticas



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



artísticas e criativas, a Melting Pro vai guiar os parceiros através destes principais passos:

1. CONCEBER o conteúdo e metodologia do currículo COME2ART;
2. DESENVOLVER os materiais necessários para alunos e formadores;
3. ADAPTAR a forma de ensinar o currículo a 3 países diferentes (GR, IT, PT)

A fase de planeamento do currículo de formação procederá de acordo com o seguinte Quadro:

DESENVOLVIMENTO DO CURRÍCULO COME2ART – PROMOVENDO O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS DE VIDA

Tarefa 1: Conceção da metodologia e formação pedagógica Currículo / Esboço do Curso

Metodologia, Módulos, Programa, Quadro de Avaliação.

Tarefa 2: Preparação dos materiais educativos para formadores e formandos

Preparação de um portfólio de material de formação (para formadores & estagiários), e o curso online COME2ART, utilizando uma plataforma de aprendizagem para apresentações, vídeos, casos de estudo e exercícios de avaliação.

Toolbox do formador: metodologia pedagógica, métodos de ensino e materiais para cada módulo, orientações para os exercícios de avaliação.

Traduções de materiais de formação (que permanecerão acessíveis e gratuitos) nas línguas de todos os parceiros,

ADAPTAÇÃO DO CURRÍCULO COME2ART AO CONTEXTO ESPECÍFICO DOS PAÍSES

Tarefa 1: Organização de *workshops* de adaptação & afinação curricular por país



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

3 workshops de adaptação para aprovar o currículo e conteúdos através de conversas com especialistas em aprendizagem de adultos e artistas/trabalhadores culturais.

4.6 Desenho da metodologia pedagógica e do currículo (curso *online*)

Grupos-alvo: membros da comunidade (25 em cada país); artistas (5 em cada país)

Metodologia: o currículo será baseado na aprendizagem experiencial criativa, e em aprender fazendo; a apresentação global será misturada, com etapas definidas para a interação entre alunos e formadores, funções e responsabilidades definidas para ambos, e componentes teóricas a difundir *online*.

Utilizando um modelo centrado no aluno, uma abordagem baseada nos resultados, focando-se no que os alunos aprenderão, dominarão e poderão fazer à medida que progredem no curso, o currículo será **adaptável, misturado, claro, interativo, acessível** e será baseado numa panóplia de RESULTADOS DE APRENDIZAGEM: competências de vida, competências digitais, competências de engajamento.

As *competências de vida* a desenvolver entre os membros da comunidade através de práticas artísticas e criativas foram identificadas como necessidades de formação, com referência às competências-chave na [LifeComp](#): O Quadro Europeu para a Aprendizagem Pessoal, Social e Capacidade de Aprendizagem, e as componentes fundamentais das competências digitais relacionadas com a expressão artística na [DigComp](#).

Ao definir os resultados de aprendizagem do currículo, devem ser tidas em conta algumas conclusões dos *focus groups* com artistas e membros da comunidade realizados na Grécia, Itália e Portugal:

- A pandemia aumentou a distância entre a arte e as pessoas e acelerou a digitalização das artes. Afetou os hábitos culturais em termos sociais, menos em conteúdo. A arte continuou a ser importante porque oferecia uma reflexão mais profunda sobre o que estava a acontecer.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- A expressão artística encontrou novas formas de acontecer: de espaços públicos a privados. Às vezes é descrito como um prazer, outras como uma necessidade.
- Quando se aborda o papel relacional dos artistas, portanto educacional, é importante considerar que é uma questão aberta e variável de pessoa para pessoa.
- A participação cultural é encarada como uma prática que impulsiona um forte sentido de pertença e inclusão de "diferenças".
- Empatia, autorreflexão, colaboração, respeito, aprendizagem contínua dos outros são habilidades de vida descritas como fundamentais durante os *focus groups*.

Os **resultados de aprendizagem** do currículo Come2Art proporcionarão uma base sólida para a avaliação das aprendizagens, mas é importante garantir que seja facilmente acessível a todos os parceiros que contribuam diretamente para os vários módulos de formação que serão desenvolvidos.

Espera-se que cada módulo inclua uma parte teórica, prática e de avaliação:

1. **Teórica**, incluindo estudos de caso de outros países e formação teórica do papel da arte e do *creative placemaking* na construção da resiliência criativa através do desenvolvimento de competências de vida
2. **Prático/experiencial**, incluindo:
 - Formação presencial, ou seja, *workshops* com artistas em competências práticas e trabalhos em grupo sobre os projetos artísticos
 - Aulas Digitais/Virtuais, ou seja, especialistas ou líderes comunitários convidados a partilhar as suas experiências e/ou a trabalhar em grupos fazendo *brainstorming* e dando *feedback* sobre os mini projetos artísticos.
3. **Exercícios de avaliação** e questionários para autoavaliar os resultados da aprendizagem.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

5. Conclusão

Os projetos de *placemaking* podem promover a competitividade sustentável, a equidade social e a resiliência comunitária, desenvolvendo e proporcionando um programa de aprendizagem atraente, inovador e inclusivo para os adultos, de forma a melhorar competências de vida e fomentar resiliência. O Quadro de Intervenção COME2ART, bem como as atividades futuras que serão desenvolvidas e implementadas, tentam impulsionar estas características.

O foco deve ser dado ao impacto pretendido a longo prazo e o documento atual foi desenvolvido nesse quadro de sustentabilidade futura. O desenvolvimento das competências de vida dos membros da comunidade, o apoio a mulheres e grupos minoritários étnicos e culturais sub-representados como pioneiros de mudança e o reforço da sua resiliência e envolvimento cívico, podem resultar em mudanças comportamentais para uma resposta eficaz a crises e desafios. Artistas e trabalhadores culturais formados irão alargar a sua rede e continuar a trocar boas práticas e lições aprendidas no desempenho dos seus papéis emergentes de educadores comunitários e embaixadores da criatividade.

A promoção e adaptação do quadro de intervenção COME2ART, as recomendações curriculares e políticas de [OSCs](#) a fornecedores de educação, autoridades públicas locais e regionais, decisores políticos na área da cultura e associações de organizações culturais e criativas na Europa, melhorarão o impacto da arte no fomento da resiliência comunitária, melhorarão os programas educativos atuais dos artistas e as políticas e medidas para promover interações mais estruturadas entre artistas, membros da comunidade e autoridades públicas relacionadas com a re-imaginação das comunidades e o planeamento cultural.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Referências:

Barsky Brothers. 2006. *Urban recreation: Akay & Peter = Barsky Brothers*. Årsta, Sweden: Dokument Forlag

Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of everyday life*. Berkeley, Calif: University of California Press

Events and festivities of IoDeposito and Melting Pro available at:
<https://www.iodeposito.org/en/projects/bside-war-vol-ii-program/inaugurazione-dellinstallazione-darte-sensoriale-insight-di-joshua-cesa-sound-di-alessio-sorato-e-lorena-cantarut/> and
<https://meltingpro.org/en/projects/invasioni-contemporanee/>

Francis, Mark, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone, and Stephen Carr. 1992. *Public space*. New York: Cambridge University Press.

Fred Kent (Projects for public space). Available at:
<https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf>

Hamdi, Nabeel, and Elizabeth L. Malone. 2010. *The Placemaker's Guide to Building Community*. London: Earthscan

Klanten, Robert, and Lukas Feireiss. 2009. *Space craft. more fleeting architecture and hideouts 2 2*. Berlin: Gestalten

Kotsakis, Dimitris. 2012. *3 plus 1 essays*. Athens: Ekdoseis ton synadelfon. The *synthesis* of *theory* and *practice* makes the *praxis*, whatever the field of application is, be it artistic works, education, medicine, science, sports and so on. It is the rethinking/ reflecting on the practice which is applied to the evolution of theory, and vice versa, it is the theories that apply to the practice on a perpetual feed-back.

Laven, Jeroen, Anna Louise Bradley, and Levente Polyak. 2019. "Placemaking in the European context. The movement is here to stay". *The Journal of Public Space*. 4 (Vol. 4 N. 1 | 2019 | FULL ISSUE): 135-154

Life skills are basic skills acquired through learning and/or direct life experience that enable individuals and groups to effectively handle issues and problems commonly encountered in daily life. Available at <https://www.britishcouncil.gr/en/life-skills/about/what-are-life-skills>

Nabi, Adrian. 2007. *Backjumps - the live issue #3: urban communication and aesthetics*. Berlin: From Here to Fame Pub.

Pangalos, Orestis. 2020. 'From mural interventions to gentrification. Dynamics, ethics and dialectics'

Sala, Arianna, Yves Punie, Vladimir Garkov, and Marcelino Cabrera. 2020. *LifeComp: the European Framework for personal, social and learning to learn key competence*. Available at <https://data.europa.eu/doi/10.2760/302967>.

Schneekloth, Lynda H., and Robert G. Shibley. *placemaking: the art and practice of building Communities*. New York: John Wiley & Sons, 1995



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Schupbach, Jason, and Don Ball. 2016. *How to do creative placemaking: an action-oriented guide to arts in community development*.

Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R., Muessig, A. (2013), *Places in the Making: How placemaking builds places and communities*, Massachusetts Institute of Technology.

Stavrides, Stavros. 2016. *Common space: the city as commons*. London: Zed Books

The European Framework for life skills and digital skills available at:
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/lifecomp_en

Tuan, Yi-fu. 1977. *Space and place: the perspective of experience*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Tsoukala, Kyriaki eds, *Space interweavings: ethos, spatial practices, architecture*. Conference proceedings, Thessaloniki: Epikentro



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

actionaid
για έναν κόσμο πιο δίκαιο

