

JORGE AUGUSTO MENDES DIAS DOS SANTOS

**A IGUALDADE DE GÉNERO NO DESPORTO EM CURADORIA
ATIVISTA: O PROJETO DE MÉDIA-ARTE DIGITAL *PARALELO 3***



**Departamento de
Ciências e Tecnologias**



**Faculdade de
Ciências Humanas e Sociais**

2025

JORGE AUGUSTO MENDES DIAS DOS SANTOS

**A IGUALDADE DE GÉNERO NO DESPORTO EM CURADORIA
ATIVISTA: O PROJETO DE MÉDIA-ARTE DIGITAL *PARALELO 3***

Doutoramento em Média-Arte Digital
(Especialidade em Comunicação, Cultura e Arte)
(doutoramento em associação)
Trabalho efetuado sob a orientação de:
Professora Doutora Mirian Estela Nogueira Tavares



Departamento de
Ciências e Tecnologias



Faculdade de
Ciências Humanas e Sociais

2025

DECLARAÇÃO DE AUTORIA DE TRABALHO

Título do trabalho: *A Igualdade de Género no Desporto em Curadoria Ativista: o Projeto de Média-Arte Digital Paralelo 3*

Declaro ser o autor deste trabalho, que é original e inédito.

Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

Jorge Augusto dos Santos

Copyright © Jorge Augusto Mendes Dias dos Santos

A Universidade do Algarve reserva para si o direito, em conformidade com o disposto no Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos, de arquivar, reproduzir e publicar a obra, independentemente do meio utilizado, bem como de a divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição para fins meramente educacionais ou de investigação e não comerciais, conquanto seja dado o devido crédito ao autor e editor respetivos.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas as Mulheres, não apenas no desporto, pelo pioneirismo de tantas e pelos desafios que muitas continuam a enfrentar, em condições ainda desiguais.

Vocês inspiram-me todos os dias.

A todos os Homens, incluindo aqueles que (ainda) acreditam que a igualdade implica serem iguais às Mulheres, na esperança de que possam compreender a verdadeira igualdade.

À Humanidade, em toda a sua diversidade, e a todos os géneros, especialmente àqueles que partilham Amor sem olhar ao género.

À Empatia, valor essencial para tornar o mundo um 'sítio' melhor, que vale a pena cuidar.

Aos meus pais, pois vem deles a genética e o meu desejo por um mundo com mais Respeito.

Ao Gabriel e à Kitty.

AGRADECIMENTOS

Esta investigação só foi possível graças ao contributo de muitas pessoas e instituições, a quem quero expressar a minha mais profunda gratidão.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha orientadora, Mirian Nogueira Tavares, por me guiar – e muitas vezes serenar – com sapiência e paciência, reconhecendo-me um valor que eu nem sempre ‘via’. Com isso cresci, académica e pessoalmente.

Um agradecimento especial ao Museu do Desporto/IPDJ, em particular à sua Diretora, Ana Semblano, pelas conversas enriquecedoras que despertaram o meu interesse pelo tema da igualdade no desporto, pela abertura e apoio na realização da investigação, bem como pela preciosa entrevista de enquadramento e acompanhamento.

Ao Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ), pela oportunidade de desenvolver a investigação no Museu, particularmente a Jorge Orlando, Diretor do Departamento de Informação, Comunicação e Relações Internacionais, que se mostrou recetivo. Distinto agradecimento a Sílvia Vermelho, vogal do Instituto aquando do início da investigação no Museu, pela recetividade, pela confiança e pela entrevista de enquadramento, que se revelou um fundamental contributo.

Ao CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação, pela valiosa oportunidade de divulgar esta investigação através da participação em conferências e eventos científicos, permitindo ampliar o impacto e alcance deste trabalho.

Aos professores e colegas do DMAD, que me ajudaram a (vi)ver a vida de outras perspetivas.

Aos artistas que colaboraram com o projeto *Paralelo 3*: Pedro Alves da Veiga, Jaqueline Moreira, Cristina Cavalcanti e Silvia Jermias, pelo entusiasmo e generosidade com que aceitaram o desafio de criar obras de arte inspiradas no conceito do projeto e no tema da igualdade de género no desporto. A sua colaboração não só enriqueceu a exposição, como também trouxe novas perspetivas e diálogos para a investigação, que foi também enriquecida pelas conversas sobre os processos de criação.

Aos colegas do Museu do Desporto, pela colaboração. A Carla Mouro, Secretária de Estado Adjunta e da Igualdade (SEAI), e Andreia Lourenço Marques, Adjunta da SEAI, pela partilha do inspirador discurso na sessão inaugural da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*». A todos os participantes e visitantes da exposição, cujas respostas ao inquérito, e sobretudo interação, ajudaram na análise neste estudo.

Aos meus amigos que, sem darem conta, nos momentos mais desafiantes me faziam lembrar sobre a importância do equilíbrio entre o trabalho e a vida pessoal.

À minha família, especialmente aos meus pais, que me deram vida, amor incondicional e a educação que me formou. Foram uma força inestimável ao longo deste processo.

Ao Gabriel, o meu maior e mais profundo agradecimento. Pelo companheirismo, pela paciência infinita, pelo apoio incondicional e por ser sempre o meu porto seguro. Sem ele, este trabalho não teria sido possível.

A todas estas pessoas e instituições, o meu mais sincero agradecimento.

RESUMO

Esta tese é motivada pelas desigualdades de género no desporto e pela necessidade de investigar como a curadoria e o uso de média arte e ativismo digitais em museus podem fomentar a reflexão sobre questões sociais. Explora a inclusão de narrativas transmídia e arte digital na curadoria de exposições, centrando-se numa mostra sobre igualdade de género no desporto, com o intuito de promover a sensibilização e incentivar mudanças sociais. A análise enfatiza o papel da curadoria ativista na comunicação de perspetivas sobre questões sociais, utilizando elementos textuais, visuais e tecnológicos para criar experiências interativas e educativas. A investigação revisita a literatura sobre o papel dos museus na comunicação, a interseção entre igualdade de género e mediativismo (arte e ativismo através dos média), e o potencial das tecnologias digitais para criar narrativas que promovam consciencialização e mudança. Propõe-se um modelo para curadoria de exposições em contextos museológicos desportivos, do Curador-Artista-Ativista (CAA), integrando Média-Arte Digital (MAD). Adota-se uma abordagem metodológica qualitativa construtivista para explorar perspetivas participativas na MAD baseada na curadoria, na arte e na colaboração. A exposição «*MULHERES NO DESPORTO - Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade*», apresentada no Museu Nacional do Desporto, serve como estudo de caso para o projeto *Paralelo 3 – Ativismo ao Cubo*, revelando como a fusão entre ficção e realidade na narrativa expositiva pode proporcionar maior envolvimento dos visitantes e compreensão contextualizada sobre o tema. Um Diário Digital de Bordo documentou o desenvolvimento, complementado por inquéritos e observação das interações dos visitantes. Mostrando conquistas, desafios e desigualdades enfrentadas pelas mulheres, a investigação e a exposição oferecerão uma visão multifacetada sobre a necessidade da igualdade de género no desporto. Demonstra a colaboração entre curadoria, tecnologia e expressão artística, ao destacar a importância da criatividade na promoção do diálogo e consciencialização para esta questão social fundamental.

Palavras-chave: Média Arte Digital, Curadoria Ativista, Transmídia, Igualdade de Género

ABSTRACT

The motivation for this thesis arises from gender inequalities in sports and the need for research in this area, aiming to understand the processes of curating and including media art and digital activism in museum spaces to encourage reflection on social issues. It examines the integration of transmedia storytelling and digital art in exhibition curation, specifically in a gender equality in sports exhibition, exploring how this innovative approach fosters reflection, awareness, and social change. The analysis highlights the role of activist curatorship in communicating social and political issues, using textual, visual, and technological elements to create interactive and educational experiences. A literature review explores museums as communication mediums, the intersection of gender equality and mediartivism (art and activism through media), and the potential of digital technologies in narrative exhibitions, investigating how curatorship can promote awareness and social change. A framework is provided for curating a gender equality in sports exhibition in museum contexts, incorporating Digital Media Art (DMA). A qualitative constructivist approach is adopted to explore participatory perspectives in DMA, based on curatorship, art, practice, and artistic collaboration. The exhibition «*WOMEN IN SPORT – Pioneering, Challenges, Inspiration, Equality*», developed at the National Sport Museum, serves as a case study for the *Parallel 3 – Cubed Artivism* project, demonstrating how the fusion of fiction and reality in exhibition narratives enhances visitor engagement and contextualized understanding. A Digital Logbook documented its creation process, complemented by a survey and observations of visitor interactions with the exhibition and its media art elements. By highlighting achievements, challenges, and inequalities faced by women, the exhibition—and this research—offers a multifaceted perspective on gender equality in sports, illustrating how curatorship, technology, and artistic expression can drive dialogue and awareness on this crucial issue.

Keywords: Digital Media Art, Activist Curation, Transmedia, Gender Equality, Exhibition

ÍNDICE

RESUMO.....	vii
ABSTRACT	viii
DECLARAÇÃO DE AUTORIA DE TRABALHO	ii
DEDICATÓRIA	v
AGRADECIMENTOS	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE TABELAS.....	xviii
LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÓNIMOS	xix
Introdução.....	1
Contexto e Motivação.....	1
Definição dos Termos-Chave e Objetivos da Pesquisa	4
Hipóteses e Resultados Inicialmente Esperados	5
Justificação e Originalidade	6
Descrição Sucinta do Plano de Investigação e da Metodologia	7
Estrutura da tese.....	9
Capítulo 1 – Dos Ecrãs, da Média Arte e do Ativismo	12
1.1 Tecnologia, Ecrãs Digitais e Interação em Museus.....	12
1.2 Média-Arte Digital	20
1.3 Média, Arte e Ativismo em Mediartivismo Digital	26
1.4 Narrativa Transmídia, QR codes e Realidade Aumentada.....	40
1.5 Inteligência Artificial e Videoarte Generativa	51
Capítulo 2 – Da Curadoria e dos Museus	63
2.1 Práticas Curatoriais e(m) Curadoria Ativista.....	63
2.2 Comunicação, Públicos e Museus do Desporto	70
Capítulo 3 - Estratégias de Investigação e Intervenção	79
3.1 Enquadramento: Abordagem Qualitativa e Visão Construtivista	79
3.2 Métodos	82
3.2.1 Pesquisa baseada em arte, na prática e na curadoria	82
3.2.2 Prática de curadoria reflexiva a partir da A/R/Cografia.....	85
3.2.3 Estudo de Caso: a Exposição como laboratório.....	88

3.2.4	Pesquisa, levantamento sistemático, observação e registo	88
3.2.5	Entrevistas semiestruturadas	90
3.2.6	Inquérito por questionário	91
3.3	Instrumentos	94
3.4	Planeamento de atividades e tarefas	95
Capítulo 4 - Experimentação I: Artefacto/ projeto MAD Paralelo 3	97
4.1	A causa da igualdade de género: Inspirar para Agir.....	97
4.1.1	Condições (des)iguais, violência, estereótipos e (in)visibilidade	98
4.1.2	Manifesto <i>Paralelo 3</i>	107
4.1.3	Porquê? Que benefícios?.....	108
4.1.4	Como alcançar a igualdade de género?.....	109
4.1.5	Bons Exemplos de Promoção da Igualdade.....	110
4.1.6	Que ações tomar?.....	119
4.1.7	Atletas Mulheres Ativistas e Inspiradoras.....	120
4.2	Do conceito ao protótipo e intervenção em 7 Etapas da A/R/Cografia.....	126
4.3	Exposição «RIZOMA» (Loulé, 2023)	138
Capítulo 5 - Experimentação II: Curadoria da Exposição «MULHERES NO DESPORTO»	141
5.1	Enquadramento da Instituição Acolhedora da Exposição.....	141
5.2	A Curadoria e(m) Investigação no Projeto <i>Paralelo 3</i>	153
5.3	Planeamento, Pesquisa e Design de Exposição.....	154
5.4	Arquitetura Esquemática da Interação na Exposição.....	156
5.5	Desenvolvimento das Secções da Exposição.....	157
5.6	Guia de Visita à Exposição	162
Capítulo 6 - Experimentação III: Processo de Criação e Colaboração	172
6.1	Narrativa Transmídia, Multimídia e QR codes.....	172
6.2	Realidade Aumentada	180
6.3	Inteligência Artificial - Criação de imagens e personagens.....	182
6.4	Colaboração Artística.....	187
6.4.1	Videoarte Generativa: «JUSTAPOSIÇÃO», de Pedro Alves da Veiga	188
6.4.2	Curta de animação: «Salto Alto», de Jaqueline Moreira	193
6.4.3	Videoarte instalação: «Intrusa[s]», de Cristina Cavalcanti	197
6.4.4	Videoarte: «É preciso uma rampa?», de Silvia Jermias.....	204

Capítulo 7 - Resultados, Análise, Reflexão e Divulgação	207
7.1 Experiência e Interação do Visitante na Exposição	207
7.1.1 Observação e registo comportamental	207
7.1.2 Inquérito por questionário	217
7.2 Confirmação das Hipóteses Iniciais	241
7.3 Reflexão Crítica Sobre a Prática Artística e Curatorial	242
7.4 Divulgação da Investigação	250
Conclusão	258
Contributo e Pertinência.....	258
Limitações	260
Proposta de Continuidade(s)	261
Itinerância da Exposição	265
Memória e Atividades Futuras e Paralelas à Exposição.....	268
Reflexão Conclusiva e de Balanço.....	275
BIBLIOGRAFIA	279
ANEXOS	296
ANEXO I – INSTRUMENTOS:	
Entrevistas, Inquéritos por Questionário, Guiões, Resultados e Transcrições	297
ANEXO II – DIVULGAÇÃO:	
Exposições, Entrevistas, Artigos, Papers e Proceedings de Conferências	365

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura I.0.1. Esquema de interceção das áreas temáticas na investigação; Fonte: Autor.....	4
Figura 1.1. Estrutura de três níveis: experiência, interações e elementos visuais; Fonte: adaptado de Mason (2020, p. 4).....	20
Figura 1.2. Medium Continuum da Arte; Fonte: Adaptado de Marcos (2017a, p. 131).....	24
Figura 1.3. O ciclo de criação em arte digital, adaptado de Marcos (2017a, p. 136).....	25
Figura 1.4. Agentes de relações no ecossistema de MAD; Fonte: Veiga et al. (2017, p. 127).....	26
Figura 1.5. Vista geral e da Realidade Aumentada, num dispositivo móvel, da instalação despertaDOR; Fonte: Marques & Veiga (2019).....	37
Figura 1.6. Esquema de Continuum Realidade-Virtualidade: Fonte: adaptado de Milgram et al. (1994, citados por Gobira & de Oliveira Silva, 2019, p. 66).....	47
Figura 1.7. Modelo de aceitação de tecnologia; Fonte: adaptado de Davis citado por Hammady et al. (2020).....	48
Figura 1.8. Modelo de pesquisa baseado no modelo de aceitação de tecnologia; Fonte: adaptado de Davis (citado por Hammady et al., 2020).....	48
Figura 2.1. Modelo de experiência do visitante com o museu; Fonte: adaptado de Hooper-Greenhill (2004, p. 50).....	73
Figura 3.1. Metodologia e estratégia de investigação com métodos de pesquisa; Fonte: Autor.....	80
Figura 3.2. Plano de Atividade: Aplicação dos métodos de investigação; Fonte: Autor.....	82
Figura 3.3. As 7 etapas da A/R/Cografia; Fonte: Veiga, 2021b, p. 18.....	83
Figura 3.4. Cronograma geral de atividades da investigação; Fonte: Autor.....	95
Figura 4.1. Datas em que se atingirá a paridade de género, com respetivos anos que faltam, por continente; Gráfico: Unveil/MND; Fonte: Global Gender Gap Report 2023 (2022).....	98
Figura 4.2. Praticantes de alto rendimento (2012 e 2022); Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ Registo de agentes desportivos de alto rendimento.....	100
Figura 4.3. Praticantes das seleções nacionais (2015 e 2022); Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ Registo de agentes desportivos de alto rendimento.....	100
Figura 4.4. Árbitros (2012 e 2022); Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ Registo de agentes desportivos de alto rendimento.....	100
Figura 4.5. Títulos profissionais emitidos (2023): Diretor/a Técnico/a, Treinador/a de Desporto e Técnico/a de Exercício; Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ ProDesporto.....	101
Figura 4.6. Atletas mulheres (quadrados rosa) nas capas de desportivos nacionais diários: A Bola, Record e O Jogo (2020-2023); Fonte: Autor.....	106
Figura 4.7. Atletas mulheres (quadrados rosa) nas capas dos três maiores clubes desportivos nacionais: Benfica, Sporting e Dragões (2020-2023); Fonte: Autor.....	107
Figura 4.8. Eleanor Roosevelt com um poster da Declaração Universal dos Direitos Humanos. Lake Success, NY, novembro de 1949. Foto: ONU.....	110
Figura 4.9. Algumas das mulheres que ajudaram a elaborar a Declaração Universal dos Direitos Humanos: Angela Jurdak Khoury, do Líbano; Fryderyka Kalinowski, da Polónia; Bodil Begtrup,	

da Dinamarca; Minerva Bernardino, da República Dominicana; e Hansa Mehta, da Índia. Foto: Unidos para os Direitos Humanos.....	111
Figura 4.10. Evolução da participação de mulheres nos Jogos Olímpicos (desde a primeira em 1900 até 2024); Gráfico: Unveil/MND; Fonte: IOC/ Olympics	118
Figura 4.11. Evolução da participação de atletas portugueses nos JO (1912-2024); Fonte e gráfico: Comité Olímpico de Portugal	119
Figura 4.12. Kathrine Switzer (centro) no momento em que a tentam deter, na maratona de Boston, em 1967. Foto: Paul Connell, O Globo de Boston/ Getty Images	121
Figura 4.13. Os tenistas Bille Jean King e Bobby Riggs. Foto: Getty Images.....	122
Figura 4.14. Joni Barnett, Diretora de Educação Física de Yale, ouve Chris Ernst (com Title IX escrito nas costas) a ler as queixas da equipa, em 1976. Foto: Nina Haight/Yale Daily News.....	122
Figura 4.15. A jogadora de basquete no Manhattanville College Toni Smith, vira as costas para a bandeira enquanto o hino pré-jogo tocava em protesto silencioso contra o potencial envolvimento dos Estados Unidos na Guerra do Iraque. Foto: Stuart Ramson/AP	123
Figura 4.16. Ishi's Light (2003), de Anish Kapoor; Foto: anish Kapoor.com	128
Figura 4.17. Logo do projeto Paralelo 3 com descrição conceptual; Fonte: Autor.....	131
Figura 4.18. Esquema de interação física e digital no artefacto; Fonte: Autor.....	133
Figura 4.19. Código QR impresso na face 1 que dava acesso à experiência no website; Face 3 com imagem que ativava a Realidade Aumentada através da aplicação Artivive; Face 4 com espelhos e ecrã que transmitia imagem em tempo real; Fonte: Autor	135
Figura 4.20. A interação com Realidade Aumentada através da aplicação Artivive; Fonte: Autor	136
Figura 4.21. Pormenor do interior do artefacto; Fonte: Autor.....	136
Figura 4.22. A versão final do artefacto, visto de três ângulos; Fonte: Autor	137
Figura 4.23. A interação com o artefacto na exposição «RIZOMA» (2023); Fotos: Autor.....	139
Figura 5.1. Esquema do universo de estudo: enquadramento do objeto de estudo de caso numa exposição de temática desportiva sobre igualdade de género; Fonte: Autor	142
Figura 5.2. Esquema de organização do Centro Interpretativo do Jamor; Fonte: MND	145
Figura 5.3. Visitantes de exposições do MND (até 2022 no Palácio Foz), por ano [2012-2024]; Fonte: MND	146
Figura 5.4. Esquema de comunicação e presença física e digital do MND; Fonte: Autor	147
Figura 5.5. Esquema do fluxo de comunicação e enquadramento de artefactos MAD na curadoria de exposição temática no Museu do Desporto; Fonte: Autor	148
Figura 5.6. Arquitetura esquemática da interação (física e digital) do visitante na experiência ativista da exposição «MULHERES NO DESPORTO»; Fonte: Autor	156
Figura 5.7. Organização esquemática das secções da exposição; Fonte: Autor.....	158
Figura 5.8. Núcleo de Exposições Temporárias do Centro Interpretativo do Jamor, com vista exterior da exposição «MULHERES NO DESPORTO»; Foto: Autor.....	158
Figura 5.9. Vista superior do lado sul (entrada), esquema 3D. Imagem: Unveil.	160
Figura 5.10. Planta e percurso na exposição. Imagem: Unveil.	160

Figura 5.11. Vista superior para o interior, com a distribuição das secções. Imagem: Unveil	161
Figura 5.12. Proposta da vista exterior da exposição, esquema 3D. Imagem: Unveil	161
Figura 5.13. Vista lateral exterior e superior da exposição, esquema 3D. Imagem: Unveil	161
Figura 5.14. Entrada na exposição; à direita a mesa digital; Fonte: Autor	163
Figura 5.15. Arte final das secções 2 a 5; Fonte: Autor	163
Figura 5.16. Vista parcial das secções Compreender e Consciencializar; Fonte: Autor	164
Figura 5.17. Vista parcial da timeline, videoarte generativa e secção Consciencializar; Fonte: Autor	165
Figura 5.18. Vista parcial das secções Média, Exemplar, Sensibilizar e Agir; Fonte: Autor	166
Figura 5.19. Arte final da secção Multimédia; Fonte: Autor	167
Figura 5.20. Vista parcial das secções Multimédia e Timeline; Fonte: Autor	167
Figura 5.21. Esquema da arte final da Timeline; Fonte: Autor	168
Figura 5.22. Arte final do painel de créditos e da parede de saída; Fonte: Autor.....	169
Figura 5.23. Vista parcial do painel Agir, da parede de saída com frase de Nelson Mandela e do espelho infinito; Foto: Autor	169
Figura 5.24. Parede do espelho infinito e dos créditos; Foto: Autor.....	170
Figura 5.25. Secção do ecrã Selfie; Foto: Autor	171
Figura 5.26. Secção das Glórias Kúbikas e da RA (imagens 'gatilho'); Foto: Autor	171
Figura 6.1. Vista superior do esquema 3D com plano da tecnologia e estudo do espelho infinito; Imagens: Unveil; Fonte: Autor.....	173
Figura 6.2. Capturas do ecrã Multimédia (início, menu e separador); Fonte: Autor.....	174
Figura 6.3. Capturas de ecrãs: a causa, teasers de filmes e campanhas; Fonte: Autor.....	174
Figura 6.4. Plano das imagens propostas para o ecrã Selfie; Fonte: Autor	175
Figura 6.5. Painel para o ecrã Selfie utilizado por uma visitante; Design e Fonte: Autor.....	175
Figura 6.6. Menu inicial da mesa digital interativa; Fonte: Autor	176
Figura 6.7. Mesa digital interativa: uma das 15 curiosidades; Fonte: Autor	176
Figura 6.8. Pormenor do painel exterior com QR code para a história da imagem; Fonte: Autor.....	177
Figura 6.9. Pormenores de três secções da exposição com QR codes para conteúdos extra: Guia da visita (Entrada), Inquérito de satisfação (Créditos) e aplicação Artivive RA; Fonte: Autor	178
Figura 6.10. Pormenores: secção Agir com QR codes de ligação a conteúdos extra: campanha Empower Girls Now, campanhas, programas e prémios IPDJ, Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres e Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género; Fonte: Autor..	178
Figura 6.11. Captura do ecrã da página inicial do projeto Paralelo 3; Fonte: Autor.....	179
Figura 6.12. Capturas de ecrãs: site do MND e a página da exposição; Fonte: Autor.....	179
Figura 6.13. Imagens 'gatilho' de RA e posição na Timeline; Fonte: Autor	181
Figura 6.14. Capturas dos ecrãs do filme de Kathrine Switzer ativado pela RA; Fonte: Autor	181
Figura 6.15. Capturas dos ecrãs do filme de Blake Bolden ativado pela RA; Fonte: Autor	181
Figura 6.16. Capturas dos ecrãs do filme de Carole Costa ativado pela RA; Fonte: Autor	182

Figura 6.17. Três imagens ‘gatilho’ de RA das artistas de MAD na secção exterior; Fonte: Autor	182
Figura 6.18. Evolução de 3 prompts Midjourney para Glórias Kúbicas; Fonte: Autor	184
Figura 6.19. Alguns dos resultados selecionados das imagens geradas por IA a ilustrar algumas das décadas da cronologia da exposição: 1890 e anos 50 – ao centro a imagem principal de divulgação da exposição; Fonte: Autor	185
Figura 6.20. Imagens de atletas (‘Glórias Kúbicas’) geradas por AI para ilustrar as décadas de 1970, 1980 e 2020; Fonte: Autor com Midjourney	185
Figura 6.21. Os resultados das imagens geradas por IA a ilustrar o plano de uma secção da exposição, Timeline (vista geral e pormenor); Fonte: Autor	186
Figura 6.22. Imagens de atletas futuristas (‘Glórias Kúbicas’) geradas por AI para ilustrar partes da exposição; Fonte: Autor com Midjourney	186
Figura 6.23. Os resultados das imagens geradas por IA a ilustrar o plano de secções da exposição (2 a 5 e entrada); Fonte: Autor	187
Figura 6.24. Capturas de ecrãs de algumas das reuniões Teams com artistas de MAD: Pedro Alves da Veiga, Jaqueline Moreira e Cristina Cavalcanti; Fonte: Autor	188
Figura 6.25. Detalhe da obra de Eadweard Muybridge «Plate 163»; O modelo é Percy C. Madeira (1862-1942); Imagem: University of Pennsylvania Archives	190
Figura 6.26. Detalhe da obra de Eadweard Muybridge «Animal Locomotion: an Electro-Photographic Investigation of Connective Phases of Animal Movements» (1887), Modelo desconhecida; Fonte: Places Journal	190
Figura 6.27. Captura de ecrã de «JUSTAPOSIÇÃO»; Autor: Pedro Alves da Veiga	191
Figura 6.28. Secção Timeline à esquerda e painel ‘poético’ de «JUSTAPOSIÇÃO», à direita, na exposição «MULHERES NO DESPORTO»; Fonte: Autor	192
Figura 6.29. Painel de «JUSTAPOSIÇÃO» (pormenor), na exposição; Fonte: Autor	192
Figura 6.30. Capturas de ecrã da curta de animação «Salto Alto»; Autor: Jaqueline Moreira	195
Figura 6.31. Ilustração da definição dos quatro conceitos da secção «Compreender»: Desigualdade, Igualdade, Equidade e Justiça; Autor: Jaqueline Moreira	196
Figura 6.32. Captura de ecrã do filme «A Escada»; Autor: Philippe Barcinski (1996)	199
Figura 6.33. «Accumulation of Hands» (1980), de Yayoi Kusama. Foto: May Tse	200
Figura 6.34. Estudo/ simulação gerado por IA da instalação. Autor: Cristina Cavalcanti	200
Figura 6.35. Captura de ecrã da primeira versão do filme «261»; Autor: Cristina Cavalcanti	201
Figura 6.36. Captura de ecrã (versão final) videoarte «Intrusa[s]»; Autor: Cristina Cavalcanti	204
Figura 6.37. Captura de ecrã da videoarte «É preciso uma rampa»; Autor: Sílvia Jermias	205
Figura 6.38. A secção com as três imagens ‘gatilho’ de RA; Foto: Autor	206
Figura 6.39. Utilizador a ativar a RA na curta de animação (outubro 2024); Foto: Autor	206
Figura 7.1. Interação por artefacto/ecrã nos períodos de observação; Fonte: Autor	210
Figura 7.2. Mesa digital (interação): número de vezes em que a componente foi ativada, em julho, outubro e novembro de 2024; Fonte: MND/ Subvértice/ Autor	211

Figura 7.3. Mesa digital: total de interações de julho a novembro de 2024; Fonte: MND/ Subvértice/ Autor	211
Figura 7.4. Crianças a jogarem na mesa digital interativa (outubro 2024); Foto: Autor	212
Figura 7.5. Interação com mesa digital por aluno de curso técnico de desporto (visita guiada, novembro 2024); Foto: Teresa Lopes/MND	212
Figura 7.6. Criança a ver os vídeos do ecrã multimédia e a jogar na mesa digital (outubro 2024); Foto: Autor	212
Figura 7.7. Ecrã Selfie (interação): número de vezes em que foi utilizado em 2023 (a partir de setembro) e em 2024 (exceto meses de junho e agosto); Fonte: MND/ Subvértice/ Autor	213
Figura 7.8. Visitantes a tirarem uma selfie no ecrã digital (visita inaugural, outubro 2024); Foto: Autor	213
Figura 7.9. Interação com ecrã selfie e mesa digital por alunos de cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024). Fotos: Autor	214
Figura 7.10. Interação com telemóvel e ecrã selfie por alunos de cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024). Fotos: Autor	214
Figura 7.11. Interação com as capas por alunos de cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024); Foto: Susana Patronilho/MND.....	215
Figura 7.12. Visitante a tirar foto no espelho infinito (outubro 2024); Foto: Autor	216
Figura 7.13. Exemplo de utilização de RA/ timeline (outubro 2024); Foto: Autor	216
Figura 7.14. Idade dos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	220
Figura 7.15. Género dos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	220
Figura 7.16. Escolaridade dos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor.....	221
Figura 7.17. Âmbito da visita, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	221
Figura 7.18. Participação dos respondentes em exposições ativistas e experiência com exposições que envolvem ecrãs e arte digitais; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor.....	222
Figura 7.19. Nível de familiaridade dos respondentes com arte digital e tecnologias interativas; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor.....	223
Figura 7.20. Conhecimento prévio dos respondentes acerca da causa ou de questões de igualdade de género no desporto e participação noutras iniciativas relacionadas com a causa; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor.....	224
Figura 7.21. Interação dos respondentes com os elementos e artefactos na exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor.....	224
Figura 7.22. Interação com ecrã selfie por alunos de Cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024). Foto: Autor	225
Figura 7.23. Classificação da interação com os artefactos e ecrãs digitais, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor.....	227
Figura 7.24. Envolvimento dos respondentes durante a interação na exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	228
Figura 7.25. Compreensão da mensagem sobre a causa, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	229

Figura 7.26. Efetivação da mensagem através dos artefactos, ecrãs digitais e exposição, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	229
Figura 7.27. Contribuição da interação para compreensão da causa, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	230
Figura 7.28. Sensibilização dos respondentes para a causa da igualdade de género no desporto; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	233
Figura 7.29. Impacto emocional dos artefactos, ecrãs digitais e exposição, nos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	234
Figura 7.30. Influência da resposta emocional, dos respondentes, na experiência com a exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	235
Figura 7.31. Interação, motivação e mudança comportamental, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	237
Figura 7.32. Duração da visita, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	238
Figura 7.33. Avaliação dos respondentes à experiência de interação com os artefactos e ecrãs digitais na exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	239
Figura 7.34. Satisfação geral dos respondentes, com a exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor	239
Figura 7.35. Esquema do papel do curador-artista-ativista; Adaptado de Suzanne Lacy (citada por Vieira, 2007, p. 22)	243
Figura 7.36. Modelo de Curadoria e Ativismo: Criatividade e(m) Consciência; Fonte: Autor	249
Figura 7.37. Participação nas XVIII Jornadas do CIAC (Faro, março 2024). Foto: CIAC.....	256
Figura 7.38. Participação no EIMAD'24 (Castelo Branco, junho 2024). Foto: Autor	256
Figura 7.39. Vista da timeline da exposição «MULHERES NO DESPORTO» na 18.ª Conferência do Conselho da Europa dos Ministros responsáveis pelo Desporto (Alfândega do Porto, outubro 2024). Foto: Autor	256
Figura 7.40. Apresentação da exposição «MULHERES NO DESPORTO» (Alfândega do Porto, outubro 2024). Foto: Miguel Ferraz/IPDJ	257
Figura 7.41. Visita orientada aos professores e alunos de cursos técnicos de desporto (novembro 2024). Foto: Susana Patronilho/MND	257
Figura C.0.1. Vista lateral direita da exposição «MULHERES NO DESPORTO» no espaço do piso 2 da ala nascente do Centro de Congressos da Alfândega do Porto; Foto: Autor.....	267
Figura C.0.2. Vista lateral esquerda da exposição; Foto: Autor	268
Figura C.0.3. Vista lateral (secção multimédia) da exposição; Foto: Autor	268
Figura C.0.4. Prints da página GAC do MND e da visita virtual «MULHERES NO DESPORTO»; Foto: Autor	269

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1-1. Vantagens e desvantagens dos quiosques e PDAs; Fonte: adaptado de Vom Lehn & Heath, citados por Burmistrov (2015, p. 18)	18
Tabela 3-1. Modelo de processo de curadoria: Verbos e suas definições resumidas, adaptado de Persohn (2021).	87
Tabela 3-2. Exemplo de elementos a constar no quadro de registo; Fonte: Autor	90
Tabela 5-1. Classificação do Museu Nacional do Desporto por categoria; Adaptado de Ambrose & Payne, (2012, citados por Reilly, 2014)	142
Tabela 5-2. Calendarização de atividades da exposição; Fonte: Autor	154
Tabela 7-1. Modelo de Análise da Experiência dos Visitantes na Exposição; Fonte: Autor	207
Tabela 7-2. Balanço da observação (por dias e períodos de aplicação); Fonte: Autor	208
Tabela 3. Mesa digital (interação): número de vezes em que cada componente foi ativada, em julho, outubro e novembro de 2024, com tempo global e média por minutos; Fonte: MND/ Subvértice/ Autor	211
Tabela 7-4. Indicadores da aplicação do inquérito: origem (âmbito), respostas válidas e taxa de resposta; Fonte: Autor	218
Tabela 5. As publicações com mais gostos na página de Instagram do MND, em 2024; Fonte: MND/ Autor	252
Tabela 6. As publicações com maior alcance, reações e partilhas na página de Facebook do MND, em 2024; Fonte: MND/ Autor	253
Tabela 7-7. Eventos e meios de divulgação da investigação; Fonte: Autor	253

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÓNIMOS

ABR – *Arts-Based Research* (Investigação Baseada em Arte)

A/R/C – A/R/Cografia: *art* (A); *research* (R); *communication* (C)

CAA – Curador-Artista-Ativista (modelo explorado pelo Autor)

CDNJ – Centro Desportivo Nacional do Jamor

CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação

CIG – Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género

CIJ – Centro Interpretativo do Jamor

DDB – Diário Digital de Bordo

DDM – Divisão de Documentação e Museologia do DICRI, IPDJ

DICRI – Departamento de Informação, Comunicação e Relações Internacionais, IPDJ

DMAD – Doutoramento em Média-Arte Digital

DUDH – Declaração Universal dos Direitos Humanos

EIMAD – Encontro Internacional de Investigação em Música, Artes e Design

ESTC – Escola Superior de Teatro e Cinema

GAC – Google Arts & Culture

GCP – Gabinete de Comunicação e Protocolo da Universidade do Algarve

IA – Inteligência Artificial

IoT - *Internet of Things* (internet das coisas)

IPDJ – Instituto Português do Desporto e Juventude

MBR – *Museum-Based Research* (Investigação Baseada em Museu)

MAD – Média-Arte Digital

MND – Museu Nacional do Desporto

ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU

ONU – Organização das Nações Unidas

PBR – *Practice-Based Research* (Investigação Baseada na Prática)

QR – *Quick-Response Code* (código QR, de “resposta rápida”)

RA – Realidade Aumentada

UAb – Universidade Aberta

UAlg – Universidade do Algarve

Introdução

“A arte une enquanto a tirania separa.”

Albert Camus

Contexto e Motivação

Vivemos numa era de interdependências e de influências mútuas entre arte e mídia, realidades físicas e virtuais, tornando as experiências sensoriais cada vez mais interativas, imersivas e sinestésicas. A mediação torna-se uma ferramenta pedagógica nas várias significações que se encontram na mediação cultural, como instrumento de diálogo e intercomunicação, aplicado por diversos profissionais envolvidos na programação, na formação de públicos ou iniciativas socioculturais (Conde, 2011, p. 32). Os espaços de oferta cultural, que os museus de desporto também oferecem, têm de conseguir comunicar eficazmente com as pessoas. Black (2005) afirma serem necessárias políticas menos “fragmentadas” (p. 51) para combater a exclusão social, mas também tem de existir uma mudança no interior da sociedade. Essa inclusão pode contribuir para a atividade cultural. Ao mesmo tempo é necessário derrubar barreiras que existem na sociedade em geral, nos museus e nos seus públicos. ‘Consciencializar’ será uma palavra-chave no acesso emocional, intelectual e cultural, mas também físico e sensorial.

Ou seja, uma “abordagem holística” (Ginley, 2013), focando-se não apenas nos objetos, mas numa estratégia alargada que considere a experiência do visitante. Já Elean Hooper-Greenhill tinha refletido sobre o assunto numa conferência que organizou na década de 1990, cujas participações reuniu no livro *Museum, Media, Message*. Nele afirmava que o desenvolvimento de papéis sociais claros depende do uso eficaz de ferramentas para construir relações significativas com diversos públicos, área em que museus e galerias têm grande potencial de crescimento (Hooper-Greenhill, 2005, p. 2). É, portanto, vital o papel de mediação que o museu assume, como um comunicador para o indivíduo e para as massas. As exposições serão, então, intrincados resultados de pesquisa organizadas de forma a transmitirem ideias através dos sentidos num processo tanto cognitivo quanto cultural. Kaplan (2005) propunha-se a olhar para os museus como instituições ou “arenas” sociais (p. 38) onde

os curadores são mediadores entre dois mundos e onde as mensagens são convertidas em sentido pelos profissionais e pelo público, enquanto para Kräutler (2005) a comunicação só se concretiza quando há uma empatia autêntica e ativa com o público, aliada a um esforço contínuo e a uma linguagem institucional conscientemente trabalhada (p. 66).

Sob uma perspectiva da recepção na temática da museologia, Faro (2006) refere que os museus têm aprendido a comunicar mais e melhor (através do design, dos meios multimédia, dos audiovisuais, das novas tecnologias, de práticas várias de mediação...). Mas são ainda inúmeros os desafios que se colocam à sua capacidade de mediação e ao repensar de uma nova “profissionalidade”. O trabalho com a comunidade e o seu melhor conhecimento é central para a atividade do museu, sendo necessário torná-lo melhor, “mais flexível, mais imaginativo, multissensorial. Isto é, mais efetivo, eficiente e eficaz” (p. 5).

Investigações já levadas a cabo apontam caminhos na área da Média-Arte Digital (MAD), inspirando outros. Destacam-se algumas nos primeiros capítulos, pelo potencial de desenvolvimento de um estudo mais aprofundado, num mundo em que os museus podem ser espaços sem paredes. Em qualquer lado,

espaços urbanos aumentados, povoados por essas camadas de informação audiovisual digital original e remixada, interligadas por hashtags e geo-tags, que podem ser tornadas visíveis através de ferramentas de Realidade Aumentada, transformando assim qualquer espaço numa galeria digital da sua história social, estética ou etnográfica recente. (Veiga, 2021, p. 149)

Contudo, devemos manter presente que não é suficiente que as novas tecnologias exponenciem a experiência do visitante:

it needs to be demonstrated that these new technologies enhance the visitor experience better than competing technologies and in ways that are cost effective. It is not until the field has a strong research base that it will truly be able to both optimize the power of these digital media tools and substantiate their value. (Falk and Dierking, 2008. P. 28, citado por Kidd et al., 2022)

Uma parte significativa da arte do século XXI está fortemente conectada à tecnologia digital, proporcionando novas formas de expressão artística, interatividade e experimentação. É importante para os artistas acompanhar essas transformações, aprender novas formas de criar e utilizar a tecnologia de maneira consciente e reflexiva para criar experiências significativas e transformadoras (Machado, 2004).

A proliferação de tecnologias utilizadas em movimento, como câmaras de vídeo, telemóveis, tablets e outros dispositivos digitais, sugere um contexto propício para maior envolvimento (Mills et al., 2022, p. 115). Considerando o cenário contemporâneo dos meios de comunicação digital, a pesquisa sobre o uso das literacias em qualquer lugar e a qualquer momento através de tecnologias móveis emerge como uma área digna de atenção. Nesse sentido, a primordial motivação para a investigação reside na exploração do potencial da MAD para abordar questões de igualdade de género no desporto.

Por outro lado, mas paralelamente, a desigualdade de género no desporto, inclusivamente em Portugal, destacada pelo relatório final de janeiro de 2023, oferece um contexto relevante e urgente para a investigação, com dados¹ que indicam desafios específicos enfrentados pelas mulheres na prática desportiva e na participação federada. Este ponto é o segundo, mas não secundário, motivo da pesquisa, com vista a promover uma maior sensibilização para a causa e promoção da igualdade de género através do uso de artefactos de MAD em museus desportivos.

A sensibilidade pessoal para esta causa em específico nasceu em contexto profissional e museológico, precisamente em conversa com Ana Semblano, diretora do Museu Nacional do Desporto, que em 2019 me convidou para integrar a equipa. Inicialmente para dinamizar o Serviço Educativo com as visitas guiadas, rapidamente abracei outros desafios, especificamente na comunicação do Museu, cujo plano estratégico tratei de elaborar. Este foi particularmente útil durante os anos de pandemia, entre 2020 e 2022, tendo-se apostado e investido na presença online e em tecnologia, principalmente em ecrãs digitais.

De uma das conversas inspiradoras saiu, então, o contacto com uma realidade que desconhecia, por não ser desportista nem mulher: a dificuldade sentida pelas mulheres em geral e as atletas em particular, na prática desportiva. Alguns dados, contados na primeira pessoa, ou pela proximidade com essas realidades, impressionaram-me tanto que rapidamente entendi o caminho a seguir com o projeto de MAD que então ainda estava muito embrionário. Aliar o contexto desportivo à minha formação de base em estudos artísticos, mas também de comunicação, cultura e indústrias criativas à minha experiência no campo do design seria um desafio que abracei. Assim nasceria um primeiro, mas crucial, artefacto que,

¹ Dados estatísticos recolhidos durante a pesquisa para a curadoria da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*».

depois de apresentado numa exposição coletiva, evoluiu naturalmente para a ideia de uma exposição própria e específica dedicada à temática. Apresentado o projeto à diretora do Museu – que afinal tinha tido a sua quota de ‘responsabilidade’ –, prontamente foi acolhido com muito agrado, despoletando, assim, os primeiros passos desta longa, mas proveitosa maratona de investigação em curadoria e em MAD.

Definição dos Termos-Chave e Objetivos da Pesquisa

Da contextualização feita anteriormente é possível, à partida, retirar algumas palavras-chave, como Museologia ou Curadoria, que se cruzarão com os Média, a Arte e o Digital, assim como com as componentes Tecnológicas. Estas por sua vez encontram no Ativismo um impulso para a criação de uma exposição com artefactos de MAD, que estará no centro da comunicação entre o Público e o Museu, enriquecida, ainda, pelo carácter educativo dos conteúdos sobre Igualdade de Género no Desporto. Nesta interceção reside o foco desta interação, central também à investigação.



Figura I.0.1. Esquema de interceção das áreas temáticas na investigação; Fonte: Autor

A motivação e os termos referidos levou, de forma natural, à colocação da questão de partida para nortear a investigação: como é que a MAD pode ser criada e inserida na curadoria de uma

exposição ativista para consciencializar relativamente a questões de igualdade de género no desporto, num museu de temática desportiva?

A questão norteou o **objetivo geral** traçado: explorar a curadoria de uma exposição ativista com inclusão de MAD para promover comunicação, interação, envolvimento e consciencialização relativamente a questões de igualdade de género no desporto, num museu de temática desportiva.

Para responder à questão, traçaram-se os seguintes **objetivos específicos**:

- Avaliar a visão e a receptividade do Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ) e do Museu Nacional do Desporto (MND) em relação à criação e implementação de uma exposição ativista com inclusão de MAD para promover a igualdade de género no desporto, bem como sua disposição para colaborações, sustentabilidade e continuidade do projeto;
- Conhecer o MND (recolha de dados e informação): História; Exposições (anteriores e em curso); Estatísticas (visitantes); Estratégia Plano de comunicação: presença física e digital;
- Descrever e sistematizar o processo de criação e curadoria de uma exposição com a temática da igualdade de género no desporto, com inclusão de MAD e colaborações artísticas (práticas de experimentação);
- Pesquisar conteúdos sobre as desigualdades de género no desporto, incluindo levantamento de histórias de atletas pioneiras e bons exemplos e práticas de igualdade;
- Observar e avaliar a interação dos visitantes com a MAD numa exposição, incluindo com elementos digitais;
- Observar o envolvimento do público na exposição, identificando as perceções e recolhendo opiniões dos visitantes e sua eventual consciencialização sobre igualdade de género no desporto.

Hipóteses e Resultados Inicialmente Esperados

De seguida, apresentamos duas hipóteses de investigação (H) e resultados esperados (R), reconhecendo que, à partida, a MAD pode ser criada e inserida na curadoria de uma exposição

para consciencializar relativamente a questões de igualdade de género no desporto, num museu de temática desportiva:

H1: O processo de curadoria de uma exposição ativista sobre igualdade de género no desporto pode ser registado e sistematizado, incluindo a criação e adaptação de artefactos de MAD, de autoria própria ou em colaboração, baseada num conceito.

R1: Artefactos de MAD e ecrãs digitais, complementados com outros conteúdos, serão pensados, criados e adaptados aos conteúdos e ao espaço da exposição num museu de temática desportiva, sendo este processo de criação e curadoria registado em respetivo Diário Digital de Bordo (DDB), incluindo a colaboração com artistas de MAD. A recolha pode ser feita através de entrevistas semiestruturadas.

H2: A interação com uma exposição ativista no museu do desporto – que inclui MAD, elementos interativos e multimédia – aumentará o envolvimento do público e promoverá uma comunicação mais efetiva entre o público e o tema, despertando o interesse do público e incentivando à reflexão sobre a igualdade de género no desporto.

R2: A utilização de elementos interativos e multimédia, incluindo de MAD, permitirá uma comunicação mais eficaz da mensagem sobre igualdade de género no desporto. Os visitantes terão uma compreensão mais profunda e envolvimento emocional, facilitando a transmissão das mensagens e significados pretendidos pelo(s) artista(s). Os visitantes poderão explorar diferentes recursos, como um ambiente fictício e metafórico, curtos filmes, videoarte ativista e videoarte generativa, ou imagens interativas em Realidade Aumentada, facilitando a compreensão e o envolvimento com o tema. A presença de MAD e de ecrãs digitais no museu dessa temática resultará num aumento do interesse do público pelo tema da igualdade de género no desporto. Essa avaliação pode ser feita através de métricas como o número de interações registadas, o tempo de permanência e de interação dos visitantes com os artefactos e ecrãs digitais, assim como pelo *feedback* do público (observação e questionário).

Justificação e Originalidade

A tese explora como a MAD pode ser usada para comunicar e promover questões relacionadas com a igualdade de género no desporto numa exposição sobre essa temática, um tema de grande relevância social e cultural na atualidade. Entre outros, os dados do relatório final sobre

igualdade de género no desporto em Portugal, apresentado no final de janeiro de 2023, comprovam essa desigualdade. Eles mostram, por exemplo, que maioria das mulheres jovens adultas (entre 25 e 39 anos) raramente ou nunca pratica desporto, refletindo as dificuldades em conciliar vida pessoal, familiar e profissional, o que evidencia os desafios que enfrentam para manter uma prática desportiva ao longo da vida. Além disso, o relatório destaca que os homens predominam no desporto federado, com as mulheres a representar uma minoria entre os praticantes filiados em federações desportivas (Grupo de Trabalho para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto - Relatório final, 2023, p. 6). Estes dados, aliados à dificuldade particular de atletas mulheres na prática do desporto, reforçam a necessidade da chamada de atenção e sensibilização para a causa da igualdade de género através de uma exposição num Museu de Desporto, o estudo de caso prático do projeto *Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo*, que utiliza tecnologia em ecrãs digitais, MAD, criatividade e colaboração artística.

A pesquisa na área da média-arte, do artivismo, da tecnologia e da museologia retorna uma série de investigações já efetuadas, mas poucas juntarão os quatro temas (de acordo com o estudo do estado da arte efetuado e apresentado a seguir). Ao acrescentar a estes as variáveis da causa da igualdade de género no desporto e da tipologia de museu a estudar, assim como o processo criativo e a metodologia criada à medida, atribui-se à tese o carácter inovador que se procurou.

Descrição Sucinta do Plano de Investigação e da Metodologia

A metodologia que adotamos na investigação segue uma abordagem qualitativa e uma visão construtivista, que se centra num estudo de caso com a curadoria de uma exposição com inclusão de MAD, e na compreensão das experiências e perceções dos participantes. Esta abordagem é adequada para explorar como a arte digital pode promover a consciencialização e a reflexão sobre a igualdade de género no desporto, adotando métodos diversos.

A pesquisa, baseada em arte, na prática e na curadoria utiliza a arte como um meio de investigação, explorando a prática artística e a curadoria para criar e analisar a exposição. Este método visa entender como a arte digital pode ser criada como um veículo para abordar questões de igualdade de género no desporto. A curadoria reflexiva é praticada através de uma abordagem que integra a arte, a pesquisa e a curadoria. Esta permite uma análise crítica e uma reflexão contínua sobre o impacto da exposição e a interação dos visitantes com os

artefactos digitais. Uma exposição desenvolvida no Museu Nacional do Desporto serve como um estudo de caso e laboratório experimental para criação e colaboração artística em MAD, e para observar e analisar a interação dos visitantes com esta. Focada na igualdade de género no desporto, a exposição oferece um contexto rico para a coleta de dados.

Por outro lado, a observação e o registo de média digital envolvem a captura de imagens, vídeos e outros meios que documentam a interação dos visitantes com a exposição. Esses registos são utilizados para uma análise posterior do comportamento e das respostas dos visitantes, juntamente com a observação direta durante a exposição. As interações, respostas emocionais e comportamentos são registados para compreender melhor o impacto dos artefactos digitais na sensibilização sobre a igualdade de género. Para isso, foi desenvolvido um questionário para capturar as perceções e experiências dos visitantes, incluindo perguntas sobre a experiência com arte digital, compreensão da mensagem, impacto emocional e satisfação geral, utilizando uma escala Likert para medir a concordância com várias afirmações. Este método foi complementado com entrevistas semiestruturadas realizadas com dois grupos principais: representantes institucionais, e artistas. Estas entrevistas aprofundam as perceções sobre a exposição e o uso e criação da arte digital para promover a igualdade de género no desporto, explorando sentimentos, ideias e experiências de forma detalhada.

Foram criados instrumentos que incluem guiões de entrevista, questionários, grelhas de registo de dados estatísticos e observações, bem como documentos para obter o consentimento informado dos participantes. Estes instrumentos foram fundamentais para a coleta e análise dos dados.

Foi fundamental ainda o planeamento das atividades, estruturado em várias fases: exploração inicial e entrevistas, criação e curadoria da exposição, observação e registo durante a exposição, e entrevistas de seguimento. Cada fase foi cuidadosamente calendarizada para garantir uma coleta de dados abrangente e uma análise detalhada. Um cronograma geral das atividades foi estabelecido para organizar e acompanhar o progresso da investigação.

A metodologia integrada e multifacetada, criada à medida da investigação, permite uma exploração profunda e abrangente das questões de igualdade de género no desporto através da arte digital, proporcionando a recolha de informação valiosa que pode contribuir para futuras intervenções e pesquisas nesta área. Permite captar uma vasta gama de perceções e

experiências, combinando dados quantitativos e qualitativos para obter uma compreensão dos impactos da arte digital. A utilização conjunta destes métodos – criteriosa e adequadamente distribuídos ao longo da investigação para resultados mais eficazes – permite não só a análise das interações e respostas imediatas dos visitantes, mas também uma reflexão crítica e contínua sobre os resultados e sobretudo os processos de curadoria, criação e colaboração criativa, promovendo uma compreensão mais profunda e uma sensibilização sobre a igualdade de género através de uma exposição que inclui arte digital.

Estrutura da tese

A tese foi organizada em sete capítulos, além desta parte introdutória que apresenta o contexto e a motivação para a investigação, uma breve definição dos termos chave e objetivos da pesquisa, as hipóteses e os resultados esperados, a justificação, com pertinência e originalidade, assim como a descrição sucinta do plano de investigação e da metodologia de abordagem.

No primeiro e segundo capítulos efetua-se uma aturada revisão da literatura sobre tecnologia, ecrãs digitais e interação em museus, a MAD, o mediativismo digital, a narrativa transmédia, QR codes e Realidade Aumentada (RA), a criatividade e(m) Inteligência Artificial (IA) e, nesta linha, a videoarte generativa. É também apresentada uma revisão do estado da arte focada nas práticas curatoriais e(m) curadoria ativista, onde se inclui a evolução da curadoria, os conceitos de artista enquanto curador, os modelos e desafios de curadoria, a curadoria ativista em narrativa expográfica e a tecnologia e cultura digital em expografia contemporânea. A terminar este capítulo, incluímos uma revisão bibliográfica sobre público(s) da cultura (recepção cultural, física vs. digital), museus, a relação do desporto com a arte e a criatividade e os museus de desporto.

Esta revisão enquadra o tema da investigação e a metodologia criada à medida, que se apresenta no terceiro capítulo, como um guia rumo à resposta à questão de partida e aos objetivos propostos. Assim, as estratégias de investigação e intervenção partem de um enquadramento sobre a abordagem qualitativa e visão construtivista, seguida dos métodos escolhidos para essa abordagem: pesquisa baseada em arte, na prática e na curadoria, a curadoria reflexiva desde a A/R/Cografia, a exposição no Museu Nacional do Desporto como laboratório e estudo de caso, foco da investigação, mas também outros, como a observação e

registo de média digital e de comportamento de visitantes, para a qual o inquérito por questionário também contribuirá. As entrevistas semiestruturadas ajudam a compreender não só este comportamento, como são parte do processo de colaboração artística em MAD. Para ir ao encontro desta metodologia, foram desenvolvidos os respetivos instrumentos, de acordo com os objetivos de cada método, e definido um planeamento das respetivas atividades e tarefas.

Apresenta-se, então, a fase de prática, experimentação e de processo de criação e colaboração, nos três capítulos seguintes. O quarto – Prática e Experimentação I – aborda a criação de um artefacto MAD e o início do projeto *Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo*. Apresenta-se a causa da igualdade de género, com o objetivo de inspirar para agir e as sete etapas da A/R/Cografia, desde a inspiração ao protótipo e intervenção passando pelo conceito em que se baseou. Ainda neste capítulo, apresenta-se a exposição «RIZOMA» como uma fase preliminar, onde se expôs o artefacto de MAD.

A apresentação do artefacto nessa exposição inspirou a sequência e evolução para a curadoria e criação na exposição «MULHERES NO DESPORTO», que se apresenta no quinto capítulo – Prática e Experimentação II – fazendo-se um enquadramento da instituição acolhedora da exposição, a curadoria e(m) investigação no projeto *Paralelo 3*, o planeamento, pesquisa, design e desenvolvimento das secções da exposição. Um guia é também apresentado, por forma a entender-se a narrativa e os conteúdos que a constituem: apresentação, definições, desafios e direitos, além das estatísticas, objetivos estratégicos e o exemplo dos Jogos Olímpicos, os benefícios, recomendações e a ação a tomar, a representação das atletas nos média e uma cronologia com ícones, momentos cruciais e capas de periódicos. A multimédia e os ecrãs incluídos na exposição, pela sua importância fulcral na exposição, fazem ainda parte deste guia.

O sexto capítulo – Prática e Experimentação III – apresenta o processo de criação e colaboração com a exposição em geral, e no desenho e na arte e ecrãs digitais, em particular. Primeiro, da narrativa transmídia, multimédia e QR codes, mas também a utilização e criação de RA ou de imagens por IA, com a criação de imagens e personagens para ilustrar e aumentar o sentido narrativo da exposição. Depois, paralelamente a estas, a colaboração artística em MAD, apresentando-se também os conceitos de cada uma das quatro obras ativistas que integram a exposição: a Videoarte Generativa na obra «**JUSTAPOSIÇÃO**», de Pedro Alves da Veiga; a curta

de animação «*Salto Alto*», de Jaqueline Moreira; a videoarte «*Intrusa[s]*», de Cristina Cavalcanti e a videoarte «*É preciso uma rampa?*», de Silvia Jermias.

Os resultados, análise e divulgação da tese são apresentados no sétimo capítulo, mostrando a interação, receção e eventual consciencialização na experiência do visitante durante a exposição, uma avaliação dos métodos utilizados, uma reflexão crítica sobre a prática artística e curatorial, seguida de uma análise consolidada e discussão sobre resultados, assim como a divulgação da investigação em exposições, conferências, livros de resumos, publicações, entrevistas, artigos, *papers* e *proceedings*. A tese conclui com os contributos expectáveis, as limitações encontradas, as propostas para trabalho futuro, onde se inclui a itinerância da exposição, atividades paralelas (lúdicas e didáticas, num dossier dedicado do Serviço Educativo do MND, por exemplo) ou uma exposição virtual no Google Arts & Culture, para memória futura.

Capítulo 1 – Dos Ecrãs, da Média-Arte e do Ativismo

“Grandes protestos são grandes obras de arte.”

Diego Riviera

1.1 Tecnologia, Ecrãs Digitais e Interação em Museus

No século XXI, a sociedade vive num mundo híper conectado, com uma crescente dependência das tecnologias de comunicação e uma cultura virtual dominante. A evolução tecnológica trouxe mudanças radicais, levando as pessoas a uma necessidade premente de conexão e interatividade com dispositivos digitais. Nesse contexto, o artista contemporâneo explora a "artemédia" (Machado, 2004), uma interseção entre arte e média que reflete a metalinguagem da sociedade mediática. As novas tecnologias permitem que a arte seja mais do que apenas reproduzida, possibilitando a sua narrativa e a interpretação pelo público. A narrativa de MAD em especial, tem o potencial de desenvolver a comunidade e a identidade cultural. Nesse sentido, a arte pode assumir um poder interventivo na sociedade, abordando mensagens e causas importantes.

A arte do século XXI tem sido influenciada pelas tecnologias digitais, que têm permitido uma transformação significativa na forma como as imagens são criadas, manipuladas e distribuídas. Os artistas digitais contemporâneos precisam ser capazes de "desprogramar" os equipamentos para evitar tornarem-se meros operadores de aparelhos pré-fabricados (Machado, 2004). Eles devem compreender as novas imagens e o funcionamento da indústria audiovisual, buscando originalidade e interação entre os meios.

Desde que as vanguardas adotaram os média como forma de se contrapor à arte académica (Tavares, 2016) a arte tem-se unido à tecnologia cada vez mais. Essa fusão proporciona a criação de novas formas de arte, como a multimédia e a arte cibernética, que combinam elementos de diferentes meios, como imagem, som, texto e interatividade. Bourriaud (2004) apresenta o fenómeno da relação entre pessoas e os dispositivos como “estética relacional” e refere a mudança de perspectiva dos questionamentos do artista:

A pergunta artística não é mais *o que fazer de novidade?*, e sim *o que fazer com isto?* (...) como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem o nosso cotidiano? Os artistas atuais não compõem, mas programam formas, em vez de transfigurar um elemento bruto, eles utilizam o dado. A partir de material virgem, de formas preexistentes, como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar. (p. 13)

Essa interatividade na arte contemporânea é um dos pilares da cibercultura, que transformou a forma como nos comunicamos, consumimos informação e arte, e nos relacionamos com o tempo e o espaço (Santaella, 2008). A cibercultura desenvolveu uma "cultura intermediária" entre a cultura de massas e a cultura virtual, intensificando-se com o advento da tecnologia digital. A cultura cibernética desenvolve-se, assim, numa "ciberealidade" impactada pelo computador, criando, segundo Heim (citado por Santaella, 2008), uma crítica de reações divididas entre a ingenuidade, de um mundo melhor em que a evolução da espécie só tem a ganhar, e o ceticismo daqueles que advogam a confusão desse processo, mas que preferem deixar andar para ver o que acontece.

Tudo isto acarreta desafios aos conceitos tradicionais de identidade, autoria e originalidade, incluindo consumismo ou o apelo snob do *high tech* da "cibercultura". Afastando-se do conformismo da arte para defender que ela deve "criar problemas", ou seja, agitar as águas, a autora cita Lacan para apontar os artistas como sendo sábios ignorantes que sabem sem saber.

Por outro lado, a relação cara-a-cara deu lugar a dados, frações de informação, e os instrumentos desencadeiam o paradoxo que une e separa, simultaneamente, em hiperligações de um "realismo virtual" (Heim citado por Santaella, 2008, p. 29). McLuhan (2018) refere mesmo uma crise da imagem técnica originada pelo aparecimento desse fenômeno visual que "incita o princípio do excesso e a perda da noção primordial", gerando reações irrefletidas, que levam a um processo de "descarnação" (p. 49) ou de "desmaterialização", conforme Dubois (2004, p. 64), exponenciado pelo computador, com maior ou menor interatividade ou execução de ações sobre o meio pelo espectador. A realidade lida, assim, com a dupla existência do real e do virtual, mais impalpável, mas também potencialmente interativo.

A tecnologia digital permitirá uma transformação profunda na produção artística, proporcionando a experimentação com imagem e som, criando narrativas não lineares e

desafiando noções fixas e estáveis. As poéticas tecnológicas explorarão o potencial da tecnologia para transformar a arte, criando experiências imersivas e interativas que desafiam as nossas percepções e refletem sobre as complexidades do mundo atual (Machado, 2004). No entanto, a relação entre arte e tecnologia não é isenta de desafios, como a passividade do espectador e as desigualdades no acesso às tecnologias. Os artistas contemporâneos precisam estar atentos a essas questões e encontrar formas inovadoras de utilizar a tecnologia como instrumento de intervenção na sociedade.

Gonçalves (2009) propõe mesmo a arte como um dispositivo de produção de realidade, refletindo diferentes formas de ver e falar, presentes na obra de arte. Ele analisa o uso da tecnologia na arte como uma forma de comunicação e laboratório de observação cultural, sendo a produção artística com diferentes tecnologias vista como experimentação social. A arte apropria-se, assim, de elementos mediáticos e do cotidiano, refletindo as relações de forças na nossa sociedade.

Na cultura tecnológica, os ecrãs são dispositivos que transmitem imagens e atuam como interfaces geradoras de significados e interferências. Ao longo do tempo, evoluíram para mostrar imagens estáticas, em movimento e em tempo real, criando virtualidades. Manovich (2001) destaca que é possível desafiar a visão de McLuhan sobre como as tecnologias moldam a sociedade e o pensamento humano. Diferentes interfaces surgiram ao longo do século XX e XXI, desenvolvidas por artistas, cineastas, designers e engenheiros, ampliando as possibilidades da arte em média. A "Aldeia Global" proposta por McLuhan transformou-se no "Teatro Global", uma cultura espacial e simultânea habilitada pelas tecnologias eletrônicas, computacionais e de rede. Embora essa visão possa ser criticada, é importante considerar como as tecnologias podem transformar a sociedade ao permitir a expansão dos fluxos de informação. Para Manovich, acompanhar e participar de todas as correntes de dados enviadas e recebidas atualmente, exige imaginar e criar novas interfaces ubíquas para todas as formas de comunicação existentes. A "reimaginação" das interfaces de TV por Paik², desde as suas

² A exposição de Nam June Paik na Galeria Wuppertal Parnass foi um marco importante no desenvolvimento do vídeo como meio artístico, "desde a interatividade embrionária até a sua versatilidade com outros objetos, das experiências incomuns dos visitantes até às alterações em tempo real dos sinais de áudio e vídeo." (Catricallà, 2015)

obras na exposição de 1963, até às suas esculturas de vídeo com centenas de monitores de TV, deve inspirar-nos a pensar de forma diferente.

As poéticas tecnológicas desenvolvidas no início do século XXI em ambiente digital e discutidas no campo da média-arte contemporânea são objeto de reflexão por diversos autores. Essas abordagens artísticas são influenciadas pela teoria da informação e pela cibernética (surgidas no século XX), que propõem uma redefinição da arte em termos de informações estéticas mensuráveis matematicamente, em vez de serem definidas em termos de beleza ou verdade. No entanto, Arantes (2005) aponta que essas teorias enfatizaram principalmente o aspeto informacional da arte, não aprofundando as interações entre a obra e o espectador. Nesse sentido, teóricos como Gianni Vattimo e Paul Virilio, referidos pela autora, destacam a importância de considerar as mudanças nas percepções causadas pelas tecnologias de comunicação e tratamento automático da informação. Com a expansão das práticas artísticas em média digitais, surge um interesse crescente em desenvolver novos conceitos estéticos que expressem as especificidades da cultura digital.

Dentro desse contexto, a interface desempenha um papel central. Outros autores, como Lev Manovich e Anne-Marie Duguet, consideram-na como o coração do trabalho artístico em média digital, uma membrana que permite a comunicação e a conexão entre diferentes domínios. A interface é vista como uma via de comunicação que não elimina as camadas ou superfícies que se interpõem entre os domínios, mas, pelo contrário, adiciona camadas para potencializar a comunicação e as trocas. Torna-se, assim, um elemento que não apenas medeia a interação entre o espectador e a obra, mas também explicita a mensagem e o conteúdo da própria obra.

Além disso, a interface nas poéticas tecnológicas da contemporaneidade vai além da troca de informações entre o homem e a máquina, incluindo uma compreensão mais ampla de fluxo de informações entre diferentes domínios. Isso permite questionar fronteiras rígidas entre conceitos como perto-longe, dentro-fora, natural-artificial, pois as práticas artísticas em média digitais desafiam constantemente essas categorias. Para Arantes (2005), a “interestética” revela uma forma de compreensão da arte em que as fronteiras se misturam e se hibridizam continuamente, seja por meio de telepresença, *net art*, realidade virtual ou vida artificial. Claudia Giannetti usa mesmo a “endoestética”, um novo conceito estético desenvolvido a partir de uma abordagem fenomenológica (citada por Arantes, 2005, p. 54), a par de outros

que necessariamente nascem, adaptando-se à contemporaneidade de acordo com especificidades das práticas artísticas na era digital. No campo do “interator” – um ator participante na interatividade das artes interativas – o campo perceptivo é ampliado pelos ambientes:

Criar espaços específicos de cooperação, onde os usuários experimentam, compartilham, transformam e intensificam maneiras de sentir e ver o mundo, trabalhar com questões da área da biologia e vida artificial têm sido, desde então, a tônica das experimentações em mídias digitais. (Arantes, 2005, p. 57)

É nessa cultura tecnológica que o ecrã será um dispositivo de transmissão de imagens e de interfaces que tanto integram como geram interferências, mas que permite visualizar dados ou representações de informação, transferidas em significações. Os ecrãs constroem “virtualidades”: o ecrã clássico mostrava as imagens estáticas, o ecrã dinâmico mostrava-as em movimento, o ecrã em tempo real mostra o presente (Manovich, 2001, p. 104).

Fruto desta grave confusão entre tela [ecrã] e meio, o aparelho se converte em máscara, assumindo duas dimensões: como *antiface* e como *interface*. Como máscara, a tela perde o sentido de prótese e adere ao sujeito. Produz-se o absurdo fenómeno de dupla aderência: dos conteúdos à tela e da tela ao sujeito. Esta aderência permite a superposição – incorporação – de muitas, inumeráveis máscaras. (Giannetti, 2018, pp. 51-52)

Por isso os ecrãs fascinam. Como notou Santaella (2019), eles atraem, seduzem, estimulam, provocam, empolgam, excitam, animam, instigam, deslumbram, impressionam, encantam, eletrificam, enfeitiçam, inflamam, deliciam, emocionam, afetam, alegram, encorajam e inspiram. Para que produzam este efeito, o conteúdo precisa ser “deslumbrante, maravilhoso, espetacular, sensacional, belo, voluptuoso, sensual, harmonioso, amável, charmoso, luxuoso, paradisíaco, imaginativo, engenhoso, desejável; ter esplendor, ter grandiosidade” (p. 23). O que necessariamente conduz ao que Lipovetzki e Serroy (2013, citados por Santaella, 2019) diagnosticaram como “proliferação estética” (p. 30). No entanto, quando admiramos um objeto, como o artístico, não basta reduzir a sua aparência à dicotomia feio-belo, mas tentar perceber a amálgama de estímulos que assoberbam os nossos sentidos. A autora é muito pertinente ao afirmar – como outros muito antes já o haviam feito – que a arte não deve fascinar apenas pela beleza, mas “pela engenhosidade densa de sentidos” (Santaella, 2019, p.

33), enquanto as formas de expressão artísticas se apropriam das tecnologias e dos próprios mídia para comunicar às massas e intervir criticamente na sociedade.

Para Lederman & Klatzky (1987, citados por Mills et al., 2022) as experiências digitais e não digitais táteis que otimizam a criação de significado devem envolver vários tipos distintos de “toque exploratório” (p. 119). A importância do tato na percepção de propriedades físicas e da complementaridade entre as informações táteis e visuais é apontada no estudo de Mills et al (2022), que mostra que o movimento, como caminhar, facilita o fluxo de informações visuais e apoia a atividade cognitiva, enquanto a restrição ao uso dos sentidos à visão resulta em déficits perceptivos e redução da eficiência na memória, aprendizado e comunicação. Além disso, apresentam exemplos de práticas de leitura e informação digital que envolvem o movimento, como a interação com filmes em 360 graus e o uso de aplicativos de Realidade Aumentada.

Em 2012, o workshop CMME - *Creating Museum Media for Everyone*, promovido pela National Science Foundation (NSF), reuniu 55 profissionais de museus e especialistas em acessibilidade para desenvolver interativos museológicos com design universal. De acordo com Reich (2014), os participantes discutiram abordagens inclusivas, para aprendizagem e personalização, visando tornar os museus mais acolhedores e envolventes para todos os visitantes. Estratégias como múltiplas formas de envolvimento, ofertas multisensoriais, abordagens de jogos e experiências participativas foram destacadas para promover a aprendizagem em STEM (*science, technology, engineering, and mathematics*).

Os especialistas recomendaram que os museus adotem abordagens de design universal, consistência, designs intuitivos, multimodalidade, ofertas multisensoriais, flexibilidade e possibilidades de personalização apoiadas pela tecnologia. Essas medidas têm vindo a proporcionar experiências de aprendizagem acolhedoras e enriquecedoras aos visitantes.

De acordo com Burmistrov (2015), os visitantes de museus relatam maior envolvimento com as exposições quando têm oportunidade de interação, pois os elementos interativos promovem compreensão, lembrança e uma experiência mais imersiva. Em vez de substituir a experiência tradicional, esses elementos incentivam os visitantes a explorar o restante das exposições, incluindo objetos não interativos, aos quais dedicam mais atenção.

Os quiosques digitais e outros dispositivos interativos permitem aos visitantes obter recomendações personalizadas, assistir a vídeos, realizar pesquisas aprofundadas, visualizar conteúdos adicionais, digitalizar QR codes para informações detalhadas, baixar o aplicativo do museu, aceder a catálogos digitais e compartilhar a experiência com outros visitantes (pp. 3-ss). Esses recursos aumentarão o potencial de aprendizagem e interação.

No entanto, destaca-se que a motivação dos visitantes para utilizar elementos interativos e as características específicas que os tornam cativantes ainda são pouco compreendidas. Sugere-se mesmo que as instalações mais bem-sucedidas são aquelas que incentivam atividades colaborativas e têm um propósito claro, compreensível nos primeiros segundos de interação. As pessoas só se dedicarão a elementos interativos multimídia se estiverem genuinamente interessadas no tema. Caso contrário, os visitantes tendem a desistir ou ignoram o dispositivo, independentemente da sofisticação ou custo da tecnologia (pp. 10-ss).

Noutra experiência, Vom Lehn & Heath (citados por Burmistrov, 2015) compararam o uso de quiosques e *handhelds* (PDAs) em dois museus de arte diferentes, durante um estudo etnográfico baseado em vídeo, e delineararam as suas vantagens e desvantagens.

Tabela 1-1. Vantagens e desvantagens dos quiosques e PDAs; Fonte: adaptado de Vom Lehn & Heath, citados por Burmistrov (2015, p. 18)

Suporte	Prós	Contras
Quiosque	Oferece conteúdo dinâmico Adiciona multimídia aos textos Oferece interatividade	Leva a filas Pode transformar visitantes em participantes passivos (elimina a necessidade de olhar para os artefactos reais) Dificulta o olhar tanto para os artefactos quanto para a tela
PDA	Oferece uma experiência móvel aos visitantes Contextualiza informações para os visitantes Oferece mais flexibilidade	Isola os visitantes dos seus acompanhantes ou grupo Dificulta a coordenação entre artefactos reais e objetos exibidos

No caso das tecnologias interativas, destaca-se o NewMediaLab do Museu Allard Pierson, que com o projeto *Domus* pretendeu entender melhor como os visitantes veem a relação entre a instalação virtual e os objetos reais (van der Vaart & Ray, 2014, p. 194). Os investigadores demonstraram que a recontextualização virtual ajuda os visitantes a entender a relação e

conexão mais profunda com os objetos físicos. No entanto, o estudo também demonstra que a sequência em que os conteúdos e experiências são apresentados durante uma visita como um todo tem um impacto significativo no nível de envolvimento (van der Vaart & Ray, 2014, p. 200). A interatividade é usada nos museus como elemento essencial de aprendizagem ativo há mais de 100 anos. De acordo com Lamb & Johnson (2010), os monitores interativos têm sido integrados a computadores para produzir ambientes dinâmicos de aprendizagem ao longo dos últimos 20 anos. Com os seus esforços combinados, educadores e desenvolvedores de museus criaram interatividade baseada na Web, em conteúdos que agora são acessíveis a todos, em qualquer lugar, a qualquer momento.

Andrade (2016), por seu lado, desenvolveu uma metodologia multimídia ligando-a aos objetivos pedagógicos do museu, com conclusões promissoras. Desenvolvendo uma mesa multitoque e software especializado adaptado às necessidades, associada aos suportes 'clássicos', criou uma "hibrimídia", juntando vários mídia distintos. Hoskins (2016), que levou a cabo uma pesquisa sobre como potencializar a jornada do usuário em museus usando tecnologia, sugere que os resultados devem ser considerados com cautela, sugerindo um foco mais amplo na melhoria da experiência geral, em vez de depender apenas da tecnologia.

O modo como os museus veem o digital mudou, resultando em mudanças nas práticas de design de museus. No contexto atual, as dimensões digitais e físicas estão a entrelaçar-se e o termo "pós-digital" surge como uma resposta a essa interconexão, abordando o design digital como indistinto de outros aspetos não digitais. Nos últimos anos, o interesse tem-se voltado cada vez mais para projetos de comunicação que buscam aprimorar a visita aos museus por meio de experiências híbridas, digitais/físicas. Mason (2020) contribui para essa discussão, explorando como a integração de diferentes elementos de design pode apoiar a criação de espaços de informação em museus nos quais as dimensões digitais e físicas se entrelaçam. Através da análise de projetos de exposição, propõe uma ferramenta conceptual que integra uma série de elementos de design articulados por áreas inter-relacionadas, localizadas em diferentes níveis de design.

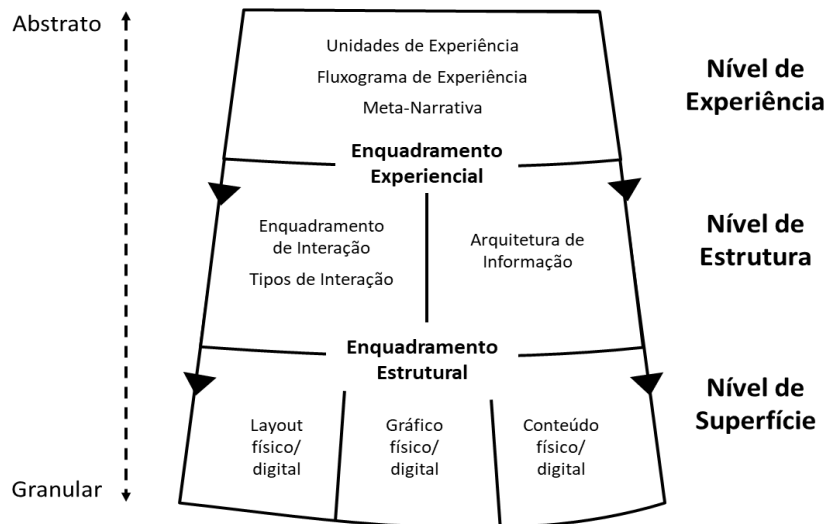


Figura 1.1. Estrutura de três níveis: experiência, interações e elementos visuais; Fonte: adaptado de Mason (2020, p. 4)

O potencial das interfaces digitais na exibição online de peças é analisado por Schmid (2021). Explorando o potencial de formatos de exibição *online*, apresenta projetos de arte e exposição *online* que adotam essa abordagem, permitindo uma compreensão crítica e desenvolvimento de interfaces do usuário, refletindo sobre o papel da computação no design. Destaca, ainda, a existência de projetos históricos que criam espaços reflexivos de mídia na internet, impulsionando formatos inovadores de exibição online (p. 62).

No entanto, autores como Kidd et al (2022) sugerem que, embora sendo importante que os visitantes compreendam as interações no contexto geral do museu e na sua visita, atualmente, falta um meio de entender como os visitantes valorizam as suas interações com interfaces e como elas se encaixam nas narrativas maiores do museu, levantando questões sobre a natureza da experiência e interação. É igualmente importante compreender qual a sua contribuição para a experiência museológica para justificar os gastos que implicam.

1.2 Médiã-Arte Digital

Desde o início do século XX, alguns teóricos reconheceram a importância das tecnologias, apesar de não fazerem distinção, claramente, entre diferentes meios de comunicação,

segundo Cubitt & Thomas³ (2015, p. 25). Os média digitais desempenham um papel fundamental na globalização e devemos ir além do humano, buscando uma condição “pós-humana” em vez de apenas “pós-média”. Desde a ascensão dos computadores pessoais em 1984 e da internet em 1993, a informação tornou-se uma categoria essencial de produção e troca, impulsionada pelo capital em busca de novas oportunidades de exploração. O papel das artes mediáticas é mediar entre diversos elementos, reconhecendo que toda arte é feita através da mediação, e que a mediação é fundamental para a compreensão da história e do futuro (Cubitt & Thomas (2015).

É também fundamental compreender o lugar das artes mediáticas num contexto global. Apesar dos inúmeros estudos realizados depois de McLuhan⁴, a definição de "mídia" ainda é ampla e geral, assim como a diferença entre "mídia" e "tecnologia" (eletrônica e comunicação) permanece obscura e por isso caminham paralelas. Na opinião de Catricalà⁵ (2015, p. 64), essa ambiguidade ou contradição é um problema, porque resulta numa compreensão difusa e numa generalização dos campos de comunicação e da arte. Daí os conceitos de mídia – como meio – e tecnologia na arte contemporânea, especialmente no campo da Mídia-Arte, apresentarem uma relação complexa e em constante evolução. Enquanto cada meio é composto por várias tecnologias e não é uma noção unitária, a Mídia-Arte surge como um termo útil para abordar os fenômenos artísticos. Ao contrário da Arte Digital, que se concentra na tecnologia, a Mídia-Arte amplia o seu escopo para incluir não apenas os dispositivos, mas também os aspetos imaginativos envolvidos. Isso permite uma compreensão mais abrangente da relação entre arte e tecnologia ao longo do tempo, desde as primeiras experiências com computadores até as manifestações contemporâneas na rede e no uso de computadores.

Through the term Media Art, it is possible, for instance, to outline a tradition dating from Man Ray to Nam June Paik up to the current use of the net and computer, whereas the furthest Digital Art can go is to refer to a history dating back to the end of the Sixties, the time of the first experiments of the artistic use of computers. (Quaranta *citado por* Catricalà, 2015, p. 70)

³ Sean Cubitt é Co-Chefe do Departamento de Mídia e Comunicações da Goldsmiths, Universidade de Londres; Paul Thomas é Professor Associado da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Nova Gales do Sul e Professor Associado da Curtin University of Technology.

⁴ Cavell, Carrol, De Kerckhove, Levy, Rodovick, Krauss, são alguns dos referidos por Catricalà (2015).

⁵ Investigador da The Fondazione Mondo Digitale and Post-Doc e da Università degli Studi Roma Tre.

A imprecisão do termo *Média-Arte* será simultaneamente a sua força, permitindo uma visão ampla e flexível que engloba toda uma história e tradição artística, proporcionando compreensões não apenas sobre o presente, mas também sobre o passado (Catricalà, 2015).

Origens e Influências da Arte Digital

A arte digital é exponenciada nos finais da década de 1990, integrando artefactos e instalações de natureza digital nos meios artísticos. Contudo, as suas raízes remontam ao movimento Dada, no início do século XX, com artistas como Marcel Duchamp ou László Moholy-Nagy, que introduzem conceitos como “virtualidade” e “interatividade”. Além da ênfase atribuída ao papel do “observador-ator-interventor” (Marcos, 2014, p. 5) que interage e pode alterar o próprio artefacto artístico e o seu contexto de uso.

Diversos artistas – como Duchamp ou John Cage – contribuíram para a teorização da arte digital, explorando conceitos de controlo, aleatoriedade e interatividade. Mais recentemente, teóricos como Lev Manovich abordaram a interatividade e o impacto dos meios de comunicação no processo criativo digital, bem como no desenvolvimento da arte computacional interativa. Esses conceitos são cruciais para caracterizar a arte digital e as suas diversas vertentes, incluindo a *Média-Arte Digital (MAD)*, ajudando a estabelecer os seus princípios estéticos.

Marcos (2017b) descreve os *média digitais* (ou *computacionais*) como o “conjunto de tecnologias que englobam desde os formatos digitais até às infraestruturas e ferramentas de comunicação e processamento de informação”, onde inclui os dispositivos mecânicos. Essas tecnologias são exploradas pelos artistas para criar artefactos digitais e eletrónicos. Ou seja, a *Média-Arte* pode utilizar o meio computacional como ferramenta e como material de criação, enquanto na *MAD computacional* os artefactos são digitais, baseados em computador e, na maioria das vezes, incluem uma componente interativa.

Segundo Partridge⁶ (2015), o termo *Média-Arte* é essencialmente europeu, sendo menos adotado como rótulo coletivo para a ampla variedade de atividades artísticas desenvolvidas desde o início da década de 1980 na cultura anglo-saxónica. Ela abrange uma variedade de formas artísticas (filme, vídeo, arte sonora, arte baseada no tempo, arte performática, arte de

⁶ Reitor de Pesquisa, Presidente de Media Art na Duncan of Jordanstone College of Art and Design, University of Dundee.

instalação, arte computacional, arte científica, arte interativa, etc.), mas está associada geralmente ao uso de tecnologias digitais. Apesar de contemporânea e diversificada, não se resume a uma única forma. Para ele “media art is contemporary and temporary and certainly not all the same” (p. 7). Isso significa que estar na era digital não garante um futuro permanente, mas apenas representa uma situação temporária em que as ferramentas e tecnologias digitais são úteis, coexistindo num universo infinito e analógico.

De acordo com Marcos (2014) a MAD caracteriza-se como artefactos digitais e de média-arte que possuem uma natureza informacional intrínseca, visando proporcionar experiências qualitativas aos observadores. Ao explorar interatividade e expressividade, esses artefactos frequentemente induzem ações e intervenções artísticas e culturais, transcendendo a mera contemplação passiva. Enquanto a arte digital é definida como aquela produzida em ambientes digitais, utilizando o meio digital como ferramenta e matéria-prima, a média-arte digital especializa-se nesse campo, enfatizando a dimensão informacional e comunicacional dos artefactos digitais. Ou seja,

a matéria-prima base principal são os média ou os meios digitais, eles próprios, e a informação digital, onde a ênfase criativa é posta (não exclusivamente) na dimensão informacional comunicacional do artefacto. (p .5)

Veiga et al. (2017) acrescentam a esta definição

qualquer tipo de expressão artística que utilize tecnologia digital para incorporar valor adicional, de qualquer forma, na criação, disseminação, fruição e exibição de artefactos. É uma classificação que abrange géneros e categorias tão vastos e diversos, como por exemplo arte gerativa, música electrónica, *web-art*, *live coding*, *glitch art* ou *video-mapping*, entre outros. (p. 116)

Os artefactos de arte e cultura digital encapsulam diversas estéticas que proporcionam experiências significativas ao confrontar conceitos essenciais como emoção, contemplação e originalidade, entre outros, em experiências ampliadas por dimensões de aleatoriedade, virtualidade e interatividade, onde o meio e contexto se sobrepõem à técnica. Mas Marcos (2017) inclui outras características, dependendo do contexto ou objetivo, como a efemeridade e volatilidade (quando o artefacto é composto por elementos fugazes, sem comprometer a experiência), a sociabilidade e experiências em rede (onde conhecimentos e práticas culturais enriquecem a contemplação estética), a facilitação da aprendizagem, a inclusão de elementos

de jogos, ludismo ou entretenimento, a incursão no pós-humano (quando assume características de entidade inteligente artificial) ou a definição de critérios próprios para avaliação estética. Segundo o autor, a estética dos artefactos computacionais na arte e cultura digital é caracterizada por uma abordagem “multi-, inter- e transdisciplinar”, que cruza arte, ciência e tecnologia, com o objetivo de criar uma experiência que vá além do simples entretenimento, explorando questões mais profundas relacionadas com a filosofia e a existência, podendo representar manifestações de uma “contemporaneidade eclética, plural e complexa” (p. 146).

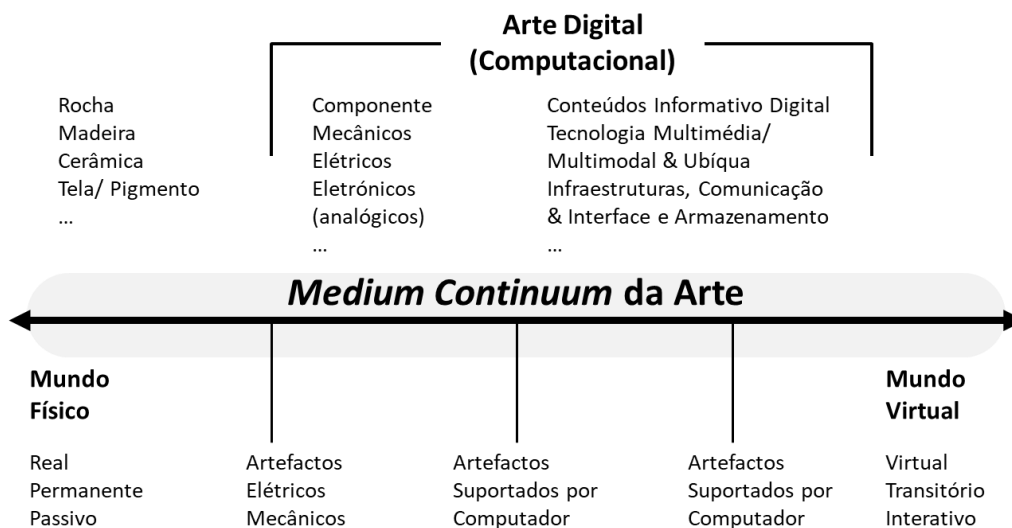


Figura 1.2. Medium Continuum da Arte; Fonte: Adaptado de Marcos (2017a, p. 131)

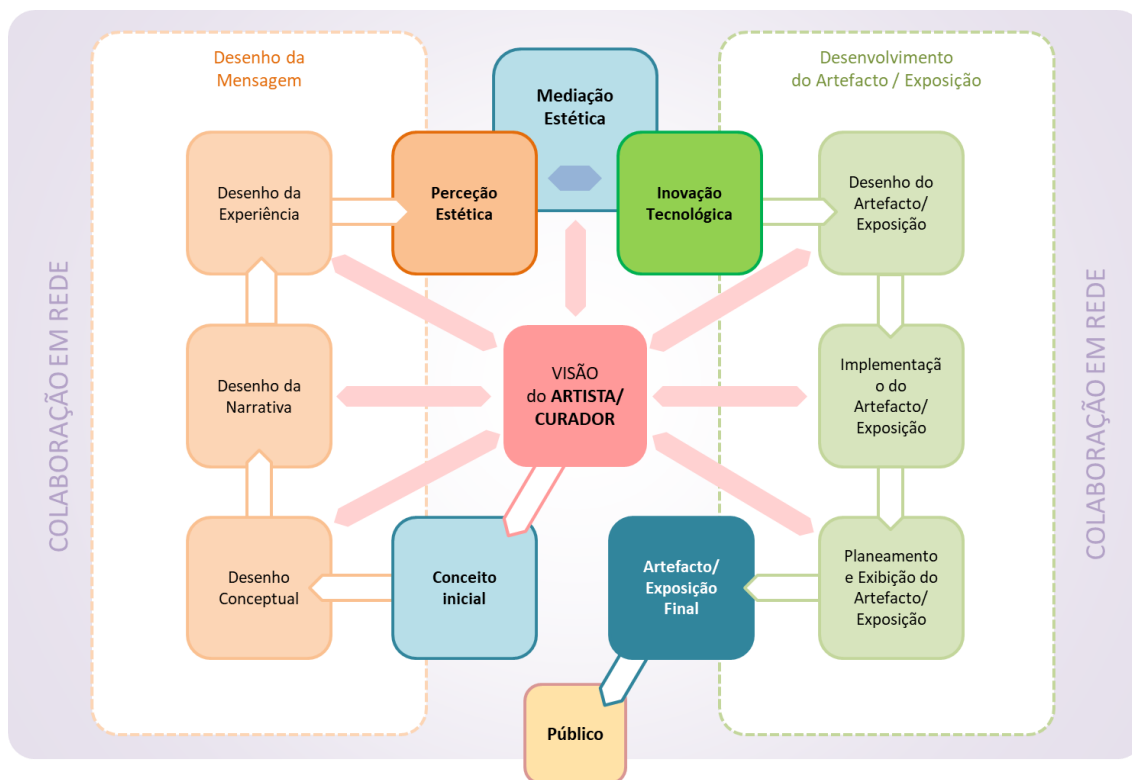


Figura 1.3. O ciclo de criação em arte digital, adaptado de Marcos (2017a, p. 136)

Evolução da Média-Arte Digital

Nos últimos anos, a MAD tem-se consolidado como uma especialização da arte digital, buscando desenvolver uma estética própria e expandindo as suas fronteiras em busca de experiências transdisciplinares e complexas (Marcos, 2014), numa massificação da produção artística em que o artista é “forçosamente multidisciplinar” (Veiga et al., 2017, p. 117). Por isso encontramos o triplo AAA – artista, artefacto e audiência – na base da experiência do ecossistema MAD (p. 126). Essas relações expandem-se através de ações como criação, apreciação, curadoria, entretenimento, educação, pesquisa e interação social, fluindo entre o físico e o virtual em espaços urbanos complexos. Cada necessidade é atendida por aplicativos específicos e cada representação social tem a sua rede correspondente. Além disso, a prática artística e o consumo de MAD exigem mediação tecnológica, com dispositivos móveis a desempenhar um papel central, processando o ambiente físico e adicionando camadas de informação, especialmente para pessoas em movimento (Veiga et al., 2017, pp. 126-127).

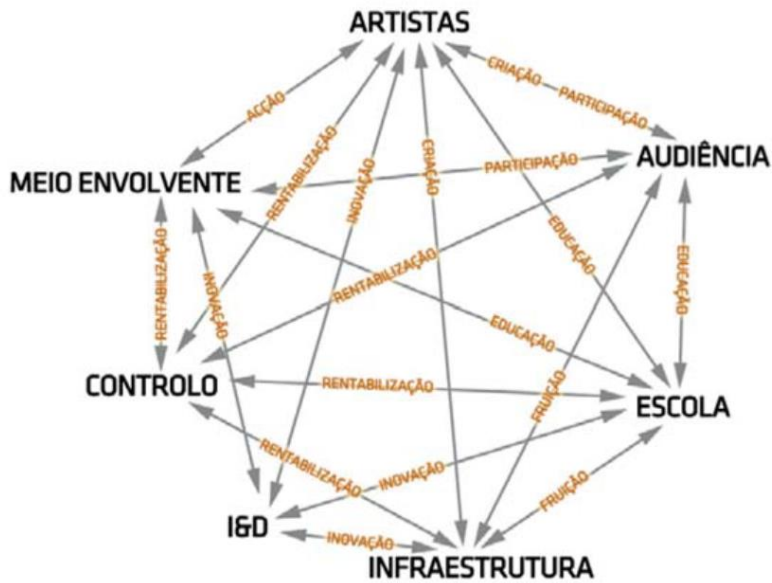


Figura 1.4. Agentes de relações no ecossistema de MAD; Fonte: Veiga et al. (2017, p. 127)

1.3 Média, Arte e Ativismo em Mediartivismo Digital

A relevância social das artes visuais e dos média é inegável, especialmente quando observamos como são manipulados por aqueles que buscam a dominação. Outrora vista mesmo como inimiga por regimes opressores devido à sua força emancipatória, desde a Antiguidade (como durante o Império de Persepolis⁷), a arte tem sido usada para comunicar poder e influenciar as massas, conforme relembra e reflete Wilcox (2009). Nas sociedades totalitárias do século passado, como a Alemanha nazi e a URSS, a expressão artística foi controlada para servir as narrativas do Estado. Contudo, a arte tem o poder de resistir a essas imposições, como demonstraram artistas e intelectuais que desafiaram o *status quo*. Ainda hoje, a liberdade de expressão é ameaçada em regimes autoritários e até em democracias, o que reforça a importância da arte na promoção de uma consciência crítica e na defesa dos direitos humanos. Os artistas enfrentam o desafio de refletir sobre as realidades sociais enquanto perseguem ideais mais elevados.

Assim, é essencial que artistas e curadores adotem novos paradigmas para contrariar influências que procuram preservar estruturas opressivas (Wilcox, 2009, p. 3). Segundo esta

⁷ Fundada pelo rei Dário I em 518 a.C., Persépolis foi a capital do Império Aquemênida. Em <https://whc.unesco.org/en/list/114/>. Consulta: 17/3/2024.

autora, os problemas com as visões predominantes sobre a arte surgiram durante os séculos XIX e XX, com a disseminação do conceito de "Arte pela Arte", uma vez que esta ideia sugere que a arte existe em relação a si mesma, sem responsabilidades perante a sociedade e que a estética é praticada principalmente para o prazer dos artistas e espectadores de arte. No entanto, essa abordagem tende a separar a arte das experiências quotidianas das pessoas, alienando artistas e espectadores. Hans Haacke (citado por Wilcox, 2009) argumentava que essa doutrina, embora inicialmente libertadora, pode ser problemática nos seus efeitos, levando à neutralização da arte em relação aos aspetos ideológicos e sociais do seu tempo. Essa separação entre arte e sociedade pode mesmo contribuir para a alienação dos artistas e para a perpetuação de estruturas institucionais que mantêm a arte distante da vida quotidiana (Wilcox, 2009, p. 17).

Podem questionar-se as componentes artísticas, pela qualidade do resultado, mas utilizar a arte como meio de mudança social não é um assunto menor, nem se pode considerar inútil. Lembremo-nos, por exemplo, dos artistas das vanguardas do início do século XX, como o Futurismo da década de 1910 ou o Construcionismo Russo dos anos 20, que acreditavam na sua capacidade de reconstrução do mundo. Os futuristas adotaram a utilização dos meios mediáticos como sua característica distintiva, à medida que iam estando disponíveis, para direcionar os seus esforços para a sociedade em geral e assim disseminarem as suas novas ideias através da imprensa, como fez Filippo Marinetti⁸ com o seu famoso *Manifesto* de 1909. Foi com essas estratégias mediáticas que eles se distinguiram das convenções da sua época, para se tornarem agentes de mudança social, ao contrário de movimentos anteriores, que se encaixaram num nicho dentro do sistema de arte. É por isso que esse movimento, em termos artísticos, será um exemplo histórico relevante para o tipo de ativismo mediático e artístico que tenta ultrapassar o campo restrito da arte para abordar questões sociais ou políticas, mas também para ter um efeito direto na sociedade com a intenção de produzir uma mudança significativa em paradigmas e comportamentos (Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024).

Mas já antes se tinham adotado estratégias mediáticas com o objetivo de agitar o debate social, económico ou político, como com a distribuição de panfletos durante as guerras da Europa no século XVI. Ou as gravuras, que Pierre-Joseph Proudhon, o filósofo do século XIX,

⁸ Marinetti (1876-1944) foi um poeta e escritor italiano, fundador do futurismo, movimento que, no «*Manifesto Futurista*», exaltou a modernidade, a velocidade, a tecnologia e a rutura com as tradições.

considerava um “um domínio artístico separado que se adequava às preocupações das classes” (Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024, p. 6), defendendo mesmo uma nova forma de arte social que contrariasse o conceito burguês de *art pour l'art* (arte pela arte) e abraçasse a impressão como ferramenta educacional e mudança social.

(média)Artivismo

Quando conjugada com ativismo a arte torna-se “ativista”. O termo “ativismo” pode ter origens no passado, sendo geralmente associado a uma reunião de práticas artísticas chicanas do leste de Los Angeles em 1997 e às ações dos zapatistas em Chiapas (México), embora o artivismo chicano remonte a 1932, com o mural de 25 metros de comprimento, em Los Angeles, de David Alfaro Siqueiros sobre a exploração dos trabalhadores mexicanos (Baca citado por Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024). No entanto, ganhou destaque no final do século XX com o surgimento de práticas artísticas engajadas, muitas vezes distantes dos círculos elitistas da arte, trazendo o foco para desigualdades, como as ações da Guerrilla Girls desde 1985.

O artivismo, ou outros neologismos que lhe estão próximos - “activist art, art activism, culture jamming, ethical spectacle and tactic media” (Fabian & Reestorff, 2015, p. 6) -, por ser um conceito relativamente novo, ainda não é encarado de forma consensual pelas artes e pelas ciências sociais. Polémico, na sua relação entre arte e ativismo, muitas vezes político, ele encontra-se em atos de resistência, de subversão, de intervenção social e política, por “pessoas ou coletivos, através de estratégias poéticas e performativas” (Raposo, 2015). O objetivo é mudar, resistir, amplificar, mas também refletir ou sensibilizar para situações ou temas em determinada época, consolidando-se “como causa e reivindicação social e simultaneamente como rutura artística”. Neste contexto, a palavra e o texto tornam-se ferramentas essenciais para transmitir discursos e mensagens transformadoras, como exemplificam as declarações do Maio de 1968 em Paris. Este movimento, sustentado por uma contracultura que questionava as convenções sociais, económicas, sexuais e visuais da reconstrução capitalista do pós-guerra, revelou-se um marco de alternativas críticas às normas estabelecidas (Vieira, 2007, p. 36).

A partir de meados do século XX assistiu-se a inúmeros acontecimentos que mobilizaram as pessoas em movimentos e manifestações, como o Maio de 68, os protestos contra a guerra

do Vietname, também nos anos de 1960, os confrontos na China em 1989 (que levaram ao Massacre de Tiananmen), a queda do muro de Berlim no mesmo ano, ou os eventos e conflitos violentos de ordem racial ou ideológica nos EUA, nos anos 80, entre outros. Sendo a rua o palco habitual destes acontecimentos, é natural que os artistas tenham movido as suas criações para o exterior e deixado o atelier. Os anos 60 foram charneira para que isso acontecesse, fomentando o “radicalismo *sixtie*” e “uma contracultura marcada pelo desencantamento político vigente que questionava a autoridade e valores instituídos” (Vieira, 2007, p. 36). Nessa altura nasceram métodos de trabalho artístico como a arte conceptual, as performances ou os *happenings*, que convidavam à participação de outros artistas ou até do público. O artista tornou-se, assim, menos isolado e a arte mais participativa e colaborativa.

Durante a década de 1970, diversos artistas defenderam a necessidade de alargar o âmbito das artes visuais e fomentar o debate sobre as condições para um desenvolvimento social justo e positivo. As teorias e práticas desenvolvidas pelos artistas públicos focaram-se nas complexas interações entre políticas de género, discriminação racial e questões ambientais. Fernández-Castrillo & Mantoan (2024) distinguem os projetos de sensibilização dos projetos de ação (“*awareness-raising projects and action-taking projects*”) em que se dividem.

Na década de 1980, a arte socialmente eficaz precisava de uma mudança no papel e na mentalidade dos artistas no que diz respeito aos lugares e comunidades que estavam envolvidos, levando a uma distinta definição de arte pública, que levou depois à ideia embrionária de ativismo. No final do século XX, o debate contínuo entre artistas e críticos socialmente empenhados tendeu a especificar ainda mais os objetivos e o alcance da arte pública, introduzindo elementos como o foco na relevância social e o envolvimento do público no processo criativo. O ativismo na esfera pública abandonou o mundo elitista das artes para envolver diretamente os potenciais públicos e recorrer à prática de negociação de meios e significados. Como prática de arte social e pública, o ativismo é geralmente apoiado por galerias dirigidas por artistas, espaços alternativos e exposições de grupo com um carácter antielitista distintivo, à margem do mundo das artes, operando assim como um catalisador da mudança social (Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024).

O surgimento de um novo género de arte pública, aliado à democratização das práticas culturais e à dimensão sócio-crítica do processo criativo, redefine a relação entre artistas e público. O artista deve aprender uma nova linguagem para inspirar e capacitar novas

peessoas, utilizando qualquer meio necessário para isso: “The activist knows that to make an observation is to have an obligation” (Asante citado por Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024, p. 4). O recente aumento do ativismo na arte dos média leva-nos a repensar a interseção entre a nova ação social, a arte contemporânea e o jornalismo investigativo na Era Pós-Digital. A utilização de novas tecnologias para promover a mudança social através de práticas artísticas está intimamente ligada a performances socioculturais *anti-establishment* e a atividades jornalísticas expandidas, que muitas vezes refletem o papel crucial das redes sociais e da cultura digital na formação da opinião pública e na luta contra as desigualdades (Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024, p. 6).

Se ao já referido conceito artivismo (arte e ativismo) juntarmos os média, temos o termo “*Media Artivism*” – artivismo mediático, mediativismo artístico ou ativismo através da arte e dos média – que foi utilizado por Carolina Fernández-Castrillo (2024), na 59.ª Bienal de Arte em 2022, e que o definiu como “artistic media practices that denounce inequalities with the desire to promote a social change”. (p. 5) As obras de média artistas combinam o poder criativo e imaginativo da arte com o espírito rebelde e insubordinado dos procedimentos ativistas, com um alcance mais amplo de ação com o uso de média e novas tecnologias para a denúncia, chamada de atenção e intervenção direta sobre os problemas. Daí advém a sua contribuição mais relevante a ter em conta.

A relação entre artistas e público no contexto desse mediartivismo promove a participação plena do público no debate cultural. Ao romper com paradigmas tradicionais de produção cultural dominante, cria um espaço para o pensamento crítico e estético de forma igualitária. Com uma abordagem discursiva, permite a coexistência de diferentes perspetivas na esfera pública, criando uma agência cívica com resultados muitas vezes imprevisíveis na sociedade. Os praticantes do mediartivismo frequentemente teorizam sobre os motivos, métodos e resultados das suas intervenções, contribuindo para a inovação e pesquisa na área. Com o avanço da cultura digital, tornou-se um campo autónomo, caracterizado por práticas engajadas e inovadoras que utilizam estratégias pós-modernas para abordar questões sociais, políticas e económicas.

Os “média-artistas”, na interpretação independente do seu papel na sociedade, empregam estratégias que podem ser divididas em pelo menos quatro categorias de acordo com o

objetivo específico do projeto e a forma como os meios digitais são empregados (Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024, p.7):

- i) difusão de informações divulgadas através do *hacktivism*;
- ii) melhorar o envolvimento da comunidade através de *networking*;
- iii) contrariar a lógica do mercado através da perturbação dos modelos de negócio digitais;
- iv) interfaces digitais inovadoras através de modelos de infraestruturas sustentáveis.

Ao longo da história da arte, os artistas têm desempenhado o papel de agentes sociais provocadores, utilizando a arte como forma de comunicação e leitura crítica da realidade social. No entanto, em alguns casos, uma simples interpretação disruptiva dos factos não é suficiente, sendo necessária uma ação direta, seja em termos analógicos ou digitais. É inevitável pensar sobre as possibilidades de mudança do mundo através dos média, por si mesmos, ainda mais desafiadoras com as dinâmicas da Era Pós-Digital. Apesar de algumas críticas à componente artística por vezes serem levantadas, o conceito de arte como meio de mudança social é central para os artistas, que procuram transcender as possibilidades do meio em si para alcançar objetivos desafiadores. Nesta Era, marcada pela predominância do paradigma digital, surgem cada vez mais projetos de ativismo com média e realidade mista incorporados. Paolo Cirio⁹ destaca-se como um exemplo desta interseção entre ativismo, cultura digital e práticas de *hackers*, representando mesmo uma tendência de continuidade para as Artes de Informação (de uma forma geral) e para a Arte de Investigação (em particular), colocando-se assim na vanguarda da Média-Arte.

Como vimos, a relação entre arte e sociedade, especialmente no diálogo entre ambas e com intervenção mais clara na sociedade, remonta às vanguardas europeias, que utilizaram os meios de comunicação disponíveis para provocar mudanças culturais e políticas. Desde então, a arte tem sido uma força motriz para a transformação social, desafiando as estruturas de poder estabelecidas e inspirando o público a agir. Nos dias de hoje, o ativismo continua a evoluir, abraçando novas tecnologias e estratégias para promover uma mudança positiva no mundo. De acordo com Fernández-Castrillo & Mantoan (2024) são diversas as frentes de atuação neste domínio:

⁹ Em <https://paolocirio.net/>. Consulta: 9/2/2025.

- **Arte investigativa:** jornalismo investigativo, instalações imersivas e documentário interativo;
- **Videoarte:** performance audiovisual, vídeo-ensaio, videoinstalação, cinema expandido e experimentos pós-mídia;
- **Campanhas de guerrilha social:** estratégias de marketing não convencionais, campanhas políticas exemplares e propaganda subversiva;
- **Apropriação criativa:** práticas de *remix* e intertextualidade digital crítica;
- **Culture jamming:** videoclip, trailer e *mash-up*;
- **Cultura em rede:** redes sociais, narrativa transmídia, memes, videogames e conteúdos gerados pelo usuário (UGC - *user-generated contents*);
- **Hacktivism:** ativismo de dados e informações expandidas;
- **Inovação e ativismo digitais:** IA, aprendizagem de máquina, RA, RV e metaverso.

O ativismo não será, então, apenas um movimento, mas uma forma de resistência criativa que une a expressividade da arte com a determinação do ativismo e a catarse estética pelo prazer da ação, uma prática híbrida que junta o poder da arte com os resultados concretos do ativismo, por vezes definida como resistência criativa ou até indisciplina (Jordan, Lemoine & Ouardi e Duncombe & Lambert citados por Fernández-Castrillo & Mantoan, 2024). Desde Picasso até aos movimentos de protesto contemporâneos, a arte tem sido uma ferramenta poderosa não apenas para criticar, mas para desafiar o *status quo* e inspirar mudanças sociais, contribuindo para o bem público.

A situação atual apresenta grandes mudanças em várias esferas da vida contemporânea. Estamos a enfrentar uma crise ambiental grave, juntamente com transformações culturais e de consciência. Os jovens artistas estão a questionar os modelos tradicionais de criação e posicionamento do seu trabalho, enquanto buscam novas formas de expressão alinhadas com as necessidades urgentes do planeta. Enquanto isso, a necessidade de transformação na arte e na sociedade é cada vez mais evidente, mas ainda carece de uma estrutura abrangente para guiá-la (Wilcox, 2009, p. 8).

Lucy Lippard (citado por Vieira, 2007) distingue arte política e arte ativista, dependendo da sua abordagem à sociedade: enquanto a arte política tende a expressar preocupações sociais, a arte ativista está mais envolvida diretamente com a sociedade. Ambas podem envolver questionamento e crítica, mas a intervenção direta é uma característica distintiva da arte

ativista. Além disso, é importante reconhecer que a arte não existe num vácuo social e, portanto, não pode ser neutra. Os projetos artísticos de resistência cultural devem oferecer um espaço para a crítica e a redefinição das suas metodologias, contribuindo assim para uma mudança significativa no contexto social.

Entender e tentar compreender são fundamentais para alcançar equilíbrio em qualquer interação, seja entre pessoas, sociedades ou civilizações e seu ambiente. Para trabalhar fora de hierarquias desequilibradas e convenções autoritárias, como homens acima de mulheres ou humanos acima da natureza, é essencial compreender "o outro". A arte pode ser uma ferramenta poderosa nesse sentido, por isso Wilcox (2009) sugere abordar o ativismo como uma forma de arte, pois é quando ele funciona melhor. Assim como na arte, também no ativismo não há certo ou errado: há apenas o que é real, feito com honestidade, coragem e integridade. Se funciona, é belo, não necessariamente de uma forma esteticamente agradável, mas pela integridade que carrega (p. 26).

Já segundo Aladro-Vico et al. (2018) o ativismo integra o indivíduo na construção simbólica da realidade, afastando-o das posições passivas às quais a comunicação global, as tecnologias digitais, a publicidade e o doutrinação político levam. Mais do que arte de oposição pela contestação, é uma intervenção social imediata, participativa e despertadora, que gera nas pessoas linguagens para se expressarem, tornando-se emissores e não apenas recetores de mensagens.

A arte ativista tem frequentemente subjacente alguma espécie de crítica com vista a pelo menos um reposicionamento de ideias. A arte ativista, mais do que pretender transformar o mundo ou transformar a vida através da arte, procura abrir espaços de crítica, interrogar, e quem sabe até resolver questões pendentes ou descobrir respostas. (Vieira, 2007, p. 23)

Ele afasta-se da arte puramente estética e aproxima-se da expressão não artística, dos ambientes e dos meios não artísticos. Leva, por isso, à reintegração da arte no ambiente social e enriquece o meio artístico convencional com imaginação e vida, enquanto o coloca ao serviço das necessidades educativas, que são vitais nos dias de hoje.

Para Suzanne Lacy (citada por Vieira, 2007, pp. 21-22) a caracterização da resistência político-social ativista revela uma continuidade de papéis desempenhados pelo artista que variam desde o experimentalismo até ao ativismo, com ele a assumir diferentes posições. No nível

privado, o artista reflete sobre as metodologias artísticas intrínsecas, enquanto no nível público aborda preocupações externas. Esta abordagem permite que o artista atue como experimentador, observando subjetivamente o mundo, como repórter, reunindo e reinterpretando informações, como analista, examinando questões sociais, e finalmente como ativista, procurando catalisar a mudança através da arte. Este último papel requer novas estratégias de colaboração e comunicação com audiências diversas, tornando o trabalho artístico um mediador entre o artista e o público, num processo dinâmico de engajamento e transformação social.

Embora o ativismo seja muitas vezes visto como uma batalha, uma luta de poder entre lados opostos, essa abordagem apenas fortalece o sistema que se deseja mudar. Concentrar-se no que se é contra só alimenta essa energia negativa, tornando-se parte do problema. Em vez disso, é preciso focar no que se defende, o que exige criatividade e imaginação para visualizar uma mudança positiva. Pensar como um artista, observando a sociedade como um meio de expressão, é essencial para efetuar uma transformação significativa (Wilcox, 2009, p. 25).

A arte ativista abrange uma variedade de formas e abordagens, desde obras politicamente explícitas até projetos comunitários e arte pública. Além disso, a prática pessoal de um artista pode ser uma forma de ativismo, mesmo sem temas políticos diretos. A interseção da arte com movimentos sociais do passado valida o engajamento do artista com esses aspetos. A democratização da arte e a sua incorporação no significado social continuam a ser objetivos. Num mundo cada vez mais aberto à beleza e à esperança, os artistas têm a oportunidade de se tornarem agentes de mudança mais empoderados (Wilcox, 2009, p. 23).

Os objetivos dos artistas digitais atuais não diferem muito daqueles do século XX, que também procuravam denunciar problemas ou desigualdades sociais. Num e noutro caso, a efemeridade e até a pobreza criativa podem estar presentes. No entanto, não deverá ser essa a principal preocupação. As modernas intervenções artísticas utilizam ferramentas tecnológicas digitais, formas novas e inesperadas de mobilização coletiva e de ativismo. Entre os aspetos inovadores encontra-se a utilização de equipamentos e média digitais como recursos cruciais para a participação política e cívica. O ciberespaço e a Internet são potenciais palcos ou arenas para ações de protesto e até de conflito, mas podendo também ser uma ferramenta ao serviço dos movimentos sociais, nos quais as tecnologias de informação se tornam, elas próprias, causa e motivo de contestação social. No entanto, a Internet e os média

digitais não têm propriamente a intenção de substituir, mas complementar as práticas mais convencionais ou “prédigitais” de fazer ativismo, sendo o digital privilegiado em procedimentos que envolvem comunicação e interação à distância (Campos et al., 2016).

As atividades de arte digital são associadas por alguns autores, como Tunali (2016), à *net art*, referindo-se a uma variedade de obras de arte feitas por computador, acessíveis online, criadas por artistas que utilizam navegadores da Internet, códigos ou *scripts*, motores de pesquisa, aplicações e outras ferramentas online. Dissolvem-se as fronteiras entre arte, design, ativismo político e comunicação, e as fronteiras entre o público e o seu criador, sem controlo sobre a autoria ou sobre quem dela participa, facto que, por si só, já é suficiente para que seja ativista.

Algumas estratégias participativas online têm-se revelado eficazes na angariação de novos talentos criativos e na mobilização de movimentos sociais globais¹⁰, construindo ligações com as pessoas para promover ou impedir melhorias na sociedade. Com a evolução da comunicação social na Internet, os ativistas começaram a utilizar ferramentas de média social, como o Facebook, o Twitter, o Instagram, o Vine ou até o TikTok, mas também páginas web e blogues, como plataformas para a sua atividade e propagação da sua mensagem. A *net art* já não se baseia apenas em software ou desenvolvimento de páginas na *web* para criar os seus *happenings* ou encenações artísticas e performativas. A utilização não exige competências técnicas particularmente sofisticadas, por isso os ativistas conseguem chegar não apenas a outros artistas ou ativistas, mas ao público em geral que se interesse pelo assunto. “O espaço virtual surge então como um *showcase* que permite a explanação de discursos, projetos e causas, e a transferência de informação e conhecimento” (Campos et al., 2016). Muitas das táticas e ações que já se utilizavam *off-line* passam a ter uma versão nas manifestações online. O inverso também acontece: alguns projetos e atividades são possíveis com a participação do público, primeiro na rede e depois nas ruas. Eventualmente, até para dentro do espaço expositivo e do museu, que pode (deve) ser um ambiente também de reflexão sobre diversos temas e causas, indo além da mostra de artefactos.

Fabian & Reestorff (2015) mostram-se céticos em relação às suposições otimistas tecnológicas de que os participantes, por meio de redes digitais, podem contornar e superar estruturas de

¹⁰ Como #FridaysForFuture ou #BlackLivesMatter

poder e que as redes digitais são inerentemente emancipatórias. No entanto, as redes digitais de facto facilitaram novas formas de participação e mobilização ativista e criaram contra narrativas culturais, o que é uma premissa absolutamente necessária para mudar estruturas de poder. Além disso, a cultura é uma condição prévia para relações de poder e uma arena crucial para a dominação, luta e resistência. No contexto de movimentos sociais, há um forte interesse crescente nas dimensões culturais, afetivas e estéticas, e em como os movimentos sociais se envolvem em resistência cultural. As práticas ativistas contemporâneas visam perturbar e reorientar a esfera cultural e política, atacando as narrativas de verdade na sociedade. A importância da cultura também se manifesta como uma ferramenta tática de envolvimento ativista, incluindo intervenções criativas baseadas em noções de humor, ludicidade e confusão. No entanto, a mediatização das práticas ativistas, entrelaçadas com a cultura digital, apresenta novas oportunidades e obstáculos para o ativismo, exigindo uma compreensão mais profunda de como a participação ativista muda quando está cada vez mais mediatizada (Fabian & Reestorff, 2015).

Alguns exemplos

Pertinente exemplo de investigação em ativismo digital é o de Breheny (2017), que se debruçou sobre a utilização de memes no seio da cultura digital como forma de discurso feminista contra a marginalização. Ou a investigação MAD do projeto «*DespertaDOR*», que utilizou uma instalação artística para “estudar a eficácia da introdução do ativismo como ferramenta de desenvolvimento cívico em ambiente escolar” interligando a arte, o ativismo e as preocupações ambientais, mostrando a “capacidade interventiva, provocadora, inconformista e denunciadora do ativismo faz dos seus objetos instrumentos poderosos enquanto veículos de propósitos” (Marques & Veiga, 2019).



Figura 1.5. Vista geral e da Realidade Aumentada, num dispositivo móvel, da instalação despertaDOR; Fonte: Marques & Veiga (2019)

No campo da igualdade de género, é de referir o projeto da VicHealth (Shearson et al., 2022), que utilizou a arte como uma ferramenta poderosa para promover a igualdade de género, consciencializar e celebrar as mulheres. Através do programa de subsídios «*GEARTS - Gender Equality through the Arts*», foram financiados sete projetos diversificados que tiveram êxito ao destacar a desigualdade de género, fornecer novas perspetivas sobre os papéis de género, enaltecer a força e contribuição das mulheres, e oferecer oportunidades e modelos para jovens mulheres e grupos marginalizados. Os resultados demonstraram que os projetos foram educativos, inspiradores e geraram discussões relevantes sobre igualdade de género. A parceria entre o Conselho e os artistas/artesãos foi fundamental para o sucesso dos projetos, bem como a sua sustentabilidade.

No desporto, a história da ligação de atletas com o ativismo e outras formas de protesto é longa. A história dos protestos no desporto remonta ao ano 532 d.C.: nas corridas de bigas em Constantinopla, pilotos rivais das equipas Azuis e Verdes pediram ao imperador Justiniano que perdoasse dois dos seus seguidores que haviam sido condenados à morte. A recusa levou à Revolta Nika com seis semanas de tumultos que resultaram na morte de 30 mil pessoas.¹¹ Desde então, são muitos os exemplos, como a recusa do campeão peso-pesado de boxe Muhammad Ali em alistar-se no exército americano em 1967. Ou Althea Gibson, a primeira

¹¹ Em <https://andscape.com/features/athletes-and-activism-the-long-defiant-history-of-sports-protests/>. Consulta: 9/3/2024.

tenista negra a competir num Open dos Estados Unidos da América, em 1950, apenas depois de uma carta pública da campeã Alice Marble ter denunciando a injustiça:

Miss Gibson is over a very cunningly wrought barrel. She is not being judged by the yardstick of ability, but by the fact that her pigmentation is somewhat different. She is a fellow tennis player, and, as such, deserving of the chance to prove herself. (Marble citada por Wulf, 2019)

Enfrentando hostilidade e insultos racistas durante o torneio, Gibson demonstrou a sua habilidade e determinação, solidificando seu lugar no mundo do ténis e destacando a luta contínua contra o racismo no desporto.

Até hoje, os atletas têm usado o seu poder de protesto para destacar injustiças e desafiar o poder estabelecido. Desde protestos sobre questões raciais, de género, económicas e de nacionalidade, todos têm em comum a busca pela justiça, muitas vezes – mas nem sempre – apoiada pela diversa legislação por (quase) todo o mundo. Muitos têm usado as suas plataformas para destacar injustiças e escolhido momentos cerimoniais para tomar uma posição.¹²

O ativismo dos atletas profissionais tem ganhado popularidade e a reação dos fãs de desporto a esse ativismo ainda é pouco estudada. Guedes (2022) investigou o uso das redes sociais pelos participantes, a adequação dessas plataformas para o ativismo dos atletas e como a relação com um determinado atleta influencia a reação ao conteúdo ativista. Os fãs de desporto em Portugal têm uma perceção positiva em relação ao ativismo dos atletas nas redes sociais. Segundo os resultados obtidos, 95% consideram apropriado que os atletas utilizem suas redes sociais para expor conteúdo ativista. Além disso, 82% afirmam que sua empatia pelo atleta pode ser influenciada positivamente ao se depararem com conteúdo ativista, dependendo da sua posição pessoal em relação à causa. Apenas 3% dos inquiridos deixaram de seguir atletas devido a conteúdo considerado ofensivo, insensível ou discriminatório. Esses resultados indicam uma postura favorável e aberta dos fãs de desporto em Portugal em relação ao ativismo dos atletas nas redes sociais.

Num mundo cada vez mais “encolhido” – no sentido em que se tornou uma “aldeia global” – com sociedades cada vez menos separadas por distâncias culturais, a exposição a diferentes sistemas de valores estrangeiros pode ser esclarecedora e libertadora. Mas também opressora

¹² Ver mais sobre a causa da igualdade no desporto e exemplos de atletas ativistas no CAPÍTULO 4 (4.1).

ou intimidadora. É aí que as artes desempenham um papel crucial, ao ajudar a ultrapassar a xenofobia e a promover a compreensão entre culturas, tornando-se ferramentas valiosas na construção de pontes entre nações e na promoção de sociedades saudáveis (Wilcox, 2009, p. 36).

Para isso, para alcançar uma sociedade justa, é necessário cultivar um sentido de compaixão baseado em empatia. A arte desempenhará um papel crucial nesse processo, onde há muito se reconhece a relação entre arte e ética. Já Aristóteles¹³ referira a catarse como uma purificação emocional promovida pela arte, sendo esta noção de que o belo e o bom, intrinsecamente ligados, fundamental. Através da arte, somos confrontados com a realidade de maneira mais visceral, o que nos sensibiliza para as injustiças do mundo. Além disso, a prática artística pode ter benefícios terapêuticos e transformadores, capacitando os indivíduos a agir de forma mais equilibrada e ética. Ao mesmo tempo, a arte terá o poder de comunicar de forma mais eficaz do que apenas factos, tocando o coração das pessoas e incentivando a ação. Portanto, não se trata de encontrar a melhor forma de lidar com questões sociais, mas sim de reconhecer a importância de abordagens diversas e integradas, nas quais a arte desempenha um papel essencial.

Os ativistas devem reconhecer a importância da cultura nas questões que abordam, pois ela molda nossa compreensão das relações humanas e com o planeta. A cultura não é estática, mas sim moldada coletivamente e em constante evolução. O ativismo pode ser uma oportunidade de crescimento pessoal e comunitário, sendo a cultura o primeiro lugar onde essa mudança se reflete. Em vez de encarar o ativismo como uma luta, devemos vê-lo como um projeto criativo. A arte, seja literal ou expressa através de outras habilidades, pode ser uma poderosa ferramenta para promover mudanças culturais e sociais significativas.

Assim, embora existam estudos sobre ativismo digital, memes, arte como promoção da igualdade de género e ativismo de atletas nas redes sociais, não encontramos investigações que unam esses elementos para abordar essa causa em contexto museológico, especificamente desportivo. Vemos, por isso, espaço de interesse investigativo nesse sentido.

¹³ Em “Arte Poética”, século IV a.C.

1.4 Narrativa Transmídia, QR codes e Realidade Aumentada

Se unir a arte ao ativismo pode tornar ainda mais relevante uma causa, unir o ativismo a plataformas de comunicação digitais exonerará ainda mais a eficácia da mensagem, da(s) história(s) e da sua narrativa. Se um dos maiores objetivos de um projeto expositivo é contar ou mostrar história(s), é porque desde sempre as pessoas gostaram de as ouvir. A partir do momento em que se começaram a colecionar artefactos, em gabinetes de curiosidades, essas histórias suscitaram cada vez mais interesse. Tavares (2016) recupera a reflexão do sociólogo francês Jean-François Lyotard, para quem “a base da nossa civilização está assente numa narrativa”, que por sua vez procura respostas ou caminhos para encontrar uma ordem no meio do caos maior em que vive o ser humano, sem nunca se conseguir encontrar porque “haverá sempre algo de inapreensível no mundo” (p. 109). Os média digitais encontram aí terreno fértil para proliferar. As histórias, incluindo aquelas em “Narrativas Transmídia”, utilizam o nosso subconsciente para alternar entre as duas realidades, para aumentar a experiência expográfica, através de interatividade simultânea ou assíncrona. É mais do que uma história que é apresentada de igual forma em vários canais. O termo foi criado nos anos de 1990 por Henry Jenkins, que o popularizou:

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best. (citado por Schärer, 2015, p. 243)

Santaella (2003) destaca a importância da interatividade na arte híbrida, que permite ao espectador participar ativamente da obra de arte, em vez de apenas observá-la passivamente, recuperando a noção de *transmedia storytelling*: o envolvimento na criação de narrativas que se estendem por diferentes mídias, como filmes, jogos, banda desenhada e livros. Esse “hibridismo” estará a romper com as fronteiras tradicionais entre as diferentes formas de arte, criando possibilidades de expressão e de comunicação. As artes misturam linguagens e meios num processo de hibridização ou de “intersemiose”, que nas formas mais recentes se podem chamar de “ciberarte” (Santaella, 2003, pp. 135-ss.).

Nesse contexto, a interatividade será fundamental na arte digital, permitindo ao espectador participar ativamente da obra de arte e não apenas observá-la passivamente, impulsionando a colaboração e o uso de elementos pré-existentes nas obras de arte.

Os especialistas nesta área Derbaix et al. (2017) referem quatro componentes principais de transmídia: “1. Narrative universe, stories, and characters; 2. Platforms, interfaces, and rabbit holes (touchpoints that are chosen by the consumer to enter the universe); 3. Temporality; 4. Audience participation and commitment” (p. 41). Os espaços expográficos e os museus, particularmente, têm conseguido com alguma facilidade criar programas e ações deste gênero para promover as suas exposições, combinando informação e entretenimento, respondendo ao “modern museum visitor and his short attention span, who wants to be more active and to have more pleasure” (Schärer, 2015, p. 243).

No mesmo sentido, da “economia da atenção” pelos visitantes (ou da falta dela), alguns museus e exposições tornam-se cansativos devido à rigidez na narrativa e à exclusão da exploração casual. Isso ocorrerá quando a equipa curatorial insiste em seguir uma história específica, limitando a descoberta ao acaso, ou quando um "especialista" sobrecarrega os visitantes com linguagem técnica excessiva, causando confusão em vez de clareza (Biral, 2001). Também por isso, têm adotado estratégias transmídia para envolver os visitantes, combinando informações e entretenimento para atender às expectativas do público contemporâneo, como ressaltado por Schärer (2015). Assim, é fundamental considerar os desafios, como a possibilidade das narrativas transmídia escaparem ao controle, criando realidades fictícias, conforme discutido por Derbaix et al. (2017).

A história da narrativa transmídia pode fugir do controlo da história que originalmente se quer contar (nos seus artefactos), criando fictícias realidades. Estas realidades narrativas alternativas (Schärer, 2015) podem ser uma vantagem para levar o museu mais além, sobretudo se conseguir que o visitante interaja e se engaje, nele e com ele.

O desafio deve ser criar uma estratégia de comunicação mais dinâmica, fazendo uso da evolução tecnológica e esforçar-se no envolvimento mais ativo com as suas audiências. “A story should elicit emotions which result in audience identification” (Markova & Kalinov, 2018, p. 74). Envolver o público (visitante) é uma tarefa complexa de criatividade e que requer alguma sofisticação. Embora o resultado possa parecer simples, não será simplista.

No final da década de 1990, Jenkins (2018) introduziu o termo “cultura participativa” (*participatory culture*) no léxico do *fandom*¹⁴, discutindo sobre as suas dimensões fulcrais, como modos de receção, práticas interpretativas e críticas, ativismo, produção cultural ou comunidades sociais alternativas (p. 18). Ele vai mais longe e afirma que a cultura é participativa em diferentes graus, dependendo das diferentes configurações de cada uma, criando diferenciadas relações. “With the emergence of digital tools and platforms, there are more opportunities to produce and share culture” (Jenkins, 2018, p. 21). A cultura participativa vê-se envolvida na cultura popular contemporânea e, nesta, as audiências – o público ou visitante – podem ser ativos e criativos produtores de material, contribuindo, assim, através dos seus interesses e paixões comuns ao resto da comunidade, para a disseminação de conhecimento ou de uma mensagem, como a ativista.

A interação num e com um artefacto, como num jogo, pode inserir-se na educação como uma útil ferramenta de eficaz transmissão de conhecimento em que os espaços de exposição, incluindo os museus, como entidades de educação informal, podem (e devem) utilizar na sua atividade. Desta forma unem o propósito que sempre foi o seu, na área da museologia, ao do entretenimento: *Edutainment*.

Por exemplo, Prange et al (2017) apresentaram *Quakequiz*, um estudo de caso sobre a implantação de um aplicativo de exibição lúdica em contexto de museu, demonstrando a importância de considerar as necessidades dos diferentes envolvidos e as características do espaço. Com o objetivo de partilhar experiências valiosas com pesquisadores e profissionais que projetam sistemas semelhantes, concluíram que o *feedback* obtido durante o processo iterativo de desenvolvimento foi fundamental para melhorar o sistema e o conceito do jogo, integrando-os melhor no ambiente do museu e na experiência do visitante. Como resultado, o jogo tornou-se uma exposição permanente, sendo bem recebido pelos visitantes.

Os artefactos de MAD são, por definição, produtos das tecnologias digitais, sendo estas fundamentais para a sua conceção, apresentação e interação. À semelhança dos profissionais de instituições culturais, os artistas digitais são incentivados a utilizar ferramentas transmédia para enriquecer a experiência dos visitantes. Estas ferramentas permitem criar experiências

¹⁴ O *fandom* é uma transição do isolamento sociocultural para uma participação ativa em comunidades recetivas, onde os fãs encontram um senso de pertença. Destaca-se o seu papel ativo e transformador ao rejeitar o consumo passivo de conteúdos para criar produções e significados, promovendo uma cultura participativa e comunitária.

imersivas e envolventes, o que pode suscitar reações positivas e promover uma maior conexão com o universo narrativo apresentado.

Como referem Derbaix et al. (2017, p. 47), "intenções favoráveis podem ser desencadeadas quando a experiência é positiva e o indivíduo se sente imerso no universo narrativo". Contudo, a utilização de tecnologias digitais não está isenta de desafios. Experiências negativas ou um baixo grau narrativo podem resultar tanto de fatores individuais, como a ansiedade relacionada com o uso de computadores ou a resistência à adoção de novas tecnologias, quanto de limitações técnicas, como interfaces pouco intuitivas ou falta de realismo nas representações digitais (Derbaix et al., 2017).

Assim, a decisão de integrar ou não tecnologia digital em experiências com artefactos de MAD deve ser cuidadosamente ponderada, considerando os objetivos pretendidos. No caso das obras de arte digital, é improvável que o artista proponha narrativas fechadas e definitivas. Em vez disso, as suas criações tendem a funcionar como "quadros de uma narrativa, que, por sua vez, projetam novos enredos possíveis, num movimento sem fim" (Bourriaud, 2004, p. 16). Estas narrativas abertas permitem aos visitantes explorar múltiplas possibilidades e criar os seus próprios percursos interpretativos, enriquecendo a experiência global.

Também nesse sentido, Duarte et al (2018) propõem um processo de design que integra habilidades técnicas e criativas dos participantes, promovendo a co-conceção de artefactos interativos, utilizando o projeto *InstInt* como estudo de caso. A disseminação de tecnologias abertas e acessíveis pode redefinir a co-autoria e a pesquisa sobre a combinação de dispositivos numa experiência coerente é essencial. Os resultados dos investigadores mostraram que os participantes conseguiram articular correntemente num único artefacto os dados iniciais.

No tema das narrativas e o poder das histórias nas exposições, Olafson (2014), por seu lado, debruçou-se sobre como os museus têm o poder de iniciar sentimentos de ressonância e maravilhamento: "I illustrate how digital media, combined with powerful stories, have the power to create emotional and engaging learning experiences for young people between 13 and 23 years of age" (p. 158). Ele observou diretamente, sem interferir, adolescentes na visita a uma exposição, procedendo ao registo em notas que incluíam reflexões pessoais e profissionais, seguidas de conversas curtas nos casos em que pretendia saber mais. Dividiu a investigação em dois estudos de caso que lhe permitiu, no primeiro, demonstrar que a

narrativa de uma história influenciou a interação com a restante exposição; no segundo, que os média digitais e a história narrativa serviam para refletirem sobre os conteúdos da exposição (Olafson, 2014, p. 161).

Já para de Veth (2014), a narrativa transmídia, ao combinar média tradicional e digital, permite ao visitante aceder à história através de diferentes meios (como uma aplicação móvel, ilustrações colaborativas, postais ou filmes), que podem ser apreciados isoladamente ou despertar interesse por outras opções (p. 177). Ele descobriu que a abordagem transmídia atraiu novos visitantes, deu uma vida à exposição para além da física e inspirou novas formas para desenvolver exposições. Semelhante descoberta tiveram os investigadores do departamento de *Information Experience Design*, do Royal College of Art (Reino Unido), que incluíram uma narrativa e uma experiência háptica (sensorial) numa exposição do Museu Sir John Soane¹⁵. O envolvimento dos visitantes é fulcral na sua experiência museológica, que se deseja ser também uma forma de criatividade colaborativa e interativa, como a exposição *Interactive Escrioire*, cujo sucesso depende da interação entre visitantes, com ou sem tecnologia, e da forma como contribuem para o espaço cultural (Luff et al., 2010).

Claisse (2014) também desenvolveu uma investigação sobre a prática criativa de mediação entre museus e os seus visitantes através da criatividade. A utilização de objetos interpretativos que promovem a imaginação e novas formas dos visitantes se relacionarem com os artefactos estimula a participação daqueles e encoraja-os a criar e refletir sobre os objetos e os conceitos. Numa instalação experimental, que designou de *Exquisit Cabinet* (que por sua vez remete para o *Cadavre Exquis* surrealista¹⁶), incluiu uma narrativa em que o visitante pode continuar a história deixada pelo visitante anterior. Ela observou que os visitantes estavam curiosos sobre a tecnologia e que a instalação física encorajava à interação social entre os outros utilizadores (p. 149).

A videoarte ou a Realidade Aumentada (RA), como sub-áreas da MAD, ou a tecnologia de QR codes ou *QR codes* (*Quick Response* – resposta rápida) podem ajudar a uma narrativa transmídia. Diversas investigações inspiram caminhos a explorar. Por exemplo, Bailey-Ross et

¹⁵ Trata-se de uma casa-museu localizada em Londres, que preserva a residência e a vasta coleção do renomado arquiteto neoclássico Sir John Soane (1753-1837). Em <https://www.soane.org/about/our-history>. Consulta: 6/1/2024.

¹⁶ O *Cadavre Exquis* é um jogo surrealista em que várias pessoas contribuem para a criação de uma obra coletiva, adicionando elementos sem ver o que os outros fizeram, resultando em imagens ou textos inesperados e frequentemente absurdos.

al (2017) abordam a utilização da tecnologia digital pelos museus para promover o envolvimento público no projeto *QRator* como um estudo de caso nesse contexto. O objetivo foi explorar como as tecnologias digitais permitem novas formas de interação com objetos de museu, analisar o valor e as limitações dessas abordagens digitais e demonstrar como a interpretação digital colaborativa pode ser uma fonte de pesquisa. As conclusões destacam que o projeto representa uma mudança na forma como os museus atuam, incentivando a participação ativa do público e promovendo um diálogo entre os visitantes e os objetos do museu através de tecnologias digitais confiáveis.

Os *QR codes* podem ser uma ferramenta para promover a cultura, atrair visitantes de museus, por exemplo, e até para transformar a experiência. O potencial é enorme, como provam alguns estudos. O de Gutierrez et al (2020) tinha o objetivo de avaliar a percepção dos visitantes em relação ao código QR e o seu potencial em preservar a memória e a cultura da cidade de Salvador, Bahia, no Brasil. A análise baseou-se na relação entre a competitividade turística e o impacto das tecnologias de informação e comunicação na sociedade, revelando que 71% da amostra já utilizaram a tecnologia e reconhecem as suas vantagens. Por seu lado, Pérez-Sanagustín et al (2016) examinaram os efeitos dos códigos no envolvimento dos visitantes em duas experiências: na primeira, compararam códigos com telas de exibição tradicionais, enquanto na segunda compararam *QR codes* unidirecionais e bidirecionais. Medindo o envolvimento dos visitantes em termos de informações consumidas, tempo gasto na exposição e qualidade percebida da experiência, descobriram que os visitantes preferem mecanismos diretos de obtenção de informações, mas os *QR codes* bidirecionais eram uma opção mais económica para fornecer conteúdo digital em espaços semelhantes a museus, especialmente para estudantes universitários.

Há mais de uma década, Haworth & Williams (2012) concluíam que eram auxílios simples, principalmente no uso de etiquetas de objetos, podendo ajudar a resolver diversas questões práticas e tecnológicas. Os *QR codes* possibilitam incluir informações como rótulos, acesso a páginas web, textos informativos, fotos, vídeos ou áudios. Os visitantes com dificuldades de aprendizagem pareciam valorizar a opção de assistir repetidamente a vídeos ou ouvir áudios. Este método pode exigir equipamento mínimo. Porém, manter as informações atualizadas e acompanhar os avanços tecnológicos são procedimentos contínuos.

Mais ou menos na mesma altura, num estudo de Schultz (2013) sobressaíam três conclusões: 1) a noção de que jovens e usuários de smartphones utilizam *QR codes*; 2) a ideia de que os códigos são usados apenas para fornecer informações de forma unidirecional e não para iniciar uma discussão; 3) a noção de que os códigos podem ser usados para personalizar uma visita a um determinado estabelecimento. Com base nessas descobertas, bibliotecas e museus são avisados de que o uso de *QR codes* pode ser uma ferramenta de baixo custo e potencialmente útil. No entanto, recomendava-se que os clientes fossem entrevistados primeiro para que os programas pudessem ser adaptados aos seus desejos e necessidades.

Por sua vez, o estudo de Octavia et al (2019) utilizou *QR codes* e aplicativos de telemóvel para criar um aplicativo de *edutainment* para acrescentar informações interativas adicionais (texto, imagem, som ou vídeo) sobre os artefactos de um museu, onde os visitantes podiam digitalizar o código anexado à exposição. Testaram 162 jovens e os resultados mostraram que 75,9% dos inquiridos o consideravam uma ferramenta de aprendizagem fascinante.

Já Gobira & de Oliveira Silva (2019) discutem como os museus, como instituições de conhecimento, permitem ao público usar a realidade virtual como instrumento para exposições, mencionando um caso em que um museu desenvolveu uma aplicação de Realidade Aumentada (RA) especificamente para uma exposição de Guerreiros de Terracota. Destacam a importância de integrar RA em exposições tradicionais de museus, visando melhorar o envolvimento do público e fornecer contexto adicional. No entanto, argumentam que as discussões sobre esse tema ainda serão superficiais e não exploram todo o potencial das realidades virtuais. Também mencionam a ideia de que Realidade Virtual (RV) e RA são facetas do mesmo espectro e que a divisão entre elas é insignificante em situações em que coexistem na Realidade Mista (RM).

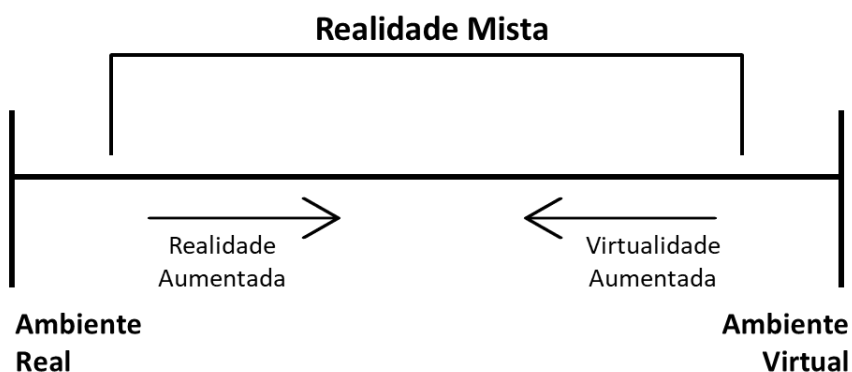


Figura 1.6. Esquema de Continuum Realidade-Virtualidade: Fonte: adaptado de Milgram et al. (1994, citados por Gobira & de Oliveira Silva, 2019, p. 66)

Os autores destacam, também, a importância das realidades virtuais em conectar os espectadores com as obras de arte e uns aos outros, bem como na criação de uma conectividade não física entre os museus. Abordando a expansão da realidade através da conectividade global, argumentam que estamos na era pós-humana, em que somos criadores ativos da realidade em que existimos. A utilização de aplicações de RV é vista como uma ferramenta para auxiliar a nossa realidade e moldar as estruturas da nossa consciência. No entanto, questionam se o uso atual dessas tecnologias nos museus está a contribuir para uma compreensão mais aprofundada ou se está apenas a repetir o seu uso como dispositivo de entretenimento, concluindo que é necessário explorar mais profundamente as possibilidades das realidades virtuais em colaboração com avanços tecnológicos, museológicos, artísticos e outras áreas.

A discussão sobre como a utilização de dispositivos de realidade mista em museus pode aprimorar a comunicação e interatividade entre os visitantes e as exposições é feita por Hammady et al (2020). Através do “Conceito de Visualização de Informação Ambiente”, é possível criar narrativas envolventes que mesclam ambientes reais e virtuais, proporcionando uma experiência enriquecida. Apesar de poucos estudos explorarem o uso desse espaço virtual sem distrações visuais, os resultados indicam que a aceitação do público é influenciada por normas sociais e pela percepção de prazer, facilidade de uso e utilidade. A aplicação prática do estudo, como exemplificado pelo aplicativo *The Battle* no Museu de Manchester, demonstrou a capacidade de informar e entreter os usuários de forma dinâmica e interessante.

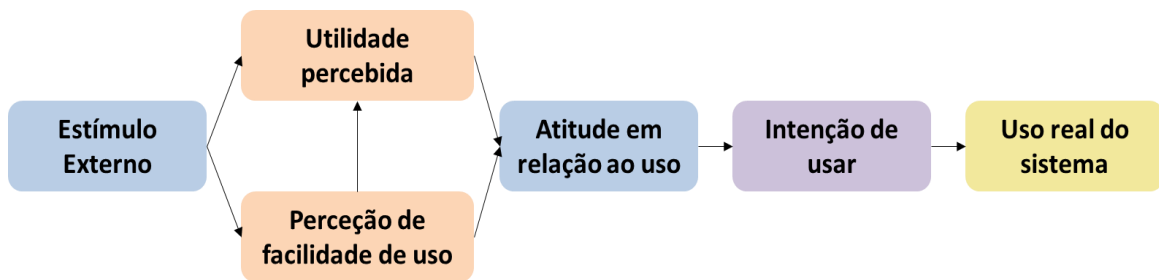


Figura 1.7. Modelo de aceitação de tecnologia; Fonte: adaptado de Davis citado por Hammady et al. (2020)

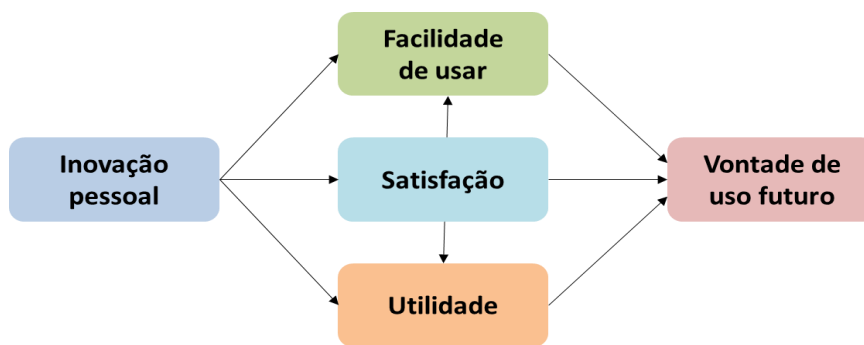


Figura 1.8. Modelo de pesquisa baseado no modelo de aceitação de tecnologia; Fonte: adaptado de Davis (citado por Hammady et al., 2020)

Para Bruni et al (2022) os principais desafios relacionados com implementação de narrativas digitais em XR (*extended reality* - realidade ‘extensível’ ou ‘estendida’) encontram-se em diversos campos de pesquisa, como narratologia clássica e pós-estrutural, narratologia cognitiva, estudos literários, ciência da computação, pesquisa em jogos, ciência cognitiva e narrativas digitais interativas, são considerados para analisar esses desafios. Um dos principais na implementação de narrativas em XR está relacionado com a interatividade e a imersão. A evolução das tecnologias XR requer um melhor entendimento do meio tecnológico, destacando-se os aspetos não tecnológicos da experiência, bem como o papel fundamental da cognição narrativa na organização e mediação da experiência humana. A combinação de tecnologias XR, ciências cognitivas, processamento avançado de sinais biométricos e técnicas de narrativa permite investigar a forma como interagimos cognitivamente com histórias e os efeitos das narrativas no sistema emocional-cognitivo humano.

A longevidade de peças através da mostra em Realidade Virtual e Aumentada (RV/RA) é apontada por Aristidou & Stylianou-Lambert (2021). Os avanços tecnológicos tornaram estas ferramentas acessíveis também a artistas, mas as instituições colecionadoras enfrentam desafios na aquisição e preservação de obras de arte em RV/RA. O projeto *MuseumArtTech* investiga as práticas de instituições em relação às obras de arte RV/RA. Os autores focam a perspectiva dos artistas, explorando como o seu processo criativo influencia a longevidade dos artefactos RV/RA e a relação do artista com a instituição.

Alguns museus já entenderam a vantagem em incluir interatividade, como os jogos, complementando as suas exposições. A tecnologia de RA permite levar mais além essa experiência. Um estudo de caso, parte do projeto de investigação de História Futurística, foi levado a cabo no museu ao ar livre Luostarinmäki (em Turku, Finlândia), criando um jogo de aventura em RA, focado em proporcionar uma experiência informativa, envolvente e divertida, através da interação entre o jogador, personagens virtuais e o ambiente real (Viinikkala et al., 2014, p. 232).

Utilizando um iPad, o visitante-jogador podia explorar a área e conhecer as pessoas e a vida dos anos de 1850, interagindo com o ambiente do mundo real e as personagens virtuais, parte de uma narrativa cuidadosamente criada para o efeito. A tecnologia permite, assim, facilitar a compreensão de assuntos habitualmente abstratos e torná-los mais concretos, transformando também o papel educativo do museu em novas oportunidades e experiências de aprendizagem.

Postolache et al (2022), por sua vez, provaram ser possível também a integração da tecnologia em espaços museológicos de ciência, nomeadamente adaptando a RA e propondo contribuições para a análise de requisitos de aplicações móveis em Jardins Botânicos, considerando a sua temática rica e desafios específicos. Além das questões de segurança e das constantes mudanças naturais, o foco está na definição de visitas guiadas e na utilização de tecnologias como a RA e experiências multimédia para proporcionar uma experiência interativa e enriquecedora aos visitantes.

Também Guedes et al (2020) apresentam em *AIMuseum* uma solução que busca melhorar a interação e acessibilidade em museus e exposições através do uso de tecnologias como RA e leitores de ecrã, permitindo acesso e interação com obras de arte e exposições culturais. O trabalho foi avaliado por 38 utilizadores, incluindo pessoas com deficiência, que relataram

uma experiência positiva e um maior interesse nas obras de arte e nas informações adicionais fornecidas. A pesquisa permitiu um contato produtivo com diversas obras de arte e artefactos, superando as expectativas ao tornar as obras de arte acessíveis não apenas para pessoas com baixa visão e dificuldades de leitura, mas também a crianças e idosos, tornando a experiência mais divertida e inclusiva.

Idêntico na tecnologia foi o artefacto *I-Lugar*, que Guimarães (2017) criou para a tese de doutoramento em MAD, utilizando a narrativa transmídia como convergência de várias histórias em diversos meios, o que comprovou a envolvimento e participação dos visitantes. O artefacto tinha como objetivo

estudar a forma como se podem conjugar narrativas digitais, hipermídia e Realidade Aumentada para melhorar a percepção e descoberta do público sobre a essência dos artefactos no seu contexto enquanto lugar de património. (Guimarães, 2017)

Assim, estudos já realizados mostram que as narrativas transmídia, a RA e os *QR codes* têm sido aplicados em museus para criar experiências interativas e envolventes, comprovando serem utilizadas para a cultura participativa e disseminação de conhecimento e envolvimento do público, também em contexto museológico. No entanto, é necessário considerar tanto os benefícios como os desafios ao incorporar essas abordagens nas práticas museológicas, explorando de forma mais aprofundada as possibilidades tecnológicas e não tecnológicas para melhorar a experiência do utilizador. Por outro lado, são ainda necessários estudos para verificar que estas tecnologias digitais, em contexto de museu de temática desportiva, podem contribuir para a sensibilização de uma causa, como a igualdade de género, o que sublinha a pertinência nessa área de investigação.

Como já referimos, os museus terão um papel fundamental na geração e disseminação de conhecimento, especialmente através de exposições e eventos experimentais que possibilitam uma compreensão renovada. Não apenas apresentam informações, como também incentivam os visitantes a explorar e interpretar objetos de forma única. Ao tornarem-se dinâmicos, esses eventos permitem uma interação contínua entre pesquisadores e público, promovendo uma compreensão mais profunda dos temas abordados. Proporcionarão, assim, uma experiência imersiva que pode educar, inspirar e envolver uma ampla audiência em questões culturais e científicas.

Quando compreendidas nestes termos e como processo de investigação, as exposições têm o potencial de criar o que Peter Bjerregaard chama de "excedente de investigação" (citado por Sigfúsdóttir, 2022, p. 30). Através da realização de exposições, os investigadores têm a possibilidade de aprender mais sobre um tema ou assunto, acomodando formas alternativas de conhecimento e compreensão. Para Sigfúsdóttir (2022) o conceito de pesquisa em museus é frequentemente descrito como ambíguo, destacando a dificuldade das instituições em cumprir os requisitos de pesquisa e a falta de articulação da pesquisa, tanto na prática museológica quanto na literatura académica, permanecendo mesmo à margem. Neste contexto, estando a curadoria e a pesquisa ligadas, englobam-se as atividades intelectuais voltadas para a descoberta e a produção de conhecimento, no qual a curadoria assume um papel proeminente, com o curador a assumir o papel de praticante pesquisador, conforme propõe o modelo de pesquisa de Pringle (citado por Sigfúsdóttir, 2022).

Assim, a inserção da narrativa transmídia e da ficção na curadoria de uma exposição sobre igualdade de género no desporto abrirá caminho para uma abordagem inovadora na investigação. A 'curadoria ativista' buscará não apenas a resistência, mas também a reflexão e sensibilização para questões sociais e políticas. No entanto, essa abordagem nem sempre é consensual nas artes e nas ciências sociais, muitas vezes sendo associada a atos de resistência e subversão (Fabian & Reestorff, 2015). Nesse contexto de transformações sociais, a curadoria assume um papel proativo, direcionando a expressão artística para fazer declarações impactantes sobre questões sociais, como o género (Rosenberg, 2012). O curador atuará, portanto, como um intermediário entre o público e os artistas, comunicando uma perspetiva específica através dos conteúdos selecionados. Assumindo essa responsabilidade, buscará transcender as fronteiras convencionais e incorporar processos educativos e de investigação (Pinheiro, 2022), como o que se pretende com o projeto *Paralelo 3* e o estudo de caso que está na base da investigação.

1.5 Inteligência Artificial e Videoarte Generativa

As definições de Inteligência Artificial (IA) são diversas e têm evoluído, refletindo a complexidade do campo. Desde a sua associação a algoritmos até à imitação de habilidades humanas complexas, várias perspetivas têm sido propostas. Como a de sistemas que

demonstram comportamento inteligente ao analisar o seu ambiente e tomar ações para alcançar objetivos específicos, com algum grau de autonomia (Sheikh et al., 2023). Não surpreende a dificuldade em definir claramente a IA, já que está ligada à sua evolução e à variedade de aplicações encontradas atualmente. Afinal, “it is, after all, an imitation or simulation of something we do not yet fully understand ourselves: human intelligence” (Sheikh et al., 2023, p. 19).

Pasikowska-Schnass & Lim (2023) utilizam a definição de IA de Caramieux et al, de 2019, para a descrever como um conjunto de tecnologias que está sempre a evoluir e pode trazer muitos benefícios económicos e sociais em diferentes áreas da vida, como negócios, saúde e educação. A tecnologia é capaz de analisar grandes conjuntos de dados e encontrar padrões complexos, permitindo fazer previsões ou tomar decisões com base em informações que nunca foram vistas antes. Pode ajudar a resolver problemas de forma inteligente, aprendendo com os dados disponíveis e tomando decisões para alcançar objetivos específicos. Tem sido destacada em casos notáveis, evidenciando a sua aplicação em diversas áreas. O financiamento de entidades, como a União Europeia, tem impulsionado avanços significativos, destacando o potencial da IA na pesquisa e descoberta em diversos campos. Em 2019, o Conselho da Europa concentrou-se nos impactos da IA nos direitos humanos, democracia e estado de direito, visando regulamentar essa tecnologia por meio de recomendações políticas. Em janeiro de 2023, o Comité de Inteligência Artificial do Conselho da Europa tornou público o esboço inicial da convenção, que servirá como base para regulamentar a IA, garantindo os direitos humanos, a democracia e o estado de direito. Além disso, a UNESCO tem trabalhado nas questões éticas e inclusivas relacionadas com a IA, culminando na adoção da Recomendação sobre ética da Inteligência Artificial, em novembro de 2021, buscando promover os direitos humanos e a dignidade humana em âmbito global (Pasikowska-Schnass & Lim, 2023).

Por outro lado, embora muitas vezes associemos a IA a tecnologias avançadas de aprendizagem de máquina e *deep learning*, é crucial reconhecer que inclui abordagens mais tradicionais. Há debates sobre a adequação do termo "Inteligência Artificial", sugerindo alternativas como "máquinas de previsão" ou até mesmo abandonar a ideia de modelar a IA com base na inteligência humana (Sheikh et al., 2023, p. 19). A definição da IA pelo *Grupo de Especialistas de Alto Nível em Inteligência Artificial (AI HLEG)* da Comissão Europeia oferece

uma amplitude de escopo necessária. Descrevendo a IA como sistemas que exibem comportamento inteligente ao analisar o seu ambiente e tomar ações - com algum grau de autonomia - para alcançar objetivos específicos, ela engloba todas as aplicações atualmente qualificadas como IA e, ao mesmo tempo, permite mudanças futuras nessa qualificação (Sheikh et al., 2023). Os autores referem o paradoxo de Moravec para destacar a discrepância entre as habilidades humanas e as computacionais, mostrando que tarefas simples para nós são desafiadoras para computadores, enquanto atividades complexas são relativamente fáceis para eles. Isso reflete uma mudança na percepção da IA ao longo do tempo, com o que antes era considerado avançado eventualmente sendo visto como simples. Essa dinâmica, conhecida como 'efeito IA', sugere que a IA é definida pelo que nos impressiona no momento.

Na opinião de Pedro Domingos, professor de *Machine Learning*, concentramo-nos demasiado numa Inteligência Artificial geral (*Artificial General Intelligence – AGI*) futura e muito pouco na IA limitada que já está à nossa volta: “*People worry that computers will get too smart and take over the world, but the real problem is that they’re too stupid and they’ve already taken over the world*” (Citado por Sheikh et al., 2023, p. 20).

Outros fatores impulsionam o recente crescimento e aplicação da IA. O primeiro é o aumento da capacidade de processamento, como encapsulado na Lei de Moore. Ou seja, que o número de transístores num chip praticamente duplica a cada dois anos, o que se tem observado consistentemente na indústria de computadores desde há décadas. Isso significa que cada vez com mais poder computacional disponível a preços cada vez mais baixos. Assim, a "Internet das Coisas" (*Internet of Things - IoT*), ou seja, o número crescente de sensores e conexões no ambiente físico, também está a contribuir para o crescimento dos dados (Sheikh et al., 2023, p. 39). Essa tríade - avanços científicos, maior poder computacional e mais dados - tem permitido que a IA aumente e evolua cada vez mais.

Os campos das artes e da cultura, incluindo os museus, cada vez mais interativos e digitais, são impulsionados pela implementação de IA, criando ambientes ditos inteligentes para difundir conhecimento e para aprimorar a interação entre visitantes e os artefactos, proporcionando experiências mais personalizadas. Projetos como *CULTE* e *A Voz da Arte* exemplificam como a IA pode tornar a visita ao museu mais interativa e educativa, através de algoritmos que catalogam e interpretam as obras (Reis, 2018). No entanto, segundo este autor, por exemplo, a sua implementação levanta questões éticas sobre privacidade e o equilíbrio entre interação

digital e experiência presencial, exigindo uma reflexão cuidadosa sobre o papel dos museus na era digital, garantindo que continuem a ser espaços culturalmente relevantes e acessíveis. Também questões sobre a capacidade de criatividade autónoma e os direitos autorais da IA são suscitadas por Chibalashvili (2021), que aborda a sua integração nas práticas artísticas. Com base em alguns exemplos, o investigador explorou o papel dos mecanismos neurobiológicos, o uso de redes neurais na interpretação do estado emocional humano e a sua transformação em obras, mostrando que a inclusão da IA na arte abre novas possibilidades.

Essas tecnologias tão evoluídas e ditas inteligentes, não serão, só por si, sinónimo de atratividade nem de envolvimento. Enfrentam mesmo desafios na atração do público, especialmente os mais jovens, como mostra o estudo de Vilas-Lobo & Lupo (2022), que analisa o envolvimento do público com a assistente digital *IRIS+* do Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro. Embora atraia diversos tipos de público, sugerem uma baixa atratividade geral, especialmente entre os jovens, devido à dificuldade de interação social, à falta de atratividade estética e a uma comunicação institucional ineficaz. Daí os investigadores proporem a melhoria da IA com técnicas como *Machine Learning* e análise de emoções, e uma interface mais inclusiva para melhorar a experiência museológica e atrair um público mais amplo.

Pasikowska-Schnass & Lim (2023) acrescentam a falta de conhecimento e habilidades específicas, questões legais como direitos autorais e proteção de dados, a necessidade de financiamento adequado e a falta de visão clara sobre as oportunidades comerciais que a IA pode oferecer, aos desafios enfrentados pelos museus e instituições de património cultural na adoção da IA. Apesar do potencial para melhorar a compreensão das audiências e a experiência dos visitantes, o seu uso ainda é limitado devido a esses desafios.

Por outro lado, há oportunidades significativas na gestão da experiência do visitante, usando aplicações de IA para rastrear o número de visitantes, prever a presença e analisar o *feedback* dos visitantes, como análise de sentimento, por exemplo. O ICOM (Conselho Internacional de Museus) observa que, na era digital, os utilizadores tornam-se cada vez mais produtores do seu próprio conteúdo, e tecnologias como a IA estão a tornar as experiências individualizadas normais. Isso mudará profundamente a interação entre os museus e as audiências, exigindo um nível mais elevado de inclusão, participação e interatividade (Pasikowska-Schnass & Lim, 2023).

Na educação e até no design, as aplicações de IA também estão cada vez mais presentes. O MidJourney, por exemplo, é um laboratório de pesquisa independente “autofinanciada, focada em design, infraestrutura humana e IA”, constituído por uma pequena equipa de programadores, liderada por David Holz, e que “explora novos meios de pensamento e expande os poderes imaginativos da espécie humana”.¹⁷ Trata-se um sistema de software gerativo capaz de criar imagens digitais com base em parâmetros de texto inseridos, desenvolvido com base na linguagem de programação Python de alto nível. O processo de criação envolve a entrada de palavras-chave, chamadas *prompts*, seguidas da geração de quatro rascunhos de uma imagem com base nesses dados. Se nenhuma das propostas corresponder às expectativas, é possível repetir a tarefa de criação com as mesmas palavras-chave e obter resultados diferentes. O *script* continua a evoluir à medida que aprende a gerar visualizações melhores, tornando cada imagem única e atribuída ao momento em que foi gerada.

Jaruga-Rozdolska (2022) explorou o funcionamento do *script* gerativo MidJourney no contexto da sua aplicação potencial na prática arquitetónica. Demonstrou que a IA pode ser uma ferramenta valiosa apoiando o processo criativo e que as imagens digitais geradas de forma rápida possuem uma capacidade dedutiva avançada. No entanto, o resultado depende da qualidade das instruções e a decisão final continua a ser da responsabilidade do utilizador, podendo a imagem gerada apenas o primeiro passo no processo de criação.

Também Tsidylo & Chele (2023) analisaram o uso dessa ferramenta na formação de futuros designers e descobriram que é uma ferramenta particularmente adequada para estimular novas formas de pensamento e expandir a imaginação dos alunos, graças às suas instruções detalhadas e capacidade de gerar imagens a partir de sugestões. Mas, apesar das oportunidades que a IA oferece, os estudantes enfrentam desafios ao formular descrições detalhadas de imagens e integrar conhecimentos de diferentes áreas, como arte e ciências exatas. Isso destaca a necessidade de desenvolver métodos para melhorar a formação, mas também as habilidades de descrição verbal e o melhoramento dessas ferramentas para promover um maior engajamento. É também importante continuar a explorar o seu potencial neste e noutros campos, incluindo na criatividade e nas artes.

¹⁷ São 11 funcionários em tempo integral e um conjunto de consultores, de acordo com a página da empresa em <https://www.midjourney.com/>. Consulta: 22/03/2024.

Na interação com tecnologias contemporâneas, a multimídia e as instalações interativas podem ser utilizadas para atrair o interesse do público, atuando as tecnologias como catalisadores no processo criativo, desde a concepção da ideia até à sua apresentação, influenciando os modelos comunicativos nas comunidades artísticas. Em última instância, a interação entre criadores e audiências, com experimentação de tecnologia, faz surgir novos gêneros de arte e novas formas de prática artística (Kharchenko et al., 2023). Ainda que tenha contribuído para feitos impressionantes, (como a reconstrução de obras de arte danificadas e a conclusão de obras musicais inacabadas, por exemplo), é importante reconhecer que o sucesso de aplicações de IA depende da colaboração entre a tecnologia e os seus especialistas, sem esquecer a 'mão humana' (Pasikowska-Schnass & Lim, 2023).

Arte Generativa

Os termos "arte generativa" e "arte computacional" têm sido usados em conjunto, desde os primeiros dias da exposição de arte computacional, chamada "*Generative Computergraphik*" (Boden & Edmonds, 2009). O termo "Generativo" foi utilizado para identificar a arte produzida a partir de um programa de computador, ainda que parcialmente de forma automática. Arte generativa envolve regras construtivas, fornecendo um processo específico que pode levar ao resultado desejado. Isso dá ao computador um papel na tomada de decisão artística, caracterizando essa forma de arte.

A revolução dos média generativos tem mais de 20 anos de desenvolvimento. Desde os primeiros artigos de Inteligência Artificial, em 1999-2001, até aos métodos "*deep dream*" e "*style transfer*" do Google, em 2015, houve avanços significativos. A criação do *DALL-E* em janeiro de 2021 e outros avanços, como do Midjourney, em 2022, aceleraram ainda mais essa evolução. Agora, as imagens sintéticas podem ter diversas estéticas, indo do fotorrealismo a meios físicos e digitais. Esse avanço foi impulsionado pela disponibilização do código-fonte em 2022, levando a uma série de experiências e desenvolvimento acelerado.

Manovich (2023) utiliza o termo "artista" ou "criador" para se referir a qualquer pessoa habilidosa que crie objetos culturais em qualquer mídia, e os termos "mídia generativo", "IA nos média", "IA generativa" e "mídia sintético" são intercambiáveis e referem-se ao processo de criação de novos objetos de mídia com redes neurais profundas. A palavra "generativo" pode ter diferentes significados, referindo-se à criação de artefactos culturais usando

processos algorítmicos, inclusive processos baseados em regras que não envolvem computadores. Normalmente, "arte generativa" e "design generativo" são usados para descrever esses processos na cultura e nos média populares. No entanto, neste contexto, Manovich usa "generativo" de forma mais restrita para descrever métodos e aplicativos que utilizam redes neurais profundas para criar os média.

Por outro lado, a IA refere-se a tecnologias e metodologias que automatizam habilidades cognitivas humanas, embora ainda não estejam totalmente desenvolvidas. O termo IA é frequentemente associado a métodos de transformação de *inputs* em novas saídas de meios, mas não são os primeiros nem os últimos na história da simulação das habilidades artísticas humanas ou na assistência à criação de média. Apesar de serem treinadas em arte humana existente, as saídas geradas por redes neurais não são simples réplicas mecânicas ou simulações. Muitas vezes, são artefactos culturais genuinamente novos, com conteúdo, estéticas ou estilos nunca vistos.

Artefactos de média generativos não são criados do zero nem capturados de fenómenos sensoriais. Eles são construídos a partir de um grande arquivo de outros artefactos de meios, ligando os média generativos a géneros e processos de arte anteriores. Além de transformar entradas de média humanos, a IA também pode "traduzir" conteúdo entre vários tipos de média. Por exemplo, uma entrada de texto pode ser traduzida numa ou mais imagens. As criações de IA podem conter tanto réplicas exatas de artefactos previamente observados, quanto novos elementos representados usando modelos aprendidos. Entretanto, as imagens feitas por humanos podem incluir conteúdo muito particular, detalhes únicos e estéticas distintas que estão atualmente além das capacidades da IA.

Para simular com sucesso um estilo visual usando ferramentas de IA atuais, pode ser necessário alterar o conteúdo que se pretendia representar. Nem todo o assunto pode ser renderizado com sucesso em qualquer estilo, e a IA pode aprender alguns aspetos do estilo de um artista, mas não outros. Algumas tecnologias, como o MidJourney, podem gerar imagens em estilo "house" – ou seja, por defeito ou estereotipada – se não lhe for dada instrução (*prompt*) clara ou específica adicional ou mais detalhada (sobre o estilo de um artista famoso, uma época, um material, uma técnica, etc).

A IA é capaz de simular milhares de estilos estéticos existentes e criar híbridos, superando qualquer criador humano individual nesse aspeto. No entanto, os criadores humanos experientes ainda terão uma vantagem significativa. Embora tanto humanos quanto a Inteligência Artificial possam imaginar e representar objetos e cenas existentes e inexistentes, as imagens feitas por humanos podem conter conteúdo particular, detalhes únicos e estéticas distintas que estão além das capacidades da IA. Ou seja, a IA pode aprender alguns aspetos do estilo de um artista, mas ela pode não conseguir replicar completamente o estilo e o conteúdo únicos de um criador humano. Essas observações complicam a distinção binária entre os conceitos de "conteúdo" e "estilo" e destacam a importância de explorar as tecnologias gerada por IA para entender melhor seus limites e potenciais.

Arte e Criatividade Computacionais

Arte computacional é frequentemente classificada como arte digital, abrangendo obras geradas por computadores, música e vídeo manipulados digitalmente. Segundo Boden & Edmonds (2009) existem diversas definições que abordam diferentes aspetos dessa arte, desde o uso de tecnologia eletrónica até à interferência do público na criação da obra. Já Colton & Wiggins (2012) definem Criatividade Computacional como um subcampo da pesquisa em IA, que se sobrepõe muito à ciência cognitiva e outras áreas de sistemas computacionais que criam artefactos e ideias. Os autores acreditam ser justo caracterizar a Criatividade Computacional como uma “última fronteira” para a pesquisa em IA. Já a pesquisa em Criatividade Computacional é definida como “a filosofia, ciência e engenharia de sistemas computacionais que, ao assumirem responsabilidades específicas, exibem comportamentos que observadores imparciais considerariam criativos”. Durante muito tempo na história da IA, a criatividade não foi considerada seriamente como parte do campo. No entanto, a pesquisa em Criatividade Computacional envolve fazer observações para determinar que métodos de IA são mais adequados para empreendimentos criativos. Um dos principais temas é levar o *software* a lugares onde nenhum programa jamais foi. Os sistemas computacionais “não são humanos, portanto, a criatividade que eles exibem será criatividade, mas não como a conhecemos: nunca exatamente a mesma que nos humanos” (Colton & Wiggins, 2012).

Cheng (2022) reconhece o problema e questiona se a arte de IA pode ser considerada criativa e baseia o estudo nas várias aplicações, nas atitudes variadas em relação à arte de IA e nos processos de geração de arte de IA para estabelecer um argumento de que a IA “é capaz de

alcançar criatividade artística”. A popularidade da IA na criação artística destaca um novo género de arte, mas a credibilidade desse género de arte e os aspetos da criação ainda serão conceitos enigmáticos que requerem investigação e prática intensiva.

Apesar das críticas frequentes à criatividade da arte gerada por IA, o estudo de Cheng afirma que este tipo de arte é criativo no sentido artístico, podendo ser uma oportunidade para os artistas explorarem novas tecnologias, compreenderem melhor o processo psicológico humano de criação artística através da abstração computacional e inovar na criação de novas formas de arte. À medida que a compreensão e interpretação dos sistemas de IA ainda estão em desenvolvimento, as IA têm potencial para se tornarem artistas. Por seu lado, os artistas que veem as IA como colaboradores artísticos, podem explorar formas de controlar as imagens nas quais os programas de IA baseiam as suas criações, em vez de apenas aumentar mecanicamente os algoritmos (Cheng, 2022).

No mesmo sentido vão Cetinic & She (2022) para quem as tecnologias de IA estão a transformar as práticas e pesquisas nas artes visuais, impulsionando uma crescente interseção ou combinação com arte. Além do uso da IA na análise e preservação de arte, a sua aplicação na geração de novas obras de arte, discutindo o seu papel na compreensão e criação artística, abordando aspetos práticos e teóricos da Arte de IA (*AI Art*) e destacando o impacto potencial dessas tecnologias no futuro da arte.

Por sua vez, o estudo de Veiga (2022a) explora a intersecção entre imagem, som, estética e poesia, especialmente em novas formas de expressão artística digital com objetivos ativistas. Ao analisar artefactos computacionais que combinam elementos audiovisuais, pretendeu compreender como estes se tornam não apenas obras de arte, mas também agentes de intervenção social. Além disso, propõe uma metodologia sistemática para criar e analisar essas obras, incorporando aspetos participativos do ativismo e “revelar o papel que os diferentes média podem desempenhar no processo de comunicação, bem como dos impactos estéticos (sensoriais) e poéticos (cognitivos e comunicacionais) possibilitados pela sua utilização conjunta”.

Atualmente, a apreciação de obras em museu tende a ser breve, influenciada pela cultura de atenção fragmentada das redes sociais e outras formas de média: “as atuais tendências parecem implicar que a captura de atenção (...) seja maioritariamente desenvolvida sobre

confronto, intriga, surpresa ou novidade, e não tanto por apreciações estéticas” (Veiga, 2022a). Portanto, é crucial compreender como capturar e manter a atenção do público diante das obras ou artefactos, por exemplo através de estratégias visuais que promovem um envolvimento contínuo e profundo, procurando contrariar essa tendência de brevidade na fruição artística.

É natural que um artista deseje introduzir no seu artefacto mecanismos para que a captação da atenção executiva da audiência se sobreponha aos estímulos externos a que a mesma está sujeita. (...) perante imagens em movimento, sejam elas o resultado de uma animação ou um vídeo, como o próprio *medium* é variável ao longo do tempo, a sua apreciação ao longo do tempo será também mais demorada, mas não garantida. (Veiga, 2022a)

O som, por exemplo, desempenha um papel fundamental na criação de experiências imersivas e impactantes. Ao manipular elementos sonoros, podemos não apenas criar atmosferas envolventes, mas também direcionar a atenção do espectador para aspetos específicos da obra. As “paisagens sonoras” (Veiga, 2022a, p. 104), em particular, têm o poder de evocar narrativas complexas e criar conexões emocionais profundas. Assim, ao explorar a interação entre som e imagem em artefactos audiovisuais, podem criar-se obras que não apenas chamam a atenção, mas também provocam reflexões significativas sobre questões sociais e políticas.

Como vimos anteriormente, aproveitando a convergência mediática proporcionada pelo meio digital e a facilidade de disseminação nas redes sociais, o ativismo tem ganho cada vez mais relevância na vida das pessoas. Desde formas simples como memes até soluções sofisticadas que podem envolver a criação de websites, vídeos e fotografias, o ativismo é concebido como um diálogo estimulante para todos os envolvidos, não se limitando a uma elite artística ou a uma ideologia hierarquicamente imposta. Nesse sentido, considerando a diversidade de formas artísticas e objetos culturais mobilizados em prol de causas ativistas, a arte generativa surge como uma potencial aliada e pode tornar-se uma ferramenta. Caracterizada por Veiga (2022a) como sistemas algorítmicos com graus variados de autonomia, essa forma de arte combina estrutura com aleatoriedade controlada, manifestando-se apenas durante a sua execução. Assim, o seu resultado é um fluxo complexo e aparentemente infinito de elementos visuais, sonoros e digitais, passíveis de síntese, manipulação e recombinações, oferecendo novas possibilidades expressivas no cenário ativista contemporâneo.

No processo de desenvolvimento das obras *Hanno sparato contro il sole* e *Patient Zer0*¹⁸, o autor/ artista explica ter envolvido a concepção de um sistema de arte generativa, onde toma uma série de decisões estéticas e poéticas, tendo trabalhado com os conceitos de genótipo (dados de entrada do sistema generativo) e fenótipo (o resultado), os “dois estágios distintos do processo generativo” (Veiga, 2022a, p. 106). A seleção de vocabulário foi o primeiro passo, determinando o tema do projeto e os limites estéticos da obra, seguido pela criação do dispositivo estruturante, recomposição e amplificação, e detecção de eventos, constituindo os quatro passos do processo criativo.

Apesar da arte generativa estar intimamente ligada ao meio computacional, as obras produzidas vão “além da simples experimentação visual, para expressar visões mais complexas” (Veiga, 2022a). Embora as obras sejam frequentemente apresentadas em formato digital, o trabalho generativo não se limita apenas ao contexto dos pixels. O artista espera que a estética computacional seja repensada de forma a abranger uma gama mais ampla de resultados possíveis, reconhecendo que a arte generativa não é apenas sobre o computador, mas sobre a expressão criativa que transcende o meio tecnológico.

Com o avanço acelerado da tecnologia de Inteligência Artificial, os designers tradicionais enfrentarão desafios se não se adaptarem e se aprimorarem a tempo. No entanto, nem todo trabalho no campo da arte e design pode ser substituído pela IA, especialmente conceitos e conteúdos criativos que exigem uma abordagem humana. Os designers devem explorar mais a fundo a estética e a sabedoria do design de mídia digital, adaptando-se às mudanças da era digital. O estudo de Chen (2022) propõe, então, um método baseado em redes neurais “convolucionais” para extrair e classificar melhor imagens de arte, resolvendo problemas de pesquisa insuficiente na classificação de imagens de arte “multiclasses” e alcançando melhores resultados de classificação do que métodos tradicionais.

A Recapitular

Como se viu neste capítulo, a convergência entre tecnologia, arte e mediação digital redefine a interação em museus, potenciando novas formas de experiência imersiva e participação

¹⁸ Obra criada durante os primeiros confinamentos impostos pela pandemia de COVID-19 em 2020 e inspirada no poema "In Memory of Anyone Unknown to Me" de Elizabeth Jennings (Veiga, 2022).

ativa do público. Dos ecrãs digitais à RA, do mediativismo digital à narrativa transmídia, das potencialidades criativas da IA à videoarte generativa, os dispositivos tecnológicos expandem os limites da mediação cultural e da criação artística. Neste contexto, os museus tornam-se espaços de experimentação, onde a receção cultural oscila entre o físico e o digital, desafiando modelos tradicionais de fruição. Esta transformação ressoa profundamente na prática curatorial, abrindo caminho para abordagens inovadoras e ativistas na construção de narrativas expográficas. O capítulo seguinte debruça-se sobre estas dinâmicas curatoriais, explorando a evolução do papel do curador, os desafios contemporâneos da curadoria e a interseção entre tecnologia, ativismo e cultura digital na configuração de experiências museológicas contemporâneas. Não se descurou a relação entre os públicos da cultura e os museus, considerando a receção cultural nas suas dimensões física e digital, bem como a interseção entre desporto, arte e criatividade, com especial atenção aos museus de desporto.

Capítulo 2 – Da Curadoria e dos Museus

"O museu transforma a obra em objecto"

André Malraux

2.1 Práticas Curatoriais e(m) Curadoria Ativista

Transformação da Curadoria

A transformação da curadoria nas últimas décadas resultou numa redefinição do conceito de arte, conectando-a a diversas disciplinas, como antropologia, ciências sociais, filosofia e política (Meira & Leite, 2018). Essas mudanças na arte conduziram a uma multiplicidade de formas artísticas e a uma abordagem diversificada de temas, transformando a arte e outras temáticas – incluindo científicas – numa exploração mais profunda das questões de existência. Neste cenário, os curadores assumem um papel crucial, organizando exposições e colaborando na produção de significados, reflexões e discussões. Selecionam e dispõem obras para enriquecer a experiência estética do público e têm um papel fundamental na sua revelação, ligando-as a temas e conceitos.

A história da curadoria remonta ao Império Romano, onde os curadores eram responsáveis por cuidar de bens e propriedades. Ao longo do tempo, a figura do curador evoluiu, e nas décadas após a Segunda Guerra Mundial, o papel do curador transformou-se num "autor de exposições", encarregado de descobrir novos talentos, promover estilos e garantir a qualidade da arte apresentada (Meira & Leite, 2018). Na contemporaneidade, a atuação do curador envolve a ligação entre crítico, curador, professor e artista, com o objetivo de explorar e reinterpretar obras de arte. Os curadores desempenham um papel essencial na circulação das obras de arte e na promoção da interação entre artistas, obras de arte e o público.

A curadoria de exposições na contemporaneidade é responsável por mediar a compreensão e a interpretação das obras, promovendo os conceitos propostos, incluindo pelos artistas. Os curadores desempenham um papel poderoso na influência e no controlo da produção artística, reunindo ideias, documentos e construindo públicos. Agem como intermediários entre os objetos, a sua história e o público, selecionando obras, estabelecendo conexões e dialogando com o contexto. Não apenas legitimam a inserção das obras no espaço da

exposição, mas também desempenham um papel central na transformação do papel do curador, que passou de um zelador do património do museu a um produtor, mediador e crítico. Dessa forma, a curadoria torna-se uma disciplina fundamental na promoção e disseminação de informação e na abordagem de questões sociais, como a igualdade de género no desporto.

Função e Responsabilidades do curador

Os museus estão a passar por uma transformação significativa à medida que se expandem globalmente através de várias plataformas. Essa transformação, descrita como uma mudança do modelo "*Acropolis*" para "*Agora*", está a ocorrer independentemente da vontade dos museus (Proctor, 2010). Ao adotar uma perspetiva contemporânea da prática museológica, destaca-se o papel do curador, que está cada vez mais relacionado com a criação de narrativas em vez de se concentrar (apenas) no conhecimento clássico. Além disso, em vez de se fixar nos meios de comunicação em si, o foco será colocado no valor dos serviços subjacentes, destacando a necessidade de curadores apaixonados para gerir o vasto campo de conhecimento disponível, graças às redes sociais e outras ferramentas digitais. Nesse contexto, a capacidade do curador será avaliada não apenas pela profundidade do conhecimento sobre o tema, mas também pela extensão e diversidade da rede envolvida em diálogo constante consigo, garantindo a qualidade e relevância contínuas do discurso.

O curador desempenha um papel essencial na exposição ativista sobre igualdade de género no desporto, utilizando a sua posição para selecionar e apresentar informação, obras e objetos que promovem a igualdade de género neste contexto específico. Segundo Cernei (2014) a curadoria é vista como uma forma de manipular o gosto, impulsionar as carreiras dos artistas e dar vida à mensagem da exposição. O curador contemporâneo tem a capacidade de moldar o discurso contemporâneo através da seleção de obras que abordem a igualdade de género no desporto, por exemplo. Este papel evoluiu ao longo do tempo, permitindo ao curador atuar como um mediador entre artistas, contexto e público, desenvolvendo novas maneiras de expor os artefactos.

Artista enquanto curador

No contexto de uma exposição ativista sobre igualdade de género no desporto, torna-se evidente que o título da exposição não direciona o tema, mas antes reflete a conceção da mostra com base em ligações e afinidades artísticas e culturais entre os artistas envolvidos

(Dalcol, 2019). Esta abordagem destaca a importância da curadoria na definição de uma exposição que transcende os limites tradicionais, contribuindo para a disseminação de novos valores e para a independência dos artistas em relação às políticas institucionais. Ao longo da história, artistas como Gustave Courbet, Édouard Manet e Claude Monet desafiaram as normas expositivas, demonstrando que a exposição é o veículo privilegiado de manifestação pública para os artistas associados às vanguardas históricas.

A evolução da curadoria é notável, com a figura do artista-curador a emergir como um fenómeno significativo, especialmente influenciado por Marcel Duchamp. A exposição já não é meramente a profanação de objetos, mas a sua consagração, tornando a seleção de obras um ato criativo, ao mesmo tempo transformando o estatuto da autoria. À medida que as práticas artísticas se diversificam, o trabalho dos curadores torna-se mais autoral e criativo, desafiando as categorias convencionais e levando a um conflito de autorias e autoridade entre artistas-curadores e curadores-artistas. Nesse cenário, a redefinição da prática curatorial está diretamente relacionada com o desenvolvimento das instalações artísticas e das estratégias de crítica institucional, especialmente a partir do final dos anos 1960 e na década de 1970. O artista-curador assume uma posição que envolve facilitar a produção, interpretação e promoção da obra de instalação, tornando-se o *locus* central do significado. Assim, o tema da exposição evolui para a exposição em si como uma obra de arte. O artista-curador terá na sua prática curatorial uma extensão da sua experiência criativa, enquanto o curador-artista assume uma dimensão autoral e criativa, mas opera de forma diferente (Dalcol, 2019).

Não se limitando a curadoria à simples seleção das obras, mas envolvendo uma compreensão mais profunda da prática artística como um processo contínuo e mutável, surge uma reflexão sobre a 'crítica genética' de Salles (1998) que se torna essencial, uma vez que enfatiza a importância de considerar as obras de arte não apenas como produtos finais, mas como resultados de um percurso criativo contínuo, onde o processo é tão relevante quanto o produto final. A curadoria deve, portanto, não apenas organizar as obras, mas também refletir sobre os 'documentos de processo', que revelam os gestos, transformações e descobertas que compõem a evolução das obras criativas.

A análise e a reflexão crítica sobre a evolução da curadoria desempenham um papel fundamental na exploração de novas abordagens e no desafio às normas estabelecidas, especialmente no âmbito de uma exposição ativista sobre igualdade de género no desporto.

Modelos e Desafios de Curadoria

A evolução do papel do curador na era digital e o surgimento de novos modelos de curadoria estão diretamente ligados à transformação da interação entre o público e a arte, demandando uma compreensão aprimorada do espaço, duração, investimento e interfaces tecnológicos necessários para montar e experimentar exposições contemporâneas (Veiga, 2020). Isso reflete as mudanças nas formas de colaboração e interação na MAD. Para exemplificar a curadoria partilhada, destaca-se a exposição «*Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects*» (Sarzotti, 2012) que, mesmo tendo ocorrido há mais de uma década, apresentava uma abordagem inovadora na seleção de quase 200 projetos centrados na interação entre pessoas e objetos, trazendo a participação *online* para influenciar o processo curatorial. Além disso, festivais e bienais, como o *Festival de Arte Digital* (FAD) e a *Bienal de Arte Digital*, são evidências claras de curadoria partilhada em espaços digitais, explorando as intersecções entre arte, ciência e tecnologia («Exposição», s. d.) («Sobre / About», s. d.). Esses eventos destacam a participação ativa de artistas e curadores, trazendo uma perspectiva colaborativa para a criação e organização das exposições.

Além de ter de alterar pressupostos clássicos e de lidar com obras que funcionem entre o mundo real e o virtual, outro dos desafios que a curadoria em MAD enfrenta é o da transição de parte da criação de uma obra para o utilizador que ‘antes’ se remetia apenas para o seu papel de Público usufruidor, sem participar ativa e artisticamente, diluindo, assim, a autoria. Veiga (2020b) refere que a curadoria de MAD pode (quando não deve) ser a ponte de diálogo entre o artista e as comunidades de várias áreas da produção artística, podendo o curador “estar envolvido tanto nas redes, como nas comunidades de prática, nos espaços de trabalho, ou em organizações virtuais que atravessam fronteiras institucionais, nacionais e culturais” (p. 157). Além disso, se mostrar o processo criativo, contextualizando conceitos e explicando, porventura ajudará à compreensão e tornará mais rica a experiência do público/visitante. O curador não se remeterá apenas o papel de apresentador ou preservador da exposição, um “comissário de mediação entre artistas”. Assim como o utilizador/ público/ visitante eventualmente também se pode tornar *co-curador*, logo, também *co-criador*, que trabalha em colaboração, levantando questões de autoria, de confiança, de autenticidade e, até, de qualidade ou de critérios. Estas questões, juntamente com a problemática da temporalidade e preservação das obras no mundo digital, caracterizarão a relativamente nova forma de

curadoria digital, a que se juntam outras já mais 'clássicas'. Ela teve, necessariamente, de evoluir para fazer a mediação entre artistas e diversos agentes num ecossistema complexo de "engenheiros, artistas, cientistas, espaços físicos e virtuais, audiências cultas e curiosas e uma sede permanente de entretenimento e diversão" (Veiga et al., 2017, pp. 118-119), integrando tecnologia, ciência, arte e públicos diversificados, indo além da mera preservação e apresentação.

O curador digital deverá aproveitar o estado de *coolness* em que se encontra a nova MédiArte (Quaranta, 2015) e, mais do que apenas 'traduzir' as obras do espaço físico para o digital (ou vice-versa), "transformar a prática curatorial em formatos apropriados à Web" (p. 104). Mais importante é que ele conheça contextos, gramáticas e convenções na adaptação necessária da obra digital às exigências do público, da estética e da cultura deste 'novo' mundo das "não-coisas" (Flusser citado por Richter, 2020b, p. 83), do imaterial e paradoxal da Internet.

O público contemporâneo apresenta exigências cada vez mais complexas: procura maior entretenimento, deseja partilhar experiências, busca formas de evasão e, simultaneamente, valoriza oportunidades de educação. Neste contexto, a curadoria enfrenta o desafio de acompanhar não só a evolução digital, mas também a descentralização da autoria e a criação participativa possibilitadas pela Web 2.0 (e subsequentes), bem como pelas ferramentas associadas, como websites, blogues e redes sociais. Atualmente, o papel do curador irá além da simples seleção e apresentação de conteúdos digitais. É essencial que consiga gerir a vastidão de informação disponível online e promover a participação do público de forma eficaz, assumindo o papel de moderador eficiente (Wallerstein, s. d.).

Ou seja, os exemplos de curadoria em MAD representam uma transição significativa do modelo de curadoria tradicional para práticas colaborativas e participativas, destacando a necessidade de adaptação aos novos cenários digitais e a complexidade que isso acarreta na conceção e na organização de exposições. Assim, a curadoria de uma exposição, especialmente a que aborda a igualdade de género, enfrenta o desafio de equilibrar as expectativas dos visitantes com as exigências artísticas, particularmente quando se inclui a "arte reativa" (Paul, 2008). Enquanto o Público dos museus geralmente se envolve mais com obras não interativas e reativas, a acessibilidade facilitada dessas criações não é garantia de qualidade. Num contexto onde a arte dos novos média está profundamente associada à

tecnologia, a interatividade não assegura a excelência artística, mas torna-se uma realidade na prática contemporânea. Assim, a curadoria será encarada como um ponto crucial para encontrar este equilíbrio, especialmente na exploração e apresentação da igualdade de gênero através da MAD, enfrentando os desafios de tornar o tema acessível e envolvente para os visitantes, sem comprometer a qualidade artística.

Curadoria Ativista em Narrativa Expográfica

A curadoria, sob a ótica de Rosenberg (2012), assume uma postura pró-ativa, não apenas como uma escolha, mas como uma prática que direciona a forma artística para fazer declarações definitivas sobre questões sociais, como gênero. O curador, nesse sentido, assume uma posição de intermediário entre o público e os artistas, comunicando uma perspectiva particular por meio das obras de arte. Ele terá uma alta responsabilidade perante a obra e a cultura da forma artística em geral. No contexto de um sistema muitas vezes elitista, a curadoria pode desempenhar um papel crucial na resposta, protesto, defesa ou busca de alternativas radicais no sistema. Será uma plataforma para declarações fortes e difere da mera organização ou programação, uma vez que visa direcionar a forma artística e utilizar obras de arte para fazer declarações definitivas, muitas vezes relacionadas a questões como gênero. As obras curadas estarão, assim, ao serviço de algo maior do que elas próprias, utilizando as obras como um texto para comunicar uma perspectiva particular (Rosenberg, 2012) .

Lucy Lippard afirma que o ativismo curatorial emerge de dentro para fora (M. Reilly & Lippard, 2018, p.7). Para ela, a autora de *Curatorial activism: Towards an ethics of curating*, Maura Reilly, questiona fundamentalmente como podemos fazer com que as pessoas no mundo da arte reflitam sobre gênero, raça e sexualidade, compreendendo que estes são problemas persistentes que exigem ação. Além de indicar o estereótipo inevitável presente na maioria das exposições centradas na identidade, aborda o delicado assunto da “preguiça curatorial” – “*curatorial laziness*” – uma relutância em pensar para lá dos precedentes, fora da caixa, que pode resultar em misoginia, racismo, homo/ lesbofobia involuntária (M. Reilly & Lippard, 2018, p. 10). Ela vai mais longe e diz que curadores inteligentes e corajosos são muitas vezes criticados por se atreverem a ser sensíveis ou, pior ainda, "politicamente corretos". Mas que as intervenções curatoriais podem abrir os olhos dos espectadores e fazer a diferença, se forem corajosos e conseguirem ter sucesso no contexto atual, muito graças, também, a esforços pioneiros. A par de uma “curadoria ética”, que é mais amplamente aceite, mesmo

que não seja necessariamente mais popular, existem outros tipos de ativismo curatorial para além dos baseados na identidade, todos eles igualmente necessários e exigentes de trabalho árduo e coragem. No entanto, muitos curadores dedicam esforços para criar estratégias que combatam desigualdades. Eles não estão simplesmente a adotar uma abordagem de ação afirmativa, mas sim a aplicar uma curadoria inteligente e perspicaz – “*smart curating*” (M. Reilly & Lippard, 2018, p. 215).

O papel dos curadores na promoção da diversidade e na luta contra o sexismo e o racismo é fundamental para o progresso na indústria da arte. Russel Storer, curador sénior na Galeria Nacional de Singapura, destaca a necessidade de os curadores realizarem uma investigação mais aprofundada e abandonarem a complacência, sendo essencial responsabilizar aqueles que perpetuam práticas discriminatórias (citado por M. Reilly & Lippard, 2018, p. 216) Os museus devem adotar uma abordagem mais diversificada na escolha das exposições, refletindo uma variedade de perspetivas e experiências. Além disso, é crucial que os diretores dos museus liderem pelo exemplo, promovendo a diversidade nos conselhos de administração e na contratação de curadores e funcionários. Destaca-se, por isso, aqui, a responsabilidade curatorial, incluindo das instituições.

De acordo com Arantes (2019), a curadoria de exposições ativistas – onde se pode incluir a causa da igualdade de género no desporto – deve considerar a importância do pensamento por imagens, como o dos autores Vilém Flusser e Walter Benjamin, que exploraram como as imagens técnicas transformaram a cultura e a narrativa histórica. As exposições podem abordar essa transição e o seu impacto na perceção da realidade. A narrativa expográfica deve enfatizar a conexão entre as obras, os temas e a linguagem, especialmente no contexto de igualdade de género no desporto. Esse processo de pensamento por imagens contribui para uma exposição envolvente e significativa.

Tecnologia e Cultura digital em Expografia Contemporânea

As exposições contemporâneas, especialmente aquelas que incorporam arte e tecnologia digital, têm adotado cada vez mais recursos digitais para criar interatividade e experiências envolventes para o público. Segundo Boelter (2016b) o desenvolvimento dessas exposições exige práticas expográficas inovadoras, especialmente devido ao uso de tecnologias avançadas, como Realidade Aumentada e projeções 3D. No entanto, a falta de espaços e

recursos adequados para acolher essas exposições destaca a necessidade de profissionais capacitados e cursos especializados no design de exposições nessa área, contribuindo para o enriquecimento do cenário da arte contemporânea. Existe uma crescente procura por produções em arte digital, sinalizando a importância de reconhecer o papel da internet na expansão do mercado da arte e a formação de coletivos artísticos. A apresentação de obras nos média digitais deve ajustar-se às particularidades intrínsecas das obras de arte, adaptando o ambiente físico e tecnológico para promover a eficácia e envolvimento do público. No entanto, as limitações dos espaços tradicionais de exposição ressaltam a necessidade de repensar expografias, curadorias e espaços, além de investir na formação de profissionais e infraestruturas adequadas para promover a arte e tecnologia digital no cenário da arte contemporânea, como indicado por Boelter (2016a).

2.2 Comunicação, Públicos e Museus do Desporto

Público(s) da Cultura: receção cultural, física vs. digital

É importante estudar questões relacionadas com os públicos da cultura pela sua hegemonia (Martins, 2015), apesar da dificuldade da tarefa, devido à sua imprevisibilidade e também heterogenia. Os estudos que envolvam públicos e a receção cultural são imprescindíveis para que as entidades que os acolhem nos seus espaços, físicos ou digitais, saibam por quem são compostos, que atitudes e hábitos de lazer ou de cultura têm ou como têm acesso. Como por exemplo o mais recente e aturado Estudo de Públicos de Museus Nacionais (EPMN) – que já tem uma década (é de 2015) e incidiu apenas sobre 14 museus da então Direção-Geral do Património Cultural (DGPC) (Neves & Mourão, 2016).

Dificuldade de definição de *público* indica Ribeiro (2012), para quem a descrição e previsão do público são desafiadoras. Há pluralidade e diferenciação entre públicos de média, científicos, desportivos, leitores, dançarinos, músicos, televisão, arte, museus, etc. A tensão entre o plural e o singular sublinha a heterogeneidade dos públicos. Geralmente, o público é delimitado por pesquisas estatísticas para se conhecer o coletivo. O museu deve ser um instrumento de mediação, buscando públicos ativos, comunicativos e interpretativos. O público é criado e produzido, não existindo por si só. (pp. 165-ss.)

Segundo Lopes (1999), na reflexão sobre recepção cultural e percepção estética, há uma maneira “boa” de ser público. Partindo de Hans Robert Jaus, e da distinção entre a “verdadeira” arte e a “arte culinária” (desvio estético), Lopes afirmava que apenas a primeira provoca uma mudança de horizonte e gera novas experiências estéticas, enquanto a segunda confirma as expectativas do público e proporciona simples entretenimento.

É uma percepção não instruída e de tipo imediato e emocional. A segunda, é apanágio dos instruídos e de todos aqueles que apropriam adequadamente as obras culturais. (...) «boa maneira» de receber e interpretar as obras, sujeitando a experiência estética a «choques culturais» que apenas contribuem para aumentar ainda mais o sentimento de frustração de certas camadas sociais. (p. 5)

Isto para reforçar que a recepção competente requer familiaridade com os conteúdos e formas das mensagens, e a complexidade da mensagem cultural influencia a sua recepção. Ou seja, que a fruição imediata e emocional é mais acessível ao público em geral, enquanto a apreciação instruída é reservada aos conhecedores das obras culturais. Os processos de aprendizagem e familiarização gradual são necessários para uma melhor compreensão, respeitando a liberdade interpretativa dos públicos (pp. 5-ss.).

Recuperámos o ensaio de Mantecón (2009) para lembrar que o termo *público* pode ser vago – usando até a expressão *não-público* –, não indicando uma entidade definida, mas sim conjuntos com motivações e comportamentos específicos. Ou, como referira Warner, (2002), *contra-públicos*, na definição que encontrava circularidade sem ponto final, numa analogia com o dilema do ovo e da galinha, sobre quem nasce primeiro: o público a partir do social, ou vice-versa? E quem determina se/ quando fazemos parte de determinado público? Warner definia-o como um “corpo de desconhecidos unidos pela circulação de um discurso, destacando que a estranheza é essencial para a comunalidade na sociedade moderna” (citado por Mantecón, 2009, p. 180). Os públicos são formados e transformados constantemente pela ação de diversos agentes e influências, e as práticas de consumo cultural são multidimensionais, variando de acordo com conjunturas particulares e audiências específicas. O termo encontra sinónimos como “espectadores, consumidores, usuários, leitores, ouvintes, telespectadores, etc. (...) variedade de conjuntos que tem, cada um, uma motivação, um objetivo próprio e um comportamento específico” (Mantecón, 2009, p. 176). Lembra, ainda,

que novas formas de interação social, modificam ou abandonam as velhas formas de interação:

A Harold Innis e Marshall McLuhan deve-se o crédito de terem vislumbrado que, para além do conteúdo específico das mensagens que transmitem (ainda que, às vezes, também em relação a este conteúdo), cada meio de comunicação pauta formas de interação com ele e em torno dele, modificando os modos de experiência nas sociedades modernas. (Mantecón, 2009, p. 204)

A compreensão desta heterogeneidade de públicos é importante, especialmente quando se aborda uma temática como a igualdade de género no desporto. Os museus, enquanto espaços de mediação e diálogo, não podem partir de conceções estereotipadas sobre os seus visitantes, pois estes são diversos nas suas experiências, expectativas e modos de interação com as exposições. Deve-se, por isso, reconhecer que os públicos não se restringem a atletas ou aficionados da modalidade, mas incluem diferentes grupos sociais, com distintas relações com a prática e a memória desportiva.

Museus

Uma década após a conferência que deu origem ao livro «*Museum, Media, Message*», Hooper-Greenhill (2004) destacou que o ato de colecionar deixou de ser um objetivo em si mesmo para se tornar uma ferramenta de ligação entre pessoas e as suas experiências. O foco mudou das coleções para a comunicação. Esta transformação aponta para o futuro dos museus, sugerindo a necessidade de compreender melhor como, com que meios e com quem os museus devem comunicar. Além disso, implica reconhecer o museu como um espaço mais aberto, democrático e socialmente responsável, onde as pessoas podem aprender e desfrutar.

No conceito de pós-museu, Hooper-Greenhill (2007) identifica dois pilares essenciais: uma compreensão mais profunda das complexas relações entre cultura, comunicação, aprendizagem e identidade, que redefine a abordagem aos públicos; e a promoção de uma sociedade mais igualitária e justa. Esta visão reconhece que a cultura desempenha um papel central na formação das identidades e exige um compromisso ético e social dos museus.

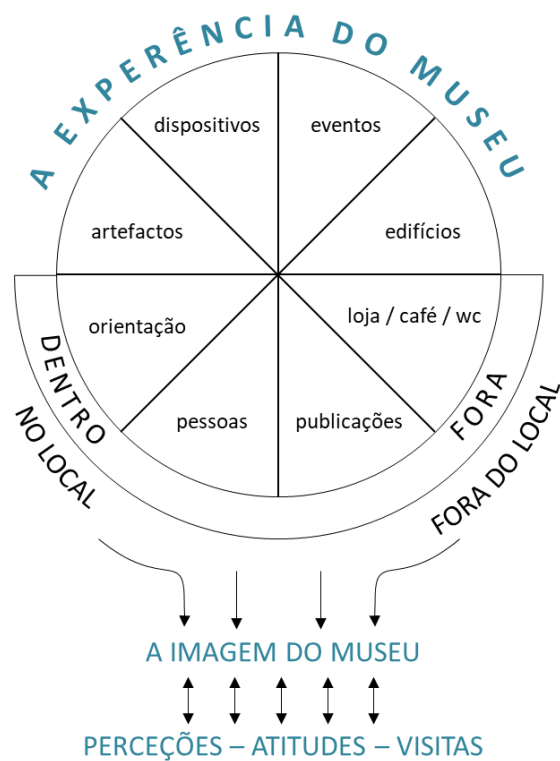


Figura 2.1. Modelo de experiência do visitante com o museu; Fonte: adaptado de Hooper-Greenhill (2004, p. 50)

Ou seja, o museu será um meio de comunicação, como definido por Walden:

Communication is defined as the presentation of the collections to the public through education, exhibition, information and public services. It is also the outreach of the museum to the community (1991, citado por Hooper-Greenhill, 2004, p. 28).

Por outro lado, o público contemporâneo apresenta exigências cada vez mais complexas: procura maior entretenimento, deseja partilhar experiências, busca formas de evasão e, simultaneamente, valoriza oportunidades de educação. Neste contexto, a curadoria enfrenta o desafio de acompanhar não só a evolução digital, mas também a descentralização da autoria e a criação participativa possibilitadas pela Web 2.0 (e subsequentes), bem como pelas ferramentas associadas, como websites, blogues e redes sociais. Atualmente, o papel do curador evoluiu para além da simples seleção e apresentação de conteúdos digitais. É essencial que este profissional consiga gerir a vastidão de informação disponível *online* e promover a participação do público de forma eficaz, assumindo o papel de moderador eficiente (Hooper-Greenhill, 2004, pp. 33-34).

O museu afirma-se, então, como um instrumento fundamental de comunicação, capaz de responder aos desafios impostos pelas mudanças sociais e tecnológicas. Este aspecto é destacado por Andrade (2008) na sua dissertação de mestrado, que reflete sobre a utilização das novas tecnologias pelos museus. Na mesma linha, Castells (2015) explora a relevância dos museus enquanto instituições culturais e comunicativas, sublinhando a sua capacidade e importância de intervenção na era da informação, definindo-os como “sistemas de armazenamento, processamento e transmissão de mensagens culturais potencialmente interativas, dentro de um e para um determinado contexto social” (p. 49).

Iremos dissertar, para enquadramento, sobre os desafios apresentados aos museus na nova forma de cultura de “virtualidade real” (Castells, 2015, p. 50), enfatizando que a realidade virtual não é uma realidade separada, mas sim uma extensão da realidade vivida. Assim, a mídia-arte pode ser vista como um protocolo de comunicação capaz de promover diferentes experiências humanas, enquanto os museus são vistos como repositórios de temporalidade e enfrentam o desafio de articular o presente, o passado e o futuro dentro da experiência viva do presente, conectando a cultura em constante mudança com o património cultural.

Para cumprir esse papel, os museus devem ser capazes de conectar diferentes identidades e temporalidades, traduzindo-as numa sincronia comum. Além disso, eles devem abrir-se para a sociedade, tornando-se instituições educacionais e interativas, ancoradas numa identidade histórica específica, mas abertas às correntes multiculturais presentes e futuras. Espaços de inovação cultural e experimentação, o autor enfatiza que os museus têm a opção de permanecer como peças de museu ou reinventar-se como protocolos de comunicação para uma nova humanidade (Castells, 2015, pp. 52-ss.).

Na *Conferência Internacional sobre Arte, Museus e Culturas Digitais*, em abril de 2021, colocaram-se algumas questões de reflexão sobre a forma como o digital tem motivado novas práticas artísticas e curatoriais (e vice-versa). Também se identificaram propostas críticas e criativas através das quais a arte e os museus têm aberto vias alternativas para a evolução tecnológica. Por exemplo, o desafio que a curadoria online coloca aos modelos e métodos tradicionais, estratégias de adaptação aos média:

Current online exhibition formats are starting to display strategies that adapt the media-referential potentials and qualities of *classical* net.art approaches these adversarial approaches are needed to allow self-dependent online exhibition displays. (Dekker, 2021, p.61)

Na mesma conferência, Parry & Dziekan (2021) faziam uma avaliação da relação e coexistência entre os museus e as condições tecnológicas sócio-culturais. A era digital tem colocado desafios às operações tradicionais dos museus, levando a uma reavaliação da relação entre os museus e a tecnologia digital. A transformação digital em curso, influenciada por contextos modernos, pós-modernos e metamodernos, desestruturou as organizações culturais. À luz do impacto global da pandemia de COVID-19, os autores refletiam sobre a criticidade da relação dos museus com a tecnologia digital e exploravam a dinâmica em evolução entre arte, museus e as condições socioculturais e tecnológicas em que eles existem.

Por sua vez, Passa (2014) criou uma exposição virtual no projeto *Widget Art Gallery (WAG, 2009)* como expositor para arte digital e alternativa ao espaço físico da galeria, que estaria assim sempre acessível num dispositivo eletrônico. Desconhecemos, contudo, investigações sobre a eficácia desta exposição para o visitante. Ainda assim, era já exemplo da possibilidade de exploração das ferramentas digitais, como extensão da exposição física. Outros investigadores também se debruçaram sobre o tema das exposições que combinam o físico e o digital, como o sistema *Parallel Exhibits*, que permite a interação simultânea com coleções tradicionais e objetos virtuais, promovendo um diálogo interativo entre visitantes e curadores mediado pela tecnologia (Lischke et al., 2014, p. 150). Os investigadores testaram o sistema utilizando uma mesa interativa e uma projeção na parede e os resultados indicaram que os visitantes gostam de contribuir para as exposições.

Neste enquadramento, Kalay & Marx (2015) examinam as diferenças entre a criação de “lugares” em espaço físico e no ciberespaço, questionando as transformações no entendimento e na experiência da arquitetura associadas à passagem para o ambiente virtual. Enquanto Huhtamo (2015) serve de referência no campo dos museus virtuais, para questionar a presença da dimensão táctil nos museus e nas exposições de artes digitais, analisando alguns casos contraditórios e paradigmáticos. Quaranta (2015) problematiza precisamente esta passagem como *tradução*, um conceito que relaciona com a possível transposição de contextos puramente virtuais para espaços físicos, nomeadamente galerias e museus. Traduzir o conceito de um artefacto para o contexto desportivo, numa exposição sobre igualdade de género num museu de desporto, será um desafio. Como relacionar a arte, o valor estético, o ativismo e o desporto?

Relação do Desporto com a Arte e a Criatividade

Edgar (2013) faz uma interessante relação entre o Desporto e a Arte, tomando a Filosofia da Arte como ponto de partida. Pegando na investigação de Arthur Danto sobre a relação entre arte e filosofia, levanta a questão de saber se pode haver uma filosofia do desporto, afirmando que a ontologia é a investigação filosófica primária e que tópicos filosóficos genuínos exploram a relação entre o real e o não-real. O ensaio sugere uma afirmação paralela de que o desporto, como a arte, tem peculiaridade ontológica e não é real, mas sobre o real (pp. 3-4). Por seu turno, Lacerda & Mumford (2010, pp. 189-ss.) analisam o conceito de génio na estética do desporto, destacando a sua contribuição positiva para o valor estético da arte e do desporto, assim como o impacto do conteúdo moral na apreciação estética. O fascínio pelo génio no desporto e na arte é fundamentado em considerações estéticas válidas. O génio desportivo desafia regras e convenções, criando estratégias inovadoras que aumentam o valor estético, sendo a criatividade crucial para o sucesso desportivo, com valor estético adicional, enquanto a apreciação da originalidade e novidade do génio traz uma apreciação estética significativa. Foi também essa genialidade desportiva, muitas vezes artística e original, que encontramos ao longo do percurso de investigação. É preciso, por isso mesmo, conhecer um pouco melhor sobre os museus deste tipo.

Museus de Desporto

Na revisão da literatura existente sobre estudos de museus em Portugal, notámos – salvo algumas investigações académicas – que apenas são, habitualmente, considerados os museus da RPM (Rede Portuguesa de Museus) ou sob a tutela da (então) DGPC, como foi o caso do já referido EPMN de (Neves & Mourão, 2016), não se encontrando estudos desse género sobre os museus de temática desportiva, em particular. Estes ainda carecem de mais investigação uma vez que, como espaços de oferta cultural, que também são, constituem importantes veículos de contacto e de comunicação entre património – neste caso desportivo – e o público. Por isso, têm de conseguir comunicar eficazmente com as pessoas. Ou seja, uma “abordagem holística” (Ginley, 2013), focando-se não apenas nos objetos, mas numa estratégia alargada que considere a experiência do visitante. Os museus desportivos podem contribuir para o fomento do diálogo intercultural, uma vez que têm uma função social a cumprir, que pode ser potenciada através da investigação e posterior transmissão do conhecimento, conforme concluiu Pereira (2019) na dissertação de mestrado sobre o papel dos museus desta tipologia.

Na aturada e completa pesquisa da tese de doutoramento em que examinou o desenvolvimento e o impacto do desporto em museus, Reilly (2014) demonstrou que o desporto nos museus se alinha com os objetivos da política cultural, promovendo conhecimento, diversão, saúde, bem-estar e envolvimento da comunidade. Nela afirma que o desporto nos museus tem relevância e valor para o discurso museológico. A pesquisa empregou uma abordagem qualitativa, utilizando métodos como entrevistas, observação participante e análise de conteúdo para compreender as experiências e perspetivas dos participantes, além de explorar a complexidade da tipologia museológica e a dificuldade em definir o termo *desporto*. A posição do desporto como sujeito cultural evoluiu ao longo do tempo, com uma transição para o reconhecimento da sua importância na cultura quotidiana. No entanto, existe uma pesquisa limitada sobre o impacto do desporto em museus sobre o público e os efeitos sociais mais amplos, apresentando desafios na produção de evidências.

Focando a realidade nacional, vários estudos académicos, sobretudo teses e dissertações de mestrado, foram realizados nos últimos anos. Seleccionámos alguns, pela pertinência em alguns campos específicos e para inspiração. No campo do desporto sob uma perspetiva feminina, o de Lima (2013), sobre «*Iniciação Desportiva de Raparigas nos Clubes de Futebol*», ou o de Zimmer (2022), sobre «*O desporto feminino na imprensa portuguesa*»; sob uma perspetiva mais ativista, o de Guedes (2022), sobre «*A reação dos fãs de desporto em Portugal ao ativismo por parte dos atletas profissionais nas redes sociais*»; sob uma perspetiva focada mais num clube específico, o de Moreira (2019), sobre «*Turismo Desportivo no destino Porto – O caso do Futebol Clube do Porto*». Ou, ainda, o já referido de Pereira (2019), sobre «*O papel dos museus desportivos no fomento do diálogo intercultural*», que utilizou como estudo de caso a exposição temporária num clube desportivo: «*Sporting Clube de Portugal – China. 1978-2018*». Mas, principalmente, o de (Stroobant, 2011), pelos motivos que detalhamos no enquadramento da instituição acolhedora da exposição.

A Recapitular

A revisão bibliográfica desenvolvida, neste capítulo e no anterior, permitiu estabelecer um enquadramento teórico sólido sobre os diversos conceitos que sustentam esta investigação, desde a relação entre tecnologia e interação em museus até às dinâmicas da curadoria ativista e da cultura digital na expografia contemporânea. A análise aprofundada sobre mediativismo digital, narrativa transmédia, QR codes, RA e IA, bem como sobre a receção cultural e o papel

dos museus de desporto, revelou a complexidade e interconexão destes domínios, fornecendo as bases para a construção de uma metodologia ajustada aos objetivos da investigação.

É essa abordagem metodológica concebida à medida que se apresenta no próximo e terceiro capítulo, estruturada de forma a responder à questão de partida e a operacionalizar os conceitos explorados, guiando o percurso investigativo na materialização de uma proposta inovadora e fundamentada.

Capítulo 3 - Estratégias de Investigação e Intervenção

"O papel do curador é abrir portas, não as fechar."

Marcia Tucker

3.1 Enquadramento: Abordagem Qualitativa e Visão Construtivista

A investigação seguiu uma abordagem qualitativa, de visão do mundo construtivista de observação comportamental, porque se pretendia explorar e compreender as múltiplas perspetivas e significados participativos que os indivíduos constroem no contexto da MAD. Ou seja, tentar entender a construção social na criação de significados pela interação, as suas complexidades e implicações, enquanto promove a participação ativa na produção de conhecimento. Segundo Creswell (2009) o construtivismo social é uma abordagem de pesquisa qualitativa que reconhece os significados subjetivos dos indivíduos e busca entender a complexidade dos pontos de vista, enfatizando o contexto social e histórico em que esses significados são formados por meio de interações com os outros. Contando com as perspetivas dos participantes, empregando perguntas abertas e reconhecendo a sua própria interpretação moldada por experiências pessoais, culturais e históricas, o objetivo será dar sentido aos significados que os outros têm sobre o mundo e desenvolver indutivamente uma teoria ou padrão de significado.

A questão de partida, que leva aos objetivos da investigação, será respondida através de uma metodologia desenhada à medida, adotando uma estratégia de pesquisa qualitativa e utilizando um estudo de caso com o projeto/artefacto MAD em contexto expositivo, visando sensibilizar para uma causa. Serão utilizados outros métodos qualitativos, como observação e registo do comportamento e interação dos participantes (visitantes de uma exposição) com os ecrãs e os artefactos de MAD, assim como entrevistas semi-estruturadas, de respostas abertas, a dois níveis: de enquadramento institucional e de colaboração artística em MAD. Complementam-se com uma abordagem mista, com métodos quantitativos e qualitativos, através de um inquérito por questionário com algumas questões abertas, que permitem recolher dos visitantes da exposição e elaborar uma análise interpretativa dos dados obtidos. Também se teve em conta que uma investigação em MAD poderá pressupor diversas fases iterativas cíclicas ou, preferencialmente, elípticas. Esse processo de pesquisa serve para dar

resposta a perguntas que vão orientar o processo de novo conhecimento: o quê, porquê, como e para quê (Gray & Malins, 2004, p. 9).



Figura 3.1. Metodologia e estratégia de investigação com métodos de pesquisa; Fonte: Autor

As metodologias qualitativas terão o objetivo de dar a conhecer o processo de curadoria, criação e colaboração artística, por um lado, e conhecer a atividade dos visitantes revelando as suas motivações, interesses e preferências, na interatividade com a exposição, por outro. Os métodos escolhidos requerem um nível complexo de observação dos visitantes e de todas as suas nuances (Grincheva, 2018, p. 104). Este tipo de investigação é empregue para compreender como os indivíduos percebem o seu ambiente. Apesar de existirem várias abordagens à investigação qualitativa, todas partilham a tendência para serem adaptáveis e focarem-se na preservação do significado rico ao interpretar os dados. A teoria fundamentada, etnografia, investigação-ação, pesquisa fenomenológica e pesquisa narrativa são exemplos de metodologias comuns. Apesar de algumas semelhanças, destacam-se por enfatizarem diferentes objetivos e perspetivas.

A investigação fenomenológica, que escolhemos para a nossa investigação, é uma estratégia qualitativa que procura compreender e caracterizar os elementos fundamentais de um

fenómeno. Esta metodologia explorou a experiência humana na criação, colaboração e fruição, deixando de lado as ideias preconcebidas dos investigadores sobre o fenómeno. Ou seja, esta abordagem permite analisar experiências reais para compreender melhor como os indivíduos as percebem (Ugwu & Eze, 2023). Este tipo de pesquisa é utilizado para compreender a natureza universal de um fenómeno, investigando a experiência vivida e aumentando a compreensão do investigador sobre o assunto.

Nesse sentido, optámos por realizar entrevistas semi-estruturadas, que nos pareceu ser o método qualitativo que permite uma abordagem que junta aspetos de entrevistas estruturadas e não estruturadas. Isto é, os entrevistadores têm certa liberdade para ajustar o rumo da entrevista, embora possam seguir um plano básico e um conjunto de questões predefinidas. Isso permite-nos uma maior flexibilidade e criatividade na obtenção das informações necessárias para a nossa pesquisa.

Uma vez que se trata de uma pesquisa baseada também em questões inseparáveis da identidade, experiências e cultura do próprio artista-curador, para extrapolar compreensão sobre uma experiência cultural mais alargada, está-se no campo da metodologia *autoetnográfica*, ou *auto-etnometodologia* (Skains, 2018). Ou seja, quando parte da investigação inclui informação sobre todo o processo de criação, da recolha de dados, de relatórios, de transcrições de textos, registo em diário, entre outra, o que se está a fazer é etnologia ou etnografia através de descrição densa (“*thick description*”) (Geertz, 2008, pp. 311-314). A pesquisa etnográfica adequa-se porque ajuda a expor e a explorar nuances de interações entre os visitantes e o mundo dos objetos do museu (Geertz, 2008, p. 120). Far-se-á uma observação direta e atenta, mas sem interferência, para garantir imparcialidade sem os eventuais constrangimentos da posição de *insider* para uma “observação e descrição densas” (McAuley, 2018, p. 21).

Por outro lado, também se recorre à antropologia interpretativa na qual o progresso deverá ser guiado mais pelo debate das questões a levantar e não tanto por uma avaliação sobre consensos. O importante é mergulhar para aprofundar. Adequa-se, igualmente, uma abordagem metodológica de investigação baseada em arte (*Arts-Based Research – ABR*) e na prática (*Practice-Based Research – PBR*) em contexto de museu (*Museum-Based Research – MBR*) (Sigfúsdóttir, 2022), com foco na curadoria enquanto pesquisa.

Já a utilização do inquérito por questionário como método quantitativo, será útil devido à sua eficiência na recolha e padronização de dados, facilitando comparação e análise, mas também, e sobretudo, para complementar a informação a recolher. Ele permite respostas anónimas, promovendo honestidade, e oferece fácil análise estatística. A sua distribuição online ou presencial, assim como a sua flexibilidade, tornam-no valioso na investigação (Babbie, 2016).

A combinação de dados quantitativos e qualitativos permitirá uma compreensão abrangente das experiências e perceções dos visitantes em relação à exposição de MAD e à igualdade de género, indo ao encontro da visão construtivista que se pretende. A metodologia deve, então, ir ao encontro da questão de partida, esperando que nesse percurso seja transparente, meticuloso, coerente e consistente para que a investigação ilumine, eduque, transforme ou emancipe (Leavy, 2020, pp. 281-ss.).

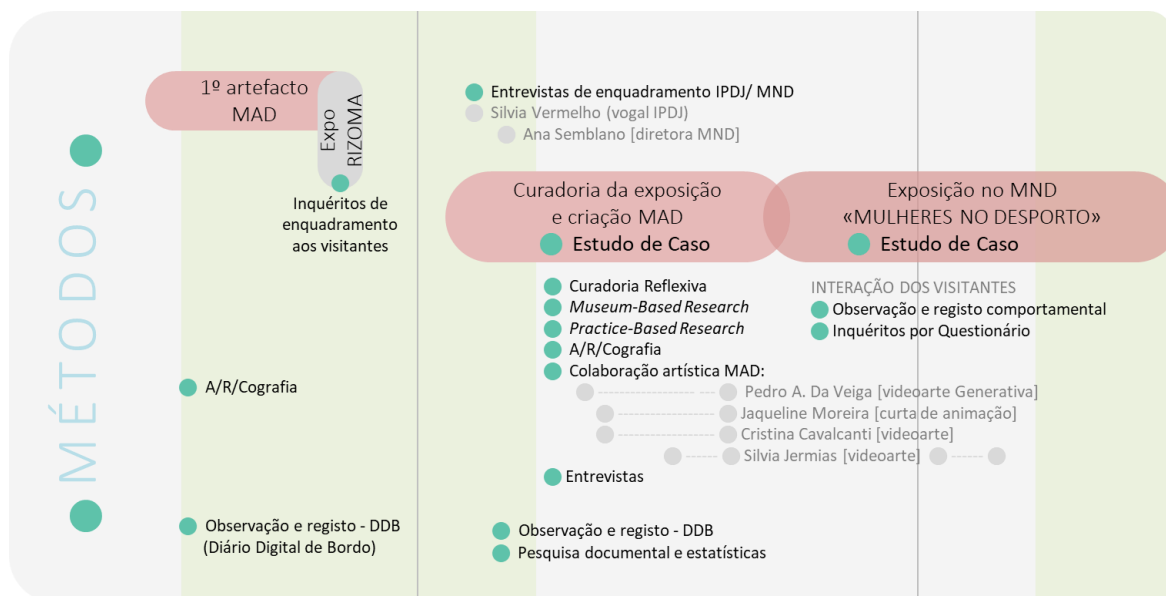


Figura 3.2. Plano de Atividade: Aplicação dos métodos de investigação; Fonte: Autor

3.2 Métodos

3.2.1 Pesquisa baseada em arte, na prática e na curadoria

Como referido, adequa-se à pesquisa uma abordagem de investigação baseada em arte (*Arts-Based Research – ABR*) e na prática (*Practice-Based Research – PBR*) em contexto de museu (*Museum-Based Research – MBR*) (Sigfúsdóttir, 2022), com foco na curadoria enquanto

pesquisa. Esta permite a aplicação da A/R/Cografia¹⁹, método proposto por Veiga (2020a) que segue sete etapas iterativas e generativas: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção. Além de ser um modelo ‘vivo’ através de seis interpretações de a/r/tografia: “contiguidade, indagação viva, aberturas, metáfora/metonímia, reverberações e excesso” (Springgay et al., 2005, p. 897), outra das grandes vantagens desta abordagem é que permite que emergjam múltiplos significados, promovendo envolvimento profundo, pensamento crítico e reflexão, o que reforça o impacto e a utilidade do trabalho, tornando a ambiguidade uma força do ABR (Leavy, 2020, p. 290).

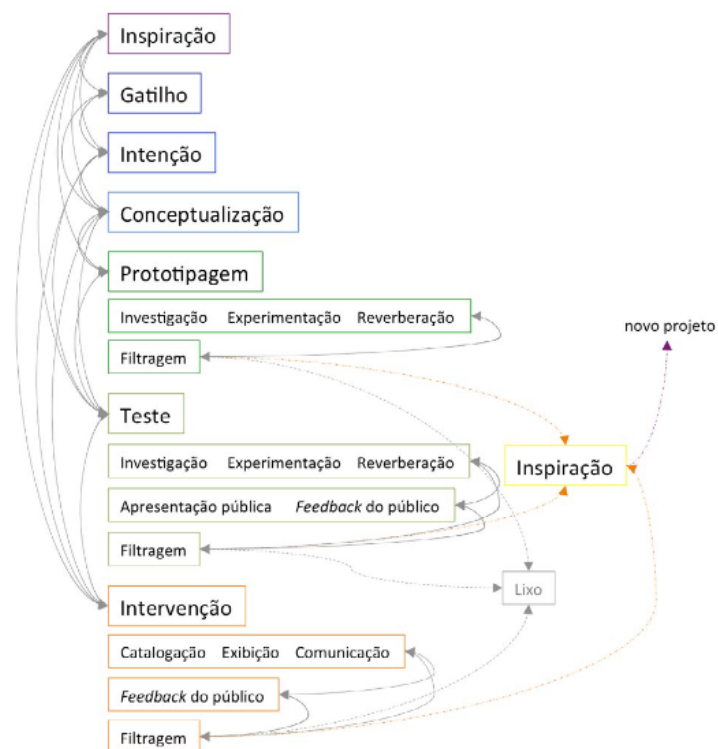


Figura 3.3. As 7 etapas da A/R/Cografia; Fonte: Veiga, 2021b, p. 18

A A/R/Cografia permite ao investigador explorar múltiplas direções simultaneamente, assumindo a complexidade e liberdade inerentes a este tipo de investigação artística e comunicativa. Este método facilita novas evoluções e projetos derivados de uma única linha inicial de pesquisa. No desenvolvimento do primeiro artefacto de MAD e da curadoria da exposição, foram seguidas as sete etapas iterativas e geradoras do processo a/r/cográfico, onde cada fase alimenta as restantes, promovendo uma constante (auto)reflexão. A reflexão

¹⁹ A/R/C – referente a A/R/Cografia: arte (*art-A*); investigação (*research-R*) e comunicação (*communication-C*).

sobre a posição em que se encontra o a/r/cógrafo (investigador em A/R/Cografia) a cada momento obriga a uma constante autoavaliação onde inclua as suas assunções, sentimentos e decisões (Leavy, 2020, p. 280). Ele deve, em cada uma das etapas referidas, fazer uma reflexão sobre os resultados ou encontros, que também deve ser avaliativa.

Na criação e desenvolvimento do primeiro artefacto de MAD, que evoluiu depois para a curadoria da exposição, foram seguidas as sete etapas distintas “iterativas e generativas, no processo da investigação criativa” do processo a/r/cográfico. “Cada um desses momentos alimenta o seguinte e, potencialmente, alimenta-se a si próprio e aos anteriores através da (auto)reflexão do a/r/cógrafo” (Veiga, 2021b, p. 18). A A/R/Cografia permite também que o investigador se envolva no processo de comunicação com o público/visitante, podendo fazê-lo criativa e artisticamente na conceção do objeto artístico (o artefacto) de MAD, que se incluirá numa exposição.

Na investigação baseada em arte, podem utilizar-se vários critérios de avaliação, que habitual e naturalmente se ligam, cruzam ou sobrepõem. Para que possa ser o mais objetiva possível, servirá o modelo tridimensional de Veiga (2021a), em três eixos principais, correspondentes a vetores de análise, que “pretende facilitar a visualização” do posicionamento em que o investigador/ criador/ artista em cada momento em que se encontra. O primeiro eixo, da estética, abrange a gama de envolvimento emocional, variando da apatia à paixão, incluindo tanto uma forte aceitação como uma rejeição visceral; o segundo, da aptidão, refere-se às competências artísticas, técnicas e investigativas, variando entre a inépcia e a mestria, sendo essencial que o criador reconheça sua própria capacidade para realizar suas intenções; por fim, o eixo da função trata do impacto da arte, indo da conformidade com o *status quo* à rutura inovadora, destacando a aplicabilidade e o poder interventivo da arte na contemporaneidade (pp. 22-23).

Nesse sentido ajudará o registo sistemático da evolução (ou retrocesso) do investigador, incluindo frustrações, ao longo do processo de investigação, contribui para a reflexão crítica e objetiva da experiência vivida. Esse registo, realizado em diário de bordo (DDB), assume um carácter metamediático, dinâmico e criativo, permitindo a partilha com outros agentes e a inclusão de influências externas, o que fomenta a autorreflexão e análise crítica. O DDB facilita a exploração de diferentes caminhos, mantendo o foco nos objetivos e no planeamento do projeto. Além disso, é uma ferramenta essencial para a construção de literacia em MAD e

documenta um percurso colaborativo e evolutivo, com ciclos de revisão e autocrítica, promovendo o conhecimento e a comunicação por meio da obra criada (Veiga, 2021, pp. 19-20).

O resultado almeja ser um objeto artístico, embora também objeto de uma experiência, concebido para responder a uma questão de investigação específica sobre arte e a sua prática, que não poderia ser explorada por outros métodos (Skains, 2018). Espera-se que deixe um cunho pessoal, criativo e original. Afinal, conforme Leavy (2020, p. 294), a visão, talento e método distintos que cada artista-investigador aporta ao seu trabalho será importante, já que todas as práticas artísticas são de algum modo artesanais e únicas, refletindo a individualidade de cada criador, o que pode ser utilizado para avaliar a investigação baseada em arte.

Um artefacto de MAD, pela sua natureza ao mesmo tempo artística e tecnológica, corre o esperado ‘risco’ positivo de se transformar naquilo a que Marcos (2014) chama de “indutores da ação-intervenção artística e cultural”, que explora a “interatividade e a expressividade informativa e comunicacional” (p. 6). Pretende-se, portanto, ultrapassar a eventual, mas natural, tensão que possa haver entre a (in)utilidade e a estética.

3.2.2 Prática de curadoria reflexiva a partir da A/R/Cografia

A curadoria enquanto pesquisa, numa exposição sobre igualdade de género no desporto, desencadeia uma série de desafios, incluindo na era da tecnologia digital. Agamben (citado por Wexel & Tavares, 2020) destacou a influência dos dispositivos na orientação e controlo das ações humanas, tornando a curadoria na MAD uma tarefa complexa, que envolve a conceção, produção, linguagem, estética, materialidade e contexto das obras, além de preocupações com interação do público, financiamento e espaço físico. A curadoria torna-se uma prática autoral, destacando o desenvolvimento da autonomia da curadoria como a arte do curador, influenciada pela obra de artistas proeminentes. Aqui, a exposição atua como a décima arte, unindo a expressão artística com a curadoria, transformando intenções privadas em discursos públicos (Franco, 2021). A dinâmica da criação artística e da curadoria reflete uma interligação crescente, desafiando as fronteiras convencionais e incorporando processos educativos e de investigação. “A investigação artística surge como uma atividade crítica e autorreflexiva que desafia as fronteiras entre teoria e prática, questionando os métodos convencionais de produção de conhecimento” (Pinheiro, 2022). A evolução dessas práticas transforma a

curadoria num mediador crítico entre artistas, educadores, público e instituições, desencadeando uma mudança fundamental na produção de conhecimento e em exposições (Pinheiro, 2022).

Além disso, a curadoria pode desempenhar um papel crucial como método de investigação e sensibilização para o tema da igualdade de género no desporto, utilizando a exposição como meio de transmissão de mensagens, promoção de discussão e tomada de consciência(s). Ao seguir estas práticas e operacionalizar estas tarefas, a curadoria da exposição pode ser um método eficaz de investigação e sensibilização para a igualdade de género no desporto, aproveitando o poder da exibição (pública) para estimular o diálogo e a reflexão sobre esta questão importante.

A exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», que evoluiu a partir do artefacto de MAD, foi desenvolvida no Museu Nacional do Desporto e utilizada como estudo de caso para oferecer uma compreensão detalhada sobre o tema e a inclusão de MAD como recurso expositivo, possibilitando uma análise dos processos curatoriais e das interações, e compreensão dessas práticas.

Por sua vez, o processo de curadoria foi estruturado seguindo sete etapas adaptadas de acordo com o proposto por Persohn (2021), que baseou o seu projeto de curadoria de uma coleção de obras de arte e ilustrações das «*Aventuras de Alice no País das Maravilhas*», de Lewis Carroll, para explorar a profundidade e amplitude da curadoria como metodologia. Ela propõe a utilização de verbos de ação adaptados ao conteúdo e contextos específicos do projeto, e o processo iterativo delineado por de Friis-Hansen²⁰, para estruturar o seu pensamento e as suas ações: recolher, pesquisar, seleccionar, conceptualizar tematicamente, contextualizar, organizar e dispor (ou expor) estrategicamente e interpretar.

A investigadora disponibiliza um “modelo compreensível de curadoria a pesquisadores interessados em curar as suas próprias exposições” (Persohn, 2021, p. 38), que sintetiza as definições de cada ação e que seguiremos, adaptando ao propósito do nosso projeto, naquela que considerámos uma natural junção com o método a/r/cográfico no processo de curadoria da exposição.

²⁰ Friis-Hansen D (2001) Notes to a young curator. In: Kuoni C (ed) Words of Wisdom: A Curator’s Vade Mecum on Contemporary Art. New York: Independent Curators International.

Tabela 3-1. Modelo de processo de curadoria: Verbos e suas definições resumidas, adaptado de Persohn (2021).

1. Recolher	Selecione e organize a informação e os artefactos potenciais para estudo e exposição
2. Pesquisar	Aprenda sobre os artefactos através do estudo e trabalho de outras pessoas
3. Conceptualizar	Comece a desenvolver ideias temáticas com base nos artefactos
4. Selecionar	Escolha artefactos que representem bem as ideias temáticas
5. Contextualizar	Componha textos para transmitir temas em torno de artefactos selecionados
6. Organizar	Agrupe, classifique e ordene artefactos e textos para criar fluxo de ideias temáticas
7. Interpretar	Reveja artefactos e textos para desenvolver ainda mais ideias temáticas para partilha

A exposição sobre a igualdade de género no desporto é, por si só, o artefacto resultante do uso da A/R/Cografia como um dos métodos utilizados na curadoria. Esse processo fundamenta-se em sete etapas: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção. Embora distintas, as etapas são iterativas, generativas e orientam não apenas a criação de peças individuais, mas também a estruturação e conceção do ambiente expositivo. Os seus princípios, entrelaçados na narrativa visual e reflexiva da exposição, espelham a evolução de ideias, desafios e reflexões vivenciadas ao longo do processo de curadoria. Assim como o a/r/cógrafo regista as suas reflexões num Diário Digital de Bordo (DDB), de acordo com Leavy (2020), a exposição torna-se um registo vivo desse processo, proporcionando uma experiência informativa e reflexiva tanto para os curadores como para os visitantes. Este método não só comunica a mensagem da igualdade de género no desporto, como também revela o processo de criação por trás da exposição, convidando os visitantes a uma experiência contemplativa e educativa, explorando a dimensão informacional e comunicacional do artefacto, conforme a visão de Marcos (2014). Ao mesmo tempo contribuirá para a interação entre o público e a exposição, promovendo o envolvimento e sensibilizando para a causa ativista.

Segundo a investigadora Persohn (2021), a curadoria, como outras metodologias de investigação qualitativa, exige que o investigador analise e dê sentido aos dados recolhidos,

identificando temas para construir uma exposição pública de conclusões, ao mesmo tempo que propõe novas questões para exploração adicional. A análise de dados na curadoria é uma abordagem holística e analítica, dependente dos artefactos e dos seus contextos. O processo envolve tanto abordagens indutivas quanto dedutivas. Uma exposição curada visa contar uma história através dos artefactos e informação selecionados, construindo uma narrativa coesa. Essa narrativa é apresentada ao público numa exposição organizada e interpretada pelo curador.

3.2.3 Estudo de Caso: a Exposição como laboratório

Os estudos de caso são uma estratégia de investigação que permite uma compreensão aprofundada e contextualizada de um programa, evento, atividade, processo ou indivíduos específicos (Creswell, 2009). Eles permitem a análise detalhada de casos específicos, como uma exposição de arte digital, curadoria e interação do público com obras de média-arte. Segundo Stake (1995) os estudos de caso são especialmente úteis para explorar fenómenos complexos em contextos reais, fornecendo dados valiosos sobre práticas curatoriais, experiências de visitantes e impacto de exposições na consciência pública. Além disso, serão uma abordagem flexível e rigorosa para investigar questões de "como" e "porquê", permitindo uma análise holística e multifacetada dos processos de curadoria e das dinâmicas de interação. Ao delimitar o caso no tempo e na atividade, poderão ser recolhidas informações através de diversos procedimentos de recolha de dados ao longo de um período específico e antecipadamente programado. Fundamenta-se, assim, a escolha do estudo de caso como uma estratégia metodológica adequada para investigação no domínio da MAD e(m) curadoria, proporcionando uma compreensão abrangente e detalhada. Essa abordagem fornecerá uma maior compreensão sobre o tema em análise.

3.2.4 Pesquisa, levantamento sistemático, observação e registo

A pesquisa de informação referente ao tema a abordar pela exposição, com o respetivo levantamento documental e organização sistemáticos, exige um planeamento e seleção cuidadosos. Devidamente referenciadas as fontes, nesta fase inicial procuraram-se conceitos, definições e legislação, mas também dados estatísticos e exaustiva pesquisa de imagens, nomeadamente das capas de periódicos, desde 1890 até à atualidade, onde as atletas estiveram representadas. No entanto, focaram-se as capas dos três maiores periódicos

desportivos nacionais generalistas e dos três maiores clubes, nos últimos quatro anos (de 2020 a 2024) para um completo levantamento e respetivos dados estatísticos.

A análise da interação do público com obras digitais é também essencial para compreender a receção e impacto das mesmas. A observação detalhada das características técnicas, narrativas e estéticas do média digital permite uma compreensão mais profunda da experiência do utilizador (Manovich, 2001).

Manter uma documentação precisa e organizada dos elementos digitais encontrados será fundamental para a análise e a interpretação dos dados em relação aos objetivos da pesquisa. Nesse sentido, na preparação é importante estar devidamente equipado. As informações são organizadas e apresentadas de forma clara. Finalmente, os resultados são analisados à luz da pesquisa, especialmente considerando as implicações para o envolvimento do público e a promoção da igualdade de género no desporto.

Observação e registo comportamental

A observação direta do comportamento dos visitantes numa exposição com inclusão de ecrãs e MAD é crucial para capturar reações subtis e não verbais, oferecendo uma compreensão holística da experiência do público. Isso ajuda a complementar outras metodologias de pesquisa, fornecendo uma perspetiva mais completa da interação do público. A abordagem sistemática de observação permite recolher informações valiosas sobre como os visitantes interagem e como isso contribui, eventualmente, para a consciencialização sobre igualdade de género no desporto.

Abordagem para Identificação e Esquematização

Para garantir a eficácia da abordagem para identificação e esquematização na observação e registo comportamental, foi essencial elaborar um quadro ou grelha de registo e certificar que estava organizado, de forma a facilitar a análise posterior dos dados.

Na preparação, teve-se em conta o equipamento eventualmente necessário, além da grelha de registo. Foi fundamental definir critérios claros de observação. Durante a exposição foi necessário realizar observações sistemáticas da interação dos visitantes, utilizando o quadro ou grelha de registo para registar detalhadamente as observações, incluindo informações relevantes como o comportamento dos visitantes e eventuais questões ou dúvidas colocadas.

Ao observar, foi importante a discrição, para não interferir na interação dos visitantes e recolher uma amostra representativa para obter informação abrangente. Os dados recolhidos foram sistematizados e analisados para identificar padrões e tendências relevantes, e os resultados relatados de forma mais clara e objetiva possível no trabalho de pesquisa. Para facilitar este processo, procedeu-se à sistematização das tarefas, que serviu também de *check-list*.

Tabela 3-2. Exemplo de elementos a constar no quadro de registo; Fonte: Autor

CAMPO DE REGISTO	EXEMPLO
Data/Hora	15/06/2024 10h00
Tipo de Visitantes	Grupo Familiar
Artefacto Digital	Ecrã Digital
Comportamento Observado	Assiste a vídeo sobre igualdade de género.
Tempo de interação no artefacto/ na exposição	5 min. / 25 min.
Participou no inquérito por questionário (SIM/NÃO)	Sim.
Obs.	No grupo, destacou-se a interação dos filhos (2) mais jovens, entre 12-15 anos, com os artefactos digitais

3.2.5 Entrevistas semiestruturadas

A investigação qualitativa foca-se nos sentimentos, ideias e experiências dos participantes. O objetivo principal da recolha de dados é encontrar informação que possa gerar hipóteses testáveis, muitas vezes através de relatos narrativos. Durante as fases exploratórias, utilizou-se esta abordagem para identificar padrões ou outras perspetivas. Este método de investigação qualitativa destina-se a recolher dados não numéricos e gerar dados relevantes. Não se baseia em estatísticas e pode ser conduzida de forma semiestruturada ou não estruturada, focando-se na compreensão dos "porquês" por trás dos fenómenos estudados.

Foram, então, criados guiões de entrevistas semiestruturadas e guiadas, adequados a cada destinatário, de dois tipos:

- 1) **Institucional (enquadramento):** à vogal do Conselho Diretivo do IPDJ e à diretora do Museu do Desporto (estudo de caso). O objetivo é conhecer a sensibilização da entidade (IPDJ/ MND) pela causa e receptividade no acolhimento de uma exposição com o tema da igualdade de género;

- 2) **criação MAD (colaboração):** aos artistas convidados para integrar o projeto expositivo. O objetivo é explorar o potencial colaborativo com outros artistas numa exposição com o tema particular da igualdade de género.

Ética e consentimento

Desde o início do desenho do guião da entrevista foi importante certificar que todas as questões éticas e de consentimento eram abordadas ao realizar as entrevistas. A devida autorização de realização da investigação no IPDJ/ MND também foi acautelada (ANEXO I.2).

Fases: do desenvolvimento à análise

Desenho dos Guiões da Entrevistas - Desenvolver um instrumento que inclui perguntas de enquadramento institucional, de criação e colaboração artística, assim como perceções dos visitantes em relação à igualdade de género no desporto, bem como sobre sua experiência na exposição de arte digital.

Análise de Resultados Quantitativos - Após a recolha de dados, efetuar a respetiva análise dos resultados, para identificar diferenças significativas nas respostas pré e pós-visita em relação à igualdade de género.

3.2.6 Inquérito por questionário

A utilização do questionário na investigação é justificada pela sua eficiência na recolha de dados, pela padronização das perguntas que facilita a comparação e análise, de acordo com Babbie (2016). Mas também a possibilidade de os participantes responderem de forma anónima, promovendo a honestidade. A facilidade de análise estatística dos dados estruturados, a acessibilidade a diferentes contextos através da distribuição presencial, mas também *online*, assim como a flexibilidade na inclusão de vários tipos de perguntas, são vantagens que tornam o questionário uma ferramenta valiosa na pesquisa.

Assim, foi desenhado e desenvolvido um questionário com oito dimensões de análise:

1. Experiência com arte digital;
2. Conhecimento prévio sobre o tema;
3. Interatividade e envolvimento;
4. Compreensão da mensagem;
5. Perspetiva, reflexão e sensibilização;

6. Impacto emocional;
7. Ação ou mudança comportamental;
8. Satisfação geral e Sugestões.

Procurou-se em primeiro lugar, compreender a experiência prévia dos visitantes/ participantes com arte digital e o seu conhecimento sobre o tema específico. Em seguida, avaliou-se o nível de interatividade percebido durante a interação com os elementos digitais e expográficos. Além disso, também permitirá compreender se a mensagem foi transmitida, assim como se o seu impacto emocional induz reflexão, sensibilização e eventualmente ações ou mudanças comportamentais relacionadas ao tema. Por fim, buscou-se avaliar a satisfação geral do participante com a experiência e obter sugestões para aprimoramento.

O objetivo deste inquérito é avaliar as percepções iniciais dos visitantes sobre o tema da igualdade de género no desporto e prévios conhecimento e/ou experiência na exposição, com artefactos digitais, incluindo de média-arte. Também se avalia como a exposição afeta as percepções, atitudes e experiências dos visitantes em relação à igualdade de género no desporto no final da visita.

Critério de Seleção para Aplicação do Inquérito por Questionário

Os inquéritos por questionário foram aplicados aos visitantes (maiores de 15 anos) que tenham visitado exposição, tendo em conta que todas as perspetivas são valiosas para a pesquisa. Pretendendo-se uma análise qualitativa, o universo e a amostra foram limitados em função da qualidade e das observações mais pertinentes para o objetivo proposto.

Desta forma, os visitantes da exposição tiveram a oportunidade de preencher o questionário, permitindo uma análise abrangente das percepções e experiências em relação à igualdade de género no desporto. Este critério de seleção visa garantir a representatividade e a diversidade de perspetivas dentro da amostra de participantes do questionário, o que é fundamental para a validade e a abrangência dos resultados da pesquisa.

Ética e consentimento

Desde o início do desenho do inquérito por questionário foi importante certificar que todas as questões éticas e de consentimento eram abordadas ao administrar os questionários e realizar entrevistas.

Questionário auto-preenchido

O questionário era auto-preenchido, ou seja, preenchido pelo próprio visitante. As vantagens de um questionário auto preenchido incluem a conveniência para os participantes, permitindo que respondam às perguntas no seu próprio ritmo e em privacidade, o que pode aumentar a honestidade das respostas. Além disso, elimina a possibilidade de viés de resposta introduzido pela presença do investigador.

Estrutura do questionário

No sentido de ir ao encontro dos objetivos traçados, o questionário foi estruturado da seguinte forma:

- **Secção 1: Informações Demográficas:** Dados demográficos essenciais dos participantes, como idade, género, nacionalidade e escolaridade.
Âmbito da Visita: Investigar sobre como os participantes tiveram conhecimento da exposição e se a visitaram sozinhos, acompanhados ou em grupo/família.
- **Secção 2: Experiência com Arte e Artefactos Digitais:** Avaliar do nível de familiaridade e experiência prévia dos participantes com MAD e arte ativista.
Conhecimento Prévio sobre o Tema da Igualdade de Género no Desporto: Indagar sobre o conhecimento prévio dos participantes em relação à igualdade de género no desporto e participação em iniciativas relacionadas.
- **Secção 3: Interatividade e Envolvimento:** Medir o nível de interatividade e envolvimento percebido durante a interação com artefactos digitais na exposição.
- **Secção 4: Compreensão da Mensagem:** Avaliar a compreensão da mensagem transmitida pelos artefactos e eficácia da comunicação.
- **Secção 5: Perspetiva, Reflexão e Sensibilização:** Explorar se a exposição gerou reflexão sobre questões de igualdade de género no desporto e aumentou a sensibilização dos participantes.
- **Secção 6: Impacto Emocional:** Investigar sobre se os artefactos ativistas evocaram respostas emocionais nos participantes e como isso influenciou sua experiência.
- **Secção 7: Ação ou Mudança Comportamental:** Questionar sobre se a exposição motivou os participantes a tomar ações ou adotar mudanças comportamentais relacionadas à igualdade de género no desporto.

- **Secção 8: Satisfação Geral e Sugestões:** Avaliar a satisfação geral dos participantes com a experiência na exposição e solicitação de feedback para melhorias.

Fases: do desenvolvimento à análise

- **Desenvolvimento do Questionário** - Instrumento que inclui perguntas sobre as percepções dos visitantes em relação à igualdade de género no desporto, bem como sobre a sua experiência na exposição de arte digital.
- **Administração do Questionário** - Administrar questionário aos visitantes da exposição, para capturar as suas percepções iniciais. Certificar a obtenção de consentimento dos participantes.
- **Perguntas de Escala Likert** - Incluídas perguntas de escala Likert para medir a concordância dos visitantes (de 0, pouco concordante, a 5, muito concordante), com afirmações relacionadas com a experiência na exposição. Por exemplo, “A arte digital desta exposição aumentou minha compreensão sobre igualdade de género no desporto.”
- **Recolha de Dados Demográficos** - Recolher informações demográficas dos participantes, como idade, género, nível de educação, entre outros, para análises adicionais.
- **Análise de Resultados Quantitativos** - Após a recolha de dados, é necessário efetuar a respetiva análise dos resultados.

3.3 Instrumentos

Para cada um dos métodos descritos foram desenvolvidos os seguintes instrumentos (ANEXO I), que geraram documentos fundamentais para concretizar a prática da investigação:

- **Diário Digital de Bordo (DDB):** Documento em forma de diário para registo sistemático do processo de criação e de desenvolvimento da exposição, incluindo conversas, entrevistas, imagens, vídeos, inspirações, e outra informação considerada importante pelo investigador;
- **Entrevistas de enquadramento institucional (IPDJ/MND):** Guião de entrevista à vogal do IPDJ, dr.^a Sílvia Vermelho; Guião de entrevista à diretora do Museu Nacional do Desporto, dr.^a Ana Semblano. Depois de cada uma, foi feita a respetiva transcrição;

- **Pedido de autorização** ao IPDJ/MND para realização do estudo;
- **Quadro ou grelha de registo de dados estatísticos:** visitantes, visitas e exposições do Museu Nacional do Desporto;
- **Entrevistas de criação e colaboração em MAD:** Guião de entrevistas semiestruturadas aos artistas que colaboraram e criaram obras de MAD para a exposição. Depois de cada uma, foi feita a respetiva transcrição e resumo;
- **Quadro para registo de observações dados primários** sobre a interação dos visitantes com o artefacto MAD;
- **Inquéritos aos visitantes** da exposição «MULHERES NO DESPORTO»: Inquérito por questionário sobre igualdade de género e experiência na exposição de arte digital;
- **Documento de recolha de dados/ informação:** resultados da pesquisa para a curadoria.

3.4 Planeamento de atividades e tarefas

As atividades e tarefas foram planeadas e realizadas de acordo com uma calendarização:

- I. Exploração e enquadramento prévio: entrevistas;
- II. Criação do artefacto MAD e curadoria/ exposição; Entrevistas de colaboração artística em MAD; Reverberação e eventuais alterações aos artefactos MAD;
- III. Exposição e interação dos visitantes: observação, registo e inquérito;
- IV. Análise e tratamento dos dados recolhidos.

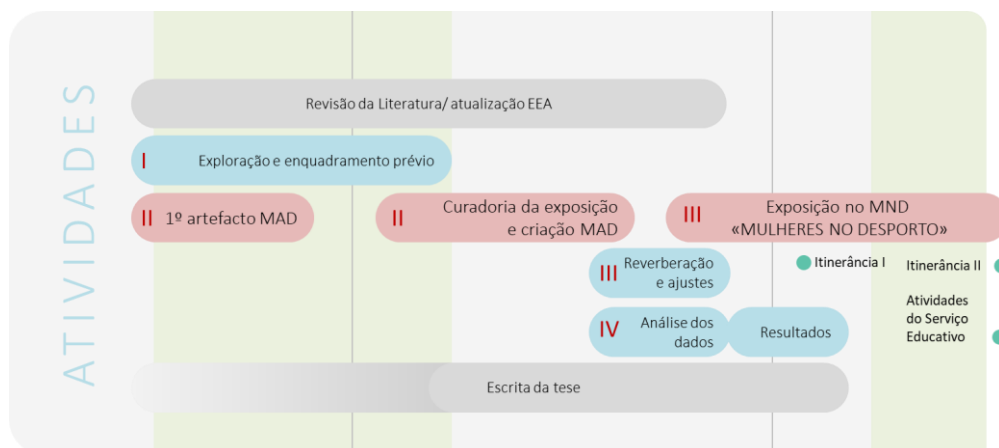


Figura 3.4. Cronograma geral de atividades da investigação; Fonte: Autor

A Recapitular

Apresentámos neste capítulo as estratégias de investigação e intervenção adotadas, partindo de uma abordagem qualitativa e construtivista, e respetivos métodos utilizados, que incluem pesquisa baseada em arte, na prática e na curadoria, bem como a curadoria reflexiva a partir da A/R/Cografia. O estudo de caso centra-se na exposição do MND como laboratório, complementado por técnicas como observação sistemática, registo digital, entrevistas semiestruturadas e inquéritos por questionário. Para sustentar esta metodologia, foram desenvolvidos instrumentos específicos e um planeamento detalhado das atividades e tarefas. A partir desta base metodológica, os três capítulos seguintes mergulham na prática e experimentação: primeiro na criação de um artefacto MAD e no projeto *Paralelo 3 – Ativismo ao Cubo*, explorando a igualdade de género e a exposição «RIZOMA» como fase preliminar; depois, a expansão desta experiência para a curadoria da exposição «MULHERES NO DESPORTO», detalhando o planeamento, design e desenvolvimento da mostra; e por fim, aprofundamos o processo colaborativo, com destaque para a narrativa transmídia e o uso de tecnologia digital, bem como a integração de obras ativistas de MAD.

Capítulo 4 - Experimentação I: Artefacto/ projeto MAD *Paralelo 3*

“No Ocidente, a grandeza foi definida desde a antiguidade como branco, ocidental, privilegiado e, acima de tudo, masculino.”

Linda Nochlin

4.1 A causa da igualdade de género: Inspirar para Agir

A igualdade de género, ou igualdade entre mulheres e homens, significa a igual visibilidade, empoderamento, participação e responsabilidade de mulheres e de homens em todas as esferas da vida pública e da vida privada²¹.

A igualdade de género implica direitos iguais para mulheres e homens, meninas e meninos, bem como a mesma visibilidade, empoderamento, responsabilidade e participação, em todas as esferas da vida pública e privada. Também implica igualdade de acesso e distribuição de recursos entre mulheres e homens. (Council of Europe, 2019)

A discussão sobre igualdade de género e integração de género no desporto aborda a distinção entre sexo e género, que o Conselho da Europa define da seguinte forma: O sexo refere-se às características biológicas, como cromossomas, hormonas e anatomia, que diferenciam mulheres e homens²². Por exemplo, no desporto, as diferenças biológicas levam, geralmente, os homens a correr mais rápido do que as mulheres. Por outro lado, o género envolve comportamentos, aparência, atitudes e papéis socialmente construídos que uma sociedade considera apropriados para cada sexo. Este sistema de poder desigual entre mulheres e homens afeta a distribuição de recursos, poder político e participação na vida pública. A preferência das raparigas pela dança em detrimento do râguebi exemplifica como as normas de género influenciam as escolhas individuais, sendo a dança vista como mais "apropriada" para as mulheres. Assim, enquanto o sexo se refere ao que nasce com uma pessoa, o género é atribuído e moldado pela sociedade.

²¹ Em <https://www.cig.gov.pt/area-igualdade-entre-mulheres-e-homens/enquadramento/>. Consulta: 8/3/2024.

²² Embora estes conjuntos de características biológicas não sejam mutuamente exclusivos, já que há indivíduos que possuem ambos, tendem a diferenciar os seres humanos como homens e mulheres (Organização Mundial da Saúde. (s/d). Gender. Recuperado de: https://www.who.int/health-topics/gender#tab=tab_1. Consulta: 8/3/2024.

O levantamento documental, de dados (incluindo estatísticas), gráficos e imagens apresentados sobre a causa, neste subcapítulo, foram selecionados e utilizados para ilustrar as desigualdades e os assuntos referidos na exposição «MULHERES NO DESPORTO» (Capítulo 5).

4.1.1 Condições (des)iguais, violência, estereótipos e (in)visibilidade

Segundo o Conselho da Europa (Council of Europe, 2019), apesar do crescente envolvimento das mulheres no mundo do desporto na Europa e globalmente, as desigualdades de género persistem em várias áreas, tanto de forma evidente, como na participação, quanto de maneira mais subtil, como na representação dos atletas femininos e masculinos. Em termos globais, ainda estamos a 134 anos de atingir a paridade de género (World Economic Forum, 2024).

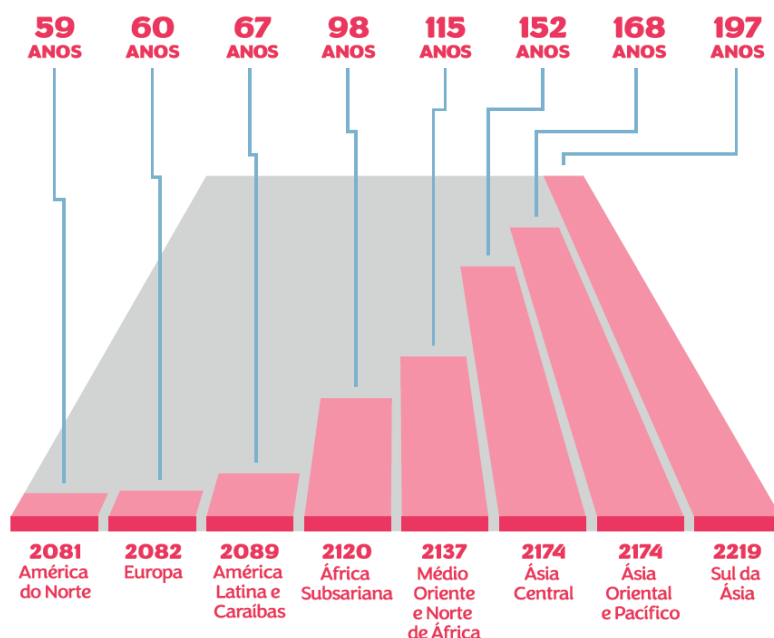


Figura 4.1. Datas em que se atingirá a paridade de género, com respetivos anos que faltam, por continente; Gráfico: Unveil/MND; Fonte: Global Gender Gap Report 2023 (2022)²³

Essas desigualdades abrangem diferentes aspetos, como acesso e prática de desporto, participação em órgãos desportivos e funções de decisão, recursos financeiros e instalações desportivas, cobertura mediática, reintegração no mercado de trabalho após a carreira desportiva e violência de género. Em geral, os homens tendem a praticar mais desporto ou

²³ Gráfico adaptado de <https://www.weforum.org/publications/global-gender-gap-report-2023/infographics-66115127a8/>. Consulta: 29/06/2024.

atividades físicas do que as mulheres na União Europeia, e essas diferenças são influenciadas por estereótipos de género, especialmente entre os jovens. A mesma instituição refere que a sub-representação de treinadoras é evidente em todos os campos e níveis do desporto, com as mulheres a constituir uma minoria nos cargos de treinadoras em desportos de elite, diminuindo ainda mais à medida que o nível de desempenho aumenta, sendo mais comum encontrá-las em desportos tradicionalmente femininos e treinando exclusivamente mulheres, jovens ou crianças.

A nível nacional, a Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género (CIG), organismo responsável pela promoção e defesa desse princípio, procura “responder às profundas alterações sociais e políticas da sociedade em matéria de cidadania e igualdade de género”:²⁴

A desigualdade de género tem a sua raiz na subvalorização social pelo feminino e pelas mulheres, exceto no que diz respeito às funções específicas de reprodução. Este fator tem sido a base na desigualdade histórica entre homens e mulheres e, apesar dos progressos atingidos em muitos países do mundo, ele persiste e pode reproduzir-se através dos novos meios tecnológicos de comunicação. (*Enquadramento*, s. d.)

Também os dados do relatório final sobre igualdade de género no desporto em Portugal, apresentado no final de janeiro de 2023, reforçam essa ideia, mostrando que 79% das mulheres entre os 25 e os 39 anos raramente ou mesmo nunca praticam desporto, indicando “uma acrescida dificuldade da conciliação entre a vida pessoal, familiar e profissional e tornando mais visíveis os obstáculos que se apresentam às mulheres, na prática de atividade física e desporto ao longo da vida”. O mesmo relatório indica também que os homens dominam a participação no desporto federado: “as raparigas e mulheres correspondiam a apenas 28% das pessoas praticantes filiadas em federações desportivas com e sem modalidades olímpicas” (*Grupo de Trabalho para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto - Relatório final*, 2023, p. 6).

Nesse sentido vão também os dados de registo de agentes desportivos coligidos pelo IPDJ na área online de Conhecimento/ Desporto²⁵. Embora o número de mulheres praticantes de alto rendimento tenha aumentado em dez anos (de 2012 a 2022), ainda representam pouco mais

²⁴ Em <https://www.cig.gov.pt/area-a-cig/enquadramento/>. Consulta: 8/3/2024.

²⁵ Em <https://ipdj.gov.pt/conhecimento-desporto>. Consulta: 5/11/2024.

de um terço (cerca de 38%). O número melhora um pouco quando se refere a praticantes das seleções nacionais, subindo para cerca de 42%, mas fica nos 34% quando se trata de árbitros.

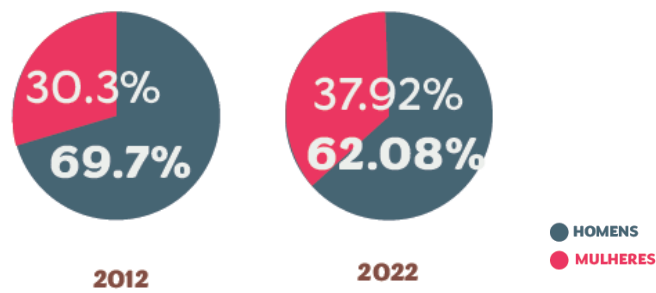


Figura 4.2. Praticantes de alto rendimento (2012 e 2022); Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ Registo de agentes desportivos de alto rendimento²⁶

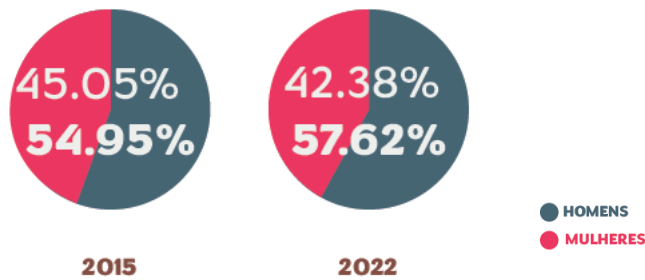


Figura 4.3. Praticantes das seleções nacionais (2015 e 2022); Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ Registo de agentes desportivos de alto rendimento¹⁹

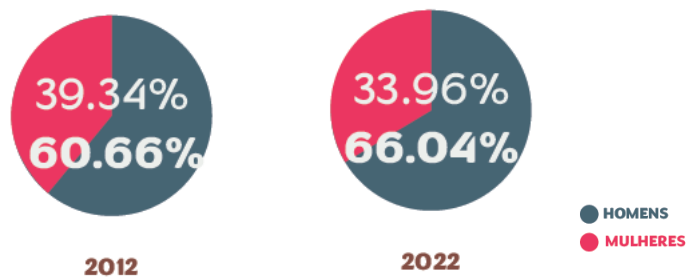


Figura 4.4. Árbitros (2012 e 2022); Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ Registo de agentes desportivos de alto rendimento¹⁹

A situação piora quando se trata de títulos profissionais emitidos. Em 2023, as mulheres representavam cerca de 30% nos títulos de Técnico/a de Exercício, 32% no de Diretor/a

²⁶ Em <https://ipdj.gov.pt/registo-de-agentes-desportivos-de-alto-rendimento-praticantes>. Consulta: 8/3/2024.

Técnico/a e apenas 14% no caso de Treinador/a de Desporto. Ou seja, uma minoria ou sub-representação, conforme indicava o Conselho da Europa.

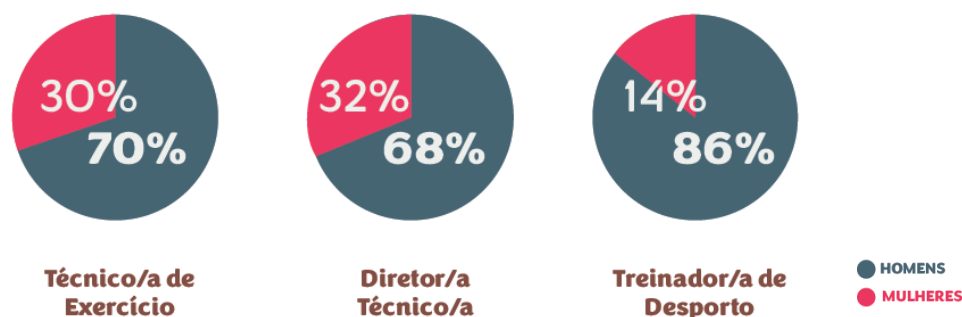


Figura 4.5. Títulos profissionais emitidos (2023): Diretor/a Técnico/a, Treinador/a de Desporto e Técnico/a de Exercício; Gráficos: Unveil/MND; Fonte: IPDJ/ ProDesporto²⁷

A mesma entidade europeia refere, ainda, que a violência de género no desporto é uma realidade, apesar dos valores éticos e de integridade que o desporto promove. Geralmente, ocorre devido a abusos de poder dentro de uma cultura organizacional que negligencia, nega ou não previne tais comportamentos. Estudos em vários países, tanto europeus como não europeus, indicam que a violência de género no desporto afeta principalmente as mulheres.

Na página online *MIC*, que tem como objetivo amplificar as histórias importantes em política, cultura, justiça social e média, visando elevar vozes sub-representadas e promover mudanças através de narrativas autênticas e reportagens originais²⁸, Julie Zeilinger apresenta alguns casos de desigualdades que as atletas ainda enfrentam e que é urgente eliminar, como a submissão a uma disparidade salarial gritante, com as competidoras a receberem muito menos do que os seus colegas masculinos (Zeilinger, 2015). Segundo o Barómetro das Diferenças Remuneratórias entre Mulheres e Homens, publicado pelo Gabinete de Estratégia e Planeamento (GEP), há dois setores de atividade em Portugal onde a discrepância entre salários de homens e mulheres - *Gender Pay Gap* (GPG) - é muito maior: nas indústrias

²⁷ Em <https://ipdj.gov.pt/dashboard-prodesporto>. Consulta: 10/4/2024.

²⁸ Em <https://www.bdg.com/mic>. Consulta: 8/3/2024.

transformadoras, em que um homem ganha, em média, mais 19,1% do que uma mulher; e no setor das atividades artísticas, espetáculos e desporto, em que o GPG é de 17%.²⁹

Frequentemente, as mulheres são vistas como cuidadoras, o que reforça a ideia estereotipada evidenciada e divulgadas em publicações, incluindo nas redes sociais, como a de um *tweet*³⁰ da Associação de Futebol da Inglaterra (depois removido), que lembrava as jogadoras do suposto lugar como mães e cuidadoras, conforme refere a revista *Time*³¹: "As nossas #Lionesses voltam a ser mães, parceiras e filhas hoje, mas elas assumiram outro título - heroínas." Ana Semblano, em entrevista no âmbito desta investigação, relembra uma conversa que é paradigmática das dificuldades das atletas:

Num dos eventos que tivemos no Museu, numa conversa até muito informal com o jornalista Artur Madeira, que também foi um ex-atleta, falou-se muito nas atletas femininas e na forma como era tão difícil para elas poderem treinar depois de serem mães, nos diferentes ciclos hormonais e menstruais. Eu lembro-me que falei nisso contigo e que é uma coisa que eu, ainda por cima, enquanto mulher, nunca tinha pensado tão profundamente. Tenho duas filhas em casa e mesmo assim nunca tinha pensado naquilo desta forma. E foi um homem - já com alguma idade - que me fez despertar para essa consciência. – Ana Semblano, diretora do Museu Nacional do Desporto

As condições em que jogam são igualmente díspares quando comparadas com as dos atletas masculinos, como o aparentemente simples facto de jogarem em relvados artificiais – ao contrário dos homens – o que pode acarretar mais riscos de queimaduras, por exemplo. Além disso, as mulheres são frequentemente sexualizadas e objetificadas pelos média e lidam com uma representação mediática desigual em comparação com os desportos masculinos, apesar do seu sucesso e talento inegáveis. A cobertura mediática foca frequentemente os corpos em vez das habilidades atléticas, como por exemplo as listas de "atletas mais atraentes", que destacam essa objetificação, como refere Elisabete Jacinto, piloto de todo-o-terreno e presidente da Comissão Mulheres e Desporto do Comité Olímpico Português:

No que se refere à linguagem, são muitas vezes utilizados comentários que reforçam a desigualdade entre os géneros, pois em vez de se referirem às habilidades físicas das atletas, fazem referência à sua aparência física e graciosidade ou ainda ao seu papel de esposa ou de

²⁹ Em <http://www.gep.mtsss.gov.pt/trabalho>. Consulta: 8/3/2024.

³⁰ Um *tweet* é uma mensagem curta e concisa postada na rede social Twitter (agora chamada X).

³¹ Em <https://time.com/3946682/english-football-association-sexist-tweet/>. Consulta: 8/3/2024.

mãe. (...) Esta abordagem reforça a ideia de que o desporto não é um domínio feminino, o que não é aceitável na sociedade atual.³²

Também a jornalista Fernanda Câncio aborda esta questão na entrevista às atletas Cátia Azevedo ou Evelise Veiga, por exemplo, testemunhando na primeira pessoa³³:

O top e cueca é obrigatório na competição, para as mulheres. Essa opção não existe para os homens, que possuem outras opções de vestuário. As atletas deveriam ter mais voz na escolha dos seus equipamentos. - Evelise Veiga (atleta de salto em comprimento e do triplo salto)

O corte do equipamento das mulheres é tudo muito apertado, curtinho. Sentimo-nos mais objetos de imagem que de mérito. Muitas vezes os comentários são «a cara bonita ganhou medalha». E veem-se, leem-se e ouvem-se coisas que não são corretas, com as quais já não devíamos ter de lidar. - Cátia Azevedo (Velocista)

Ainda na primeira pessoa, e no contexto de inauguração da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», algumas mulheres, atletas e personalidades do mundo do desporto e dos média, deixaram o seu testemunho. Como Rosa Mota – a primeira atleta portuguesa a participar na primeira maratona nos Jogos Olímpicos (JO) em 1984, arrecadando a medalha de prata (nos JO seguintes traria a de ouro) –, que recordou a importância da sua participação como mulher na primeira maratona oficial feminina em 1982, determinante para a continuidade da prova:

Se fosse um sucesso e se houvesse mais mulheres a participar, ia continuar a ser uma prova oficial. Se não houvesse mulheres a participar, se não houvesse competição, não teríamos chegado aos Jogos Olímpicos. – Rosa Mota (conversa com a atleta, na inauguração)

Ou Joana Pratas, que com apenas 17 anos foi a primeira atleta olímpica a competir em vela, e que recordou o seu percurso, tendo como inspiração Rosa Mota, enquanto Filipa Cavalleri, atleta olímpica de judo, referiu que “de geração em geração vão-se quebrando barreiras, os atletas vão sendo cada vez melhores, e para mim é um gosto ver que a modalidade avança e que existem mulheres que contribuem para o avanço da modalidade.” Já Susana Feitor, atleta olímpica de marcha e atualmente Presidente da Fundação do Desporto, recordou todas as atletas que a fizeram crescer e que a motivaram na sua modalidade “eu também quero ser

³² Em <https://tribuna.expresso.pt/opiniaio/2020-03-13-A-cobertura-mediatica-do-desporto-feminino>. Consulta: 22/2/2023.

³³ Em <https://www.dn.pt/sociedade/sentimo-nos-mais-objetos-de-imagem-que-de-merito-a-cara-bonita-ganhou-uma-medalha-14034177.html>. Consulta: 22/2/2023.

assim, eu também quero lá chegar”, mostrando que as histórias de determinação podem inspirar outras. Por sua vez, Diana Gomes, atleta olímpica de natação e Presidente da Comissão de Atletas Olímpicos, referiu que, embora nunca tenha sentido nenhuma forma de discriminação na sua modalidade, enquanto atleta, a sente agora, enquanto dirigente:

Sinto a diferença por ser mulher. A minha voz é pequenina. A minha presença, por vezes é para embelezar e precisamos da ajuda de todos para mudar muita coisa. - Diana Gomes (conversa com a atleta, na inauguração)

Já Patrícia Sampaio, que trouxe uma medalha de prata nos JO Paris 2024, lembrou a sua trajetória no judo, enfrentando desafios num desporto ainda muito masculino.

Entrei num desporto considerado para rapazes. Quando comecei a competir tinha de lutar com rapazes porque não havia meninas do meu tamanho e durante muitos anos e até hoje sou a única atleta da minha turma. - Patrícia Sampaio (conversa com a atleta, na inauguração)

Na secção da exposição dedicada aos média e à visibilidade das atletas, a jornalista Inês Gonçalves realçou ainda o grande domínio dos homens no jornalismo desportivo e nas posições de liderança, como situações de desigualdade de género.

A nível internacional, lembramos o ‘caso’ Marion Jones e Anna Kournikova, que ilustra bem o destaque nos média com atributos físicos de ‘beleza’ a sobreporem-se ao mérito desportista. Jones, uma atleta olímpica vitoriosa em saltos e provas de velocidade, conquistando cinco medalhas, incluindo três de ouro e duas de bronze, viu-se eclipsada na cobertura mediática pela atleta Amy Acuff, que, apesar de não ter alcançado pódios, trabalhava a tempo parcial como modelo. Jones, por não corresponder aos estereótipos tradicionais de feminilidade, sendo visivelmente forte e musculada, enfrentou uma representação mediática desafiadora. Em contraste, Anna Kournikova, uma tenista com sólido desempenho desportivo, foi predominantemente destacada nos média devido à sua aparência física, com a cobertura frequentemente sexualizando a atleta em detrimento dos seus sucessos no ténis (Bernstein, 2002, citado por Araújo, 2017).

Em 2015, a final da Copa do Mundo Feminina, no Estádio BC Place, em Vancouver, (com a Seleção Nacional Feminina dos Estados Unidos a vencer a equipa do Japão) foi o jogo de futebol mais visto na história dos Estados Unidos, com uma audiência de 25,4 milhões de

telespectadores, conforme relatado pelo *New York Times*³⁴. Embora 40% de todos os participantes em desportos sejam mulheres, os desportos femininos recebem apenas 4% de toda a cobertura mediática desportiva, de acordo com o *Tucker Center for Research on Girls and Women in Sport*³⁵.

Os homens continuam a dominar os média desportivos, que dão prioridade a desportos e atletas masculinos, especialmente no futebol. A Pesquisa Internacional de Imprensa Desportiva de 2011³⁶ revelava que mais de 90% dos artigos eram escritos por homens e 85% focavam-se nos desportistas, enquanto apenas 8% dos artigos foram produzidos por jornalistas mulheres. Mais de três quartos dos artigos desportivos focavam-se nos atletas masculinos (Council of Europe, 2019).

Essa desigualdade nos média desportivos é evidente, com conquistas femininas frequentemente subvalorizadas em comparação com as masculinas, como relatou Yolanda Hopkins Sequeira, participante olímpica de surf nos Jogos Olímpicos (JO) Tóquio 2020 e Paris 2024, no evento *Arte e Desporto* (Sines, 2024), ao notar a diferença de cobertura entre as suas qualificações olímpicas e as dos atletas masculinos.

Por exemplo, eu e a Teresa (Bonvalot) estivemos nos dois JO e fomos as únicas duas raparigas, nenhum dos homens qualificaram nenhuma das duas vezes e mesmo assim acho que não foi exposto assim tanto. Quando nós estávamos a voltar desse campeonato, eu lembro-me que o Frederico Morais esteve à volta de três horas no aeroporto a fazer entrevistas, por se ter qualificado para os JO. No ano seguinte, quando eu e a Teresa nos qualificámos - ficando em 2.º e 3.º no mundo (acho que ele tinha ficado em 10.º ou 11.º) - tínhamos uma pessoa com um telefone a fazer numa entrevista só. É uma grande diferença. Na altura pensámos «ah, estamos a fazer isto tudo pelo nosso país, talvez tenhamos os canais de televisão todos, tenho de preparar um discurso...», mas chegamos lá, nada. Uma pessoa com um telefone. Fiquei muito chocada na altura. - Yolanda Hopkins Sequeira

³⁴ Em <https://www.nytimes.com/2015/07/07/sports/soccer/womens-world-cup-final-was-most-watched-soccer-game-in-united-states-history.html? r=0>. Consulta: 8/3/2024.

³⁵ Em <https://www.cehd.umn.edu/tuckercenter/projects/mediacoverage.html>. Consulta: 8/3/2024.

³⁶ “The International Sports Press Survey collected and analysed 17 777 articles about sport from 80 newspapers in 22 different countries: Australia, Brazil, Canada, Denmark, England, France, Germany, Greece, Malaysia, Nepal, New Zealand, Poland, Portugal, Romania, Scotland, Singapore, Slovakia, Slovenia, South Africa, Switzerland and USA.” Fonte: Horky T. and Nieland J-U. (2011), ISPS 2011 – First results of the International Sports Press Survey 2011. Disponível em https://www.playthegame.org/media/2gvfetbc/horky-nieland_ptg_2013_1130.pdf. Consulta: 30/10/2024.

Em Portugal, os jornais diários desportivos refletem esta desigualdade. Efetuámos um estudo exaustivo, de análise à presença de atletas mulheres em todas as capas dos três maiores jornais desportivos nacionais diários - *A Bola*, *Record* e *O Jogo* - nos últimos 4 anos (de 2020 a 2023). Verificámos que, em 2020, em 365 edições, apenas *O Jogo* colocou uma mulher na capa. Os outros dois diários não colocaram nenhuma. No ano seguinte, em 365 edições, os três jornais somaram 10,5 capas³⁷, *A Bola* fez as únicas três capas em 2022, e *O Jogo* 1,5 capas em 2023. Ou seja, em quatro anos, em 1.460 edições (365 por ano) as atletas apenas estiveram presentes em 16 capas (ou seja, 1,09%).



Figura 4.6. Atletas mulheres (quadrados rosa) nas capas de desportivos nacionais diários: *A Bola*, *Record* e *O Jogo* (2020-2023); Fonte: Autor

Já nas revistas periódicas dos três maiores clubes nacionais – *Benfica* e *Sporting* (semanais) e *Dragões*, do FC Porto (mensal) – o cenário não será tão negativo, à exceção da *Dragões*, que de janeiro de 2020 a dezembro de 2023 (ou seja, 36 edições) teve uma atleta na capa, que dividiu com outros 15 atletas homens (ou seja, a mulher representou 0,06% dessa capa). No mesmo período, em 167 edições a revista *Benfica* fez 11 capas com mulheres, enquanto a revista *Sporting* em 172 edições fez capa com mulheres 24,5 vezes.

³⁷ Algumas capas são divididas com homens, daí contarem-se 0,5 (no caso de divisão de uma capa por dois).

Por tudo isto – que não será pouco – e muito mais, é crucial que os média promovam a aceitação das mulheres no desporto, uma vez que o tratamento igualitário incentivará a participação feminina e enriquecerá a cultura desportiva.

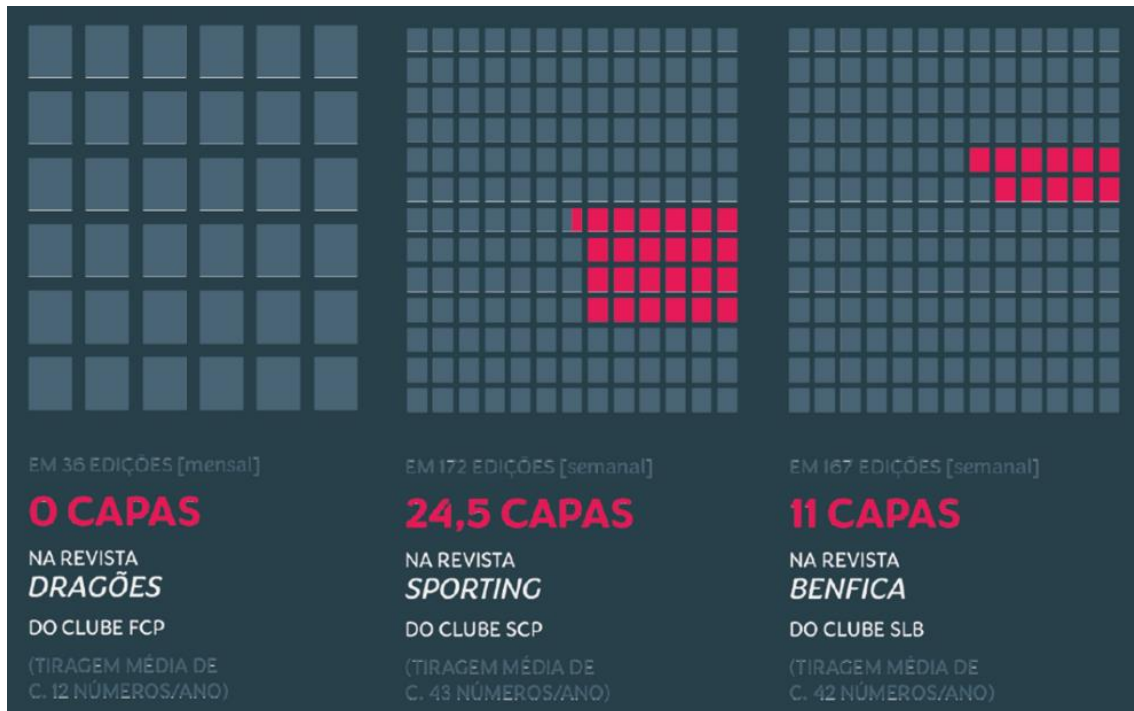


Figura 4.7. Atletas mulheres (quadrados rosa) nas capas dos três maiores clubes desportivos nacionais: Benfica, Sporting e Dragões (2020-2023); Fonte: Autor

4.1.2 Manifesto *Paralelo 3*

Estes e outros dados, aliados à dificuldade particular de atletas mulheres na prática do desporto, reforçam a necessidade da chamada de atenção e sensibilização para a causa da igualdade de género em *Paralelo 3*, que preparou os 7 pontos seguintes do Manifesto para a igualdade de género no desporto através da média-arte digital, que acompanha o projeto artista:

1. Reconhecemos que o desporto é uma plataforma poderosa para a promoção da igualdade e inclusão, mas que ainda existem muitas barreiras para a igualdade de género no desporto.

2. Acreditamos que a *Média-Arte Digital (MAD)* pode ser um meio de promoção da igualdade de género no desporto e para criar uma cultura mais inclusiva e justa.
3. Comprometemo-nos a criar arte digital que aborde as questões de igualdade de género no desporto, incluindo a desigualdade salarial, a falta de oportunidades para as mulheres no desporto, a objetificação das atletas, a discriminação com base na identidade de género e orientação sexual e outros temas relevantes.
4. Através da *MAD* podemos ampliar vozes marginalizadas, desafiar estereótipos e expandir o que é possível em termos de representação de género no desporto.
5. Encorajamos atletas mulheres, trans, não-binárias e de outras identidades marginalizadas a juntarem-se nesta causa.
6. Pedimos às organizações desportivas que promovam a igualdade de género em todas as suas atividades, incluindo a contratação, a representação e a promoção de atletas. Pedimos também que as organizações desportivas se comprometam a criar uma cultura de respeito, igualdade e inclusão no desporto.
7. Esperamos que o projeto e artefacto de *MAD Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo* possa ser um poderoso instrumento de mudança social.

4.1.3 Porquê? Que benefícios?

Implementar uma estratégia de igualdade de género no desporto traz benefícios para a sociedade. Promover o acesso e a participação de mulheres e meninas em vários níveis e áreas do desporto pode ter um impacto positivo na sociedade como um todo. Segundo o Conselho da Europa (2019), uma maior igualdade de género no desporto pode contribuir para uma melhor qualidade de vida. Em países com maior igualdade de género, as hipóteses de desfrutar de uma alta qualidade de vida são cerca de duas vezes maiores em comparação com países com menos igualdade de género. Na saúde pública e desenvolvimento social, o desporto oferece a meninas, meninos, mulheres e homens um ambiente propício à educação e ao desenvolvimento social do indivíduo e contribui para promover a boa saúde e o bem-estar na sociedade. Por exemplo, ao ocupar cargos de liderança em organizações desportivas, as mulheres podem desenvolver habilidades valiosas em gestão, negociação, comunicação e tomada de decisão para se tornarem líderes em todas as áreas da vida comunitária. Eles

podem fornecer modelos positivos e influenciar positivamente as atitudes sociais em relação às capacidades das mulheres como líderes (Council of Europe, 2019). Na educação, o desporto permite que meninas e meninos desenvolvam valores essenciais para a vida em uma sociedade democrática, como *fair play*, respeito ao próximo e às regras, espírito de equipa, tolerância e responsabilidade, o que contribui para torná-los cidadãos responsáveis. Na inclusão, o desporto pode promover a integração social de raparigas, rapazes, mulheres e homens, de grupos desfavorecidos expostos a discriminação múltipla (quando o sexo e o género se sobrepõem a outros motivos de discriminação, como idade, raça, origem étnica, orientação sexual e deficiência) e pode contribuir para um melhor entendimento entre as comunidades, inclusive em regiões pós-conflito (Council of Europe, 2019).

4.1.4 Como alcançar a igualdade de género?

Para alcançar efetivamente a igualdade de género, é necessário mudar as normas e comportamentos, combater estereótipos e informar. O projeto *Paralelo 3 – Ativismo ao Cubo*, tendo como objetivo sensibilizar para essa causa através da criatividade, da colaboração multidisciplinar, incluindo a artística e a curadoria, é um exemplo nesse sentido, ao dar visibilidade e ao apresentar dados que mostram as desigualdades existentes. Ainda segundo o Conselho da Europa (2019), a igualdade de género será alcançada se forem adotadas três abordagens políticas interligadas: em primeiro lugar, as políticas de tratamento igual asseguram que mulheres e homens tenham os mesmos direitos, combatendo a discriminação baseada no sexo através de estruturas legislativas (por exemplo, no desporto, uma treinadora não receber um salário inferior ao do seu colega masculino). Em seguida, ações positivas implementadas para contrabalançar desigualdades, acelerando o progresso de grupos sub-representados em direção à igualdade. Isso envolve integrar uma perspetiva de género em todas as políticas e projetos, reconhecendo as diferentes necessidades e circunstâncias de mulheres e homens (por exemplo, taxas preferenciais para que as raparigas se tornem membros de um clube de futebol anteriormente exclusivamente masculino). Por fim, a integração de género implica fundamentar políticas nas necessidades de ambos os sexos, tomar decisões mais informadas e questionar a neutralidade de género das políticas existentes, visando melhorar a igualdade de género em todos os níveis da sociedade (por exemplo, conceber um programa de futebol para raparigas, que aborda as barreiras físicas e sociais que podem impedir as raparigas de participar).

4.1.5 Bons Exemplos de Promoção da Igualdade

Nas políticas para a igualdade de gênero existem alguns marcos a nível mundial, que importa destacar. Ela está consagrada no direito internacional dos direitos humanos com a adoção da Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH)³⁸ pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 10 de dezembro de 1948. O comitê responsável pela sua redação foi presidido por Eleanor Roosevelt e teve a contribuição significativa de Hansa Mehta, da Índia, que alterou o Artigo 1.º de "Todos os homens nascem livres e iguais" para "todos os seres humanos nascem livres e iguais", e de Marie-Hélène Lefaucheu, da França, que defendeu a inclusão da não discriminação baseada no sexo, no Artigo 2.º.³⁹ Durante a primeira sessão da Assembleia Geral em 1946, Roosevelt havia convocado uma reunião com delegadas femininas, lendo uma "carta aberta às mulheres do mundo" e incentivando o seu maior envolvimento nas questões nacionais e internacionais.



Figura 4.8. Eleanor Roosevelt com um poster da Declaração Universal dos Direitos Humanos. Lake Success, NY, novembro de 1949. Foto: ONU

Desde a aprovação da Convenção das Nações Unidas sobre a *Eliminação de Todas as Formas de Discriminação*, em 1975, até a adoção da *Agenda 2030*, em 2015, várias iniciativas

³⁸ Em <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>. Consulta: 8/3/2024.

³⁹ Em <https://www.unidosparaosdireitoshumanos.com.pt/news/2021-news-meet-the-women-who-shaped-the-universal-declaration-of-human-rights.html>. Consulta: 8/3/2024.

marcaram a luta pela igualdade de género em todo o mundo. Esses marcos incluem a *Convenção para a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher (CEDAW)*, em 1979 - ratificada por Portugal em 1980 -, que reafirmou o princípio da igualdade entre mulheres e homens, bem como a *Declaração e Programa de Ação de Viena* de 1993, que reconheceu os direitos humanos das mulheres como parte integral dos direitos universais. A *Conferência Internacional da ONU sobre Mulheres, Desenvolvimento e Paz*, realizada em Pequim em 1995, adotou a *Plataforma de Ação de Pequim*, destacando 12 áreas de ação e enfatizando a necessidade de integrar a igualdade de género em todas as políticas e ações. Mais recentemente, em 2015, a ONU aprovou a *Agenda 2030*, que inclui o *Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 5* de alcançar a igualdade de género e o empoderamento de todas as mulheres e meninas, reforçando o compromisso global com a promoção da igualdade de género e o empoderamento das mulheres.⁴⁰



Figura 4.9. Algumas das mulheres que ajudaram a elaborar a Declaração Universal dos Direitos Humanos: Angela Jurdak Khoury, do Líbano; Fryderyka Kalinowski, da Polónia; Bodil Begtrup, da Dinamarca; Minerva Bernardino, da República Dominicana; e Hansa Mehta, da Índia. Foto: Unidos para os Direitos Humanos

No projeto *Paralelo 3* está implícita essa causa. Os 17 Objetivos traçados em 2016 pela UNESCO foram aprovados por 193 Estados-membros da ONU em 2015, e entraram em vigor a partir de 2016. Ambiciosos (desdobram-se em 169 metas), são o plano mundial partilhado

⁴⁰ Em <https://www.cig.gov.pt/area-igualdade-entre-mulheres-e-homens/enquadramento/>. Consulta: 8/3/2024.

para acabar com a pobreza extrema, reduzir a desigualdade e proteger o planeta até 2030 (*Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*, s. d.). Dentro do ODS 5, encontram-se diversas metas, sendo a primeira da lista “acabar com todas as formas de discriminação contra todas as mulheres e raparigas, em todo o mundo”. Entre outras, a garantia da participação “plena e efetiva das mulheres e a igualdade de oportunidades para a liderança, em todos os níveis de tomada de decisão, na vida política, económica e pública” (*Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5*, s. d.).

Já em 2012, o Conselho da Europa iniciara o *Programa Transversal de Igualdade de Género*, que visa promover a igualdade de género nos Estados membros e na própria organização. Este programa inclui seis Objetivos Estratégicos para combater estereótipos de género, violência contra mulheres, assegurar acesso à justiça, equilíbrio de género na política, proteger direitos de mulheres migrantes e integrar perspectiva de género em todas as políticas. Esses objetivos procuram “tornar o mundo mais justo e inclusivo para todos” (Gender Equality Commission, 2022).

Vários exemplos ilustram os esforços em Portugal para promover a igualdade de género no desporto.⁴¹ Destaca-se o reconhecimento da igualdade de género como um direito fundamental na Constituição da República Portuguesa, em 1976, mostrando ser crucial para o desenvolvimento da sociedade e a participação plena de homens e mulheres como indivíduos. O seu Artigo 13.º deixa claro esse *Princípio da Igualdade*, expressando que “Todos os cidadãos têm a mesma dignidade social e são iguais perante a lei” e que

Ninguém pode ser privilegiado, beneficiado, prejudicado, privado de qualquer direito ou isento de qualquer dever em razão de ascendência, sexo, raça, língua, território de origem, religião, convicções políticas ou ideológicas, instrução, situação económica, condição social ou orientação sexual. (*Constituição da República Portuguesa*, 1976)

A resolução do Conselho de Ministros n.º 92/2023, publicada em agosto de 2023, destaca-se ao aprovar os *Planos de Ação no âmbito da Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não Discriminação*, visando combater a discriminação com base no sexo, orientação sexual e

⁴¹ Em <https://dgpj.justica.gov.pt/Documentos/Igualdade-e-nao-discriminacao/Igualdade-entre-mulheres-e-homens> estão disponíveis informações diversas sobre a implementação, concretização e promoção deste princípio, nomeadamente, os Planos Nacionais de Ação, legislação nacional e internacional e documentos estratégicos de diferentes setores. Consulta: 8/3/2024.

identidade de género⁴². Entre os mecanismos legais, incluía-se a Lei n.º 60/2018, de 21 de agosto⁴³, que entrou em vigor em fevereiro de 2019, e que criou, pela primeira vez, mecanismos de efetivação do princípio do salário igual para trabalho igual ou de igual valor e da proibição da discriminação salarial em razão do sexo.

Uma das últimas medidas ‘simbólicas’, foi a resolução do Conselho de Ministros n.º 97/2023, de 21 de agosto, que determinou a emissão de uma medalha comemorativa da participação da seleção feminina de futebol no Campeonato Mundial, reconhecendo e celebrando as suas conquistas.

Relativamente à desigualdade salarial, há medidas governativas, nacionais, com políticas estruturais de combate às desigualdades entre mulheres e homens. Segundo o Eurocid⁴⁴, as mulheres recebem menos do que os homens, estimando-se que a diferença salarial seja de 23% a nível mundial. Por isso, para assinalar e chamar à atenção para essa discrepância – e eventualmente, espera-se, acabar com ela – foi criado, o «*Dia Internacional da Igualdade Salarial*» pela Resolução 74/142, adotada na Assembleia Geral da ONU a 21 de janeiro de 2020 e celebrado anualmente a 18 de setembro, desde esse ano. A Europa, assinala o «*Dia Europeu da Igualdade Salarial*» - habitualmente em novembro, num dia não fixo no calendário – também para evidenciar as diferenças de género no mercado laboral europeu e tendo em conta a média das disparidades salariais nos Estados-Membros. Em Portugal, o «*Dia Nacional da Igualdade Salarial*» é assinalado no dia a partir do qual as mulheres deixam (virtualmente) de ser remuneradas pelo seu trabalho enquanto os homens continuam a receber o seu salário.⁴⁵ Em 2020, a diferença remuneratória entre homens e mulheres correspondia a 52 dias de trabalho, pago aos homens, não pago às mulheres⁴⁶.

Por sua vez, o Instituto Português do Desporto e da Juventude (IPDJ) também desempenha um papel crucial na promoção da igualdade de género no desporto, estando empenhado em combater a desigualdade de género através de diversas iniciativas e projetos, como «*FUTEBOL*

⁴² Em <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/resolucao-conselho-ministros/92-2023-219915287>. Consulta: 8/3/2024.

⁴³ Em <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/lei/60-2018-116130014>. Consulta: 8/3/2024.

⁴⁴ Em <http://eurocid.mne.gov.pt/eventos/dia-internacional-da-igualdade-salarial>. Consulta: 8/3/2024.

⁴⁵ Em 2024 celebrou-se a 14 de novembro. https://cite.gov.pt/noticias/-/asset_publisher/IVicSbfyyF7X/content/dia-nacional-da-igualdade-salarial-20-1. Consulta: 28/1/2025.

⁴⁶ Em <https://www.portugal.gov.pt/pt/gc22/comunicacao/noticia?i=dia-nacional-da-igualdade-salarial>. Consulta: 28/1/2025.

IC - *Igualdade em todos os Campos*», que utiliza bandas desenhadas para educar crianças e jovens sobre igualdade de género, ou a Ação de Formação «*Desporto e Igualdade de Género*», que capacita agentes desportivos para promover a igualdade nos seus contextos. Além disso, lançou o «*Prémio Desporto + Igual*» e participou na reunião online do projeto europeu «*Mobiliza-te Contra o Sexismo*», juntamente com a Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género e a Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres⁴⁷. A inclusão social e igualdade de género são áreas prioritárias da política de Juventude do IPDJ, que também promove programas como «*Namorar com Fair Play*»⁴⁸ e «*Jovens pela Igualdade*», para fomentar a igualdade de género e reconhecer boas práticas nas associações juvenis⁴⁹.

Colaborando com o Comité Olímpico de Portugal, o IPDJ também apoiou o programa de formação e mentoria «*Novas Lideranças | Para um Desporto + Igual*», “dirigido a jovens dirigentes (até aos 35 anos) da área do desporto que pretendam desenvolver as suas competências de liderança, integrando a igualdade entre mulheres e homens como uma prioridade na agenda de boa governação das suas organizações desportivas”⁵⁰. Foram apresentados 15 projetos, dos quais se destacam os seguintes (pela pertinência do tema, relativamente a esta investigação):

- **O Poder da Comunicação Visual** (Maria Francisca Baptista):

Pensado para a Federação Portuguesa de Rugby (FPR), que apresenta uma grande discrepância entre mulheres e homens no que toca à comunicação nas suas redes sociais. De janeiro a junho de 2023, no Instagram partilharam 562 publicações, das quais apenas 85 são exclusivas de rugby feminino (15%). (...) Não foi possível desenvolver o projeto por falta de interesse da FPR, apesar da comunicação ser um veículo promotor da igualdade de género.

- **Task Match – Tarefas & Competências** (Renata Baptista):

Tem como princípio combater a desigualdade de género, aumentar a participação das pessoas no mundo desportivo e manter as pessoas ligadas ao desporto para a vida. Ao estudar a associação (Ippon Karate Portugal) deparei-me com uma diferença grande no n.º de homens e mulheres da nossa associação, que se agravava quanto mais subíamos na hierarquia. (...) Atualmente disponibilizamos este inquérito a todos os nossos sócios e

⁴⁷ Em <https://plataformamulheres.org.pt/artigos/projetos/mobiliza-te-contra-o-sexismo/>. Consulta: 8/3/2024.

⁴⁸ Em <https://programasjuventude.ipdj.gov.pt/namorar-com-fair-play>. Consulta: 8/3/2024.

⁴⁹ Em <https://programasjuventude.ipdj.gov.pt/equality>. Consulta: 8/3/2024.

⁵⁰ Em <https://ipdj.gov.pt/programa-novas-liderancas-para-um-desporto-mais-igual>. Consulta: 9/10/2024.

tivemos um incremento enorme de pessoas que nos ajudam apenas com base nas suas competências e isento de qualquer estereótipo relativo à igualdade de género além de que conseguimos equilibrar a presença de homens e mulheres em toda a hierarquia da associação.

- ***O Desporto Muda Mentalidades*** (João Diogo Carlos):

Plano de ação para educar e combater comportamentos sexistas entre atletas, treinadores, encarregados de educação e a comunidade, durante a época 2024/2025 na Associação Desportiva de Castelo de Vide. Inclui ações de formação, criação de código de conduta para lidar com situações antidessportivas e premiar bons comportamentos. Também visa captar mais raparigas para o desporto, realizar campanhas nas redes sociais, reuniões regulares com equipas técnicas e pais para avaliar comportamentos. Já foram alterados os estatutos da associação para incluir Igualdade e Ética no Desporto e criados materiais sobre o tema.

- ***Caminho da Suauidade*** (Cristina Cruz):

Visa promover a saúde e empoderar *mulheres no desporto* e na sociedade, incentivando o desenvolvimento de liderança, autoconfiança e autodefesa. Os objetivos incluem aumentar a participação feminina na atividade física através do judo, criar rotinas de saúde e bem-estar, promover o exercício no tempo pessoal e familiar e incentivar a interação saudável entre pais e filhos. Com 12 meses de duração e 15 participantes (9 mulheres e 6 homens), houve melhorias na aptidão física, aquisição de hábitos saudáveis, aumento de alunos no judo e a criação de uma turma Body&Mind (2 vezes por semana).

- ***Mês do Remo Feminino*** (Ana Rita Fernandes):

Em Portugal, há um grande desequilíbrio na prática de remo entre homens e mulheres. O projeto, em parceria com a Federação Portuguesa de Remo, teve como objetivo promover o remo feminino, organizar atividades locais e aumentar o número de praticantes. Durante maio de 2023, os clubes nacionais foram incentivados a destacar atletas femininas em 50% das publicações nas redes sociais, organizar dias abertos para mulheres, implementar reforço positivo e realizar palestras ou treinos dedicados a elas. Sete clubes aderiram, com 120 atletas e 8 eventos, chegando a mais de 50 mil pessoas.

- ***Academia de Futebol Feminino*** (Madalena Ortiz Gala):

O projeto aborda a necessidade de quebrar estereótipos de género e promover modelos de igualdade de oportunidades. O objetivo é dar mais espaço ao futebol feminino, tanto físico quanto na sociedade. Em Portugal, o futebol feminino tem crescido, passando de 5.390 jogadoras federadas em 2011 para mais de 13 mil atualmente. No entanto, a falta

de infraestruturas adequadas, com prioridade ao futebol masculino, limita o desenvolvimento. O projeto propõe a criação de uma Academia de Futebol Feminino, visando aumentar o número de praticantes, melhorar as condições de treino e promover representatividade e igualdade de oportunidades.

- ***Educação através do Desporto*** (Mariana Lemos):

Visa fortalecer a aliança entre educação e desporto, aproveitando o potencial do desporto para ensinar competências como gestão de tempo, trabalho em equipa e organização pessoal. O clube, sediado numa escola, propõe capacitar mulheres para cargos de liderança na ginástica, onde predominam homens em posições de gestão, e aumentar a participação masculina na modalidade. As ações incluem a criação de um programa com a escola para formar atletas - dirigentes, desconstruir estereótipos através de workshops e de exemplos, e capacitação de raparigas para a liderança através de voluntariado no clube, além da partilha de histórias de sucesso.

- ***Futebol IC – Igualdade em Todos os Campos*** (André Pinto):

Visa reduzir desigualdades de género, especialmente entre jovens em Gondomar, utilizando o desporto, em particular o futebol, como ferramenta de transformação. Foca-se no empoderamento feminino e na desconstrução de estereótipos, promovendo a igualdade de género através de metodologias de educação não-formal. O projeto conta com 50 participantes e as ações incluem a criação de um plano de comunicação, um hino, uma equipa não-formal de futebol feminino, um livro/banda desenhada para jovens (três edições publicadas), um seminário e uma peça de teatro pedagógica (premiada), apresentada a mais de 3.000 crianças em 60 escolas de 15 municípios.

- ***Vamos mudar o Jogo!*** (André Queirós):

O objetivo foi aumentar a participação de mulheres nos clubes de padel, onde 96% dos alugueres e jogos eram entre homens. Para isso, foram criados torneios e aulas exclusivamente para mulheres, além de uma comunicação estratégica focada nelas. Os clubes foram posicionados como os melhores e mais especializados para mulheres, tanto em competição quanto no ensino. Com essa abordagem simples e consistente, os resultados foram expressivos: o número de equipas de competição passou de uma para três, o número de jogadoras aumentou 146%, e a academia cresceu de 13 para 32 inscritas.

- ***Selo Inclusão a 360º*** (Ana Rita Santos):

Visa garantir a acessibilidade e equidade na prática de skate para todos, independentemente do sexo, idade, condição financeira ou características físicas e

cognitivas. Propõe a criação de um selo de qualidade que avalie infraestruturas e programação de parques de skate, tanto a nível nacional quanto internacional, com foco na inclusão. Tradicionalmente, a modalidade tem sido dominada por homens caucasianos, cisgénero e sem deficiências, criando barreiras para outros grupos. O objetivo é facilitar o acesso a todos, prevenir a exclusão social e valorizar as pessoas, promovendo a inclusão no desporto.

- **Leaders Are Made** (Patrícia Ângelo):

Concebido para dar resposta à necessidade urgente de renovar as posições de liderança no setor desportivo, maioritariamente ocupadas por homens de idade avançada. (...) É essencial dar voz aos jovens e proporcionar-lhes locais onde possam contribuir de forma efetiva para a transformação do desporto e das organizações. O objetivo é provocar através da reflexão das fragilidades do desporto nacional; inspirar e capacitar.

Neste sentido também se enquadra a campanha do IPDJ «*TU TAMBÉM PODES SER A PRESIDENTE DO TEU CLUBE*»⁵¹, que tem como objetivo principal inspirar as jovens do ensino secundário, mostrando-lhes que ser mulher e ocupar o cargo de presidente de um clube não é apenas um sonho, mas uma possibilidade real. Além disso, busca combater os estereótipos que muitas vezes excluem as mulheres das posições de liderança no desporto, promovendo assim uma maior igualdade de género nesse setor. Esta iniciativa, atualmente em curso, visa ainda reforçar o compromisso do Governo e do IPDJ no combate à desigualdade de género no desporto, especialmente em cargos de liderança nos clubes desportivos. Apela, assim, à participação e envolvimento de todos para promover uma mudança positiva e inclusiva.

O IPDJ integra o «*Grupo de Trabalho para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto*», criado pelo Despacho n.º 9549/2022, de 4 de agosto, com a missão de apresentar contributos e recomendações para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto e com o objetivo de elaborar um *Plano de Ação para a Igualdade de Género no Desporto* para o período de 2023-2026. Este grupo visa sistematizar informações, realizar diagnósticos da situação atual, refletir sobre mecanismos europeus de igualdade no desporto e identificar áreas prioritárias para intervenção, demonstrando um compromisso claro em promover a igualdade de género em todas as áreas do desporto em Portugal (Grupo de Trabalho para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto - Relatório final, 2023).

⁵¹ Em <https://ipdj.gov.pt/-/tu-tambem-podes-ser-a-presidente-do-teu-clube>. Consulta: 8/3/2024.

Existem muitos outros exemplos, nacionais e internacionais, que não caberiam no propósito desta contextualização. Contudo, referimos, ainda, a *Women's Sport Trust*, fundada em 2012, que “promove modelos de atletas femininas diversas, aumenta a visibilidade do desporto feminino e melhora o financiamento, com o objetivo de acelerar a igualdade de género e provocar mudanças sociais através do desporto.”⁵²

A participação feminina nos Jogos Olímpicos também é um exemplo positivo a destacar. Desde 1900 (quando era de apenas 2%) a evolução tem sido notória, atingindo em 2024 a igualdade relativamente ao número de atletas masculinos. No caso da comitiva portuguesa, a primeira participação aconteceu em 1912 apenas com atletas masculinos. As mulheres só participariam 40 anos depois, em 1952. Desde essa altura – mas sobretudo a partir de 1984 – tem vindo a ser cada vez maior, tendo atingido em 2024 a igualdade (com 37 mulheres e 36 homens), embora no histórico de participação feminina este pareça ter sido um caso isolado. No total, desde o início, participaram 828 homens e apenas 150 mulheres. Espera-se, contudo, que o exemplo atingido seja para continuar e que os números da desigualdade tenham ficado no passado.

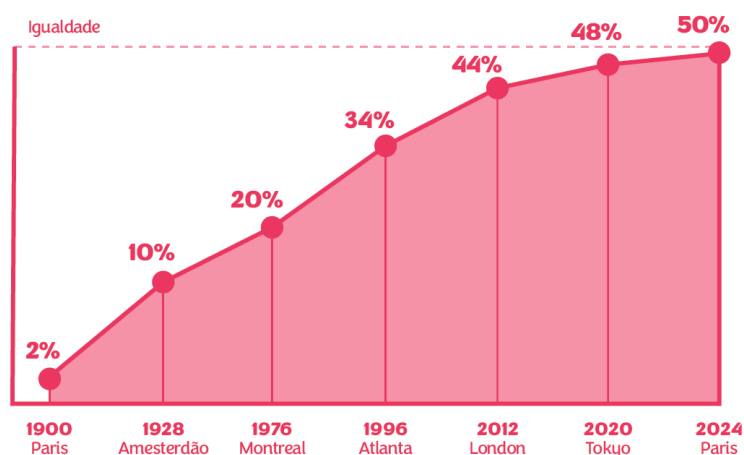


Figura 4.10. Evolução da participação de mulheres nos Jogos Olímpicos (desde a primeira em 1900 até 2024); Gráfico: Unveil/MND; Fonte: IOC/ Olympics⁵³

⁵² Em <https://www.womenssporttrust.com/>. Consulta: 8/3/2024.

⁵³ Em <https://olympics.com/ioc/gender-equality/gender-equality-through-time/at-the-olympic-games>. Consulta: 8/3/2024.

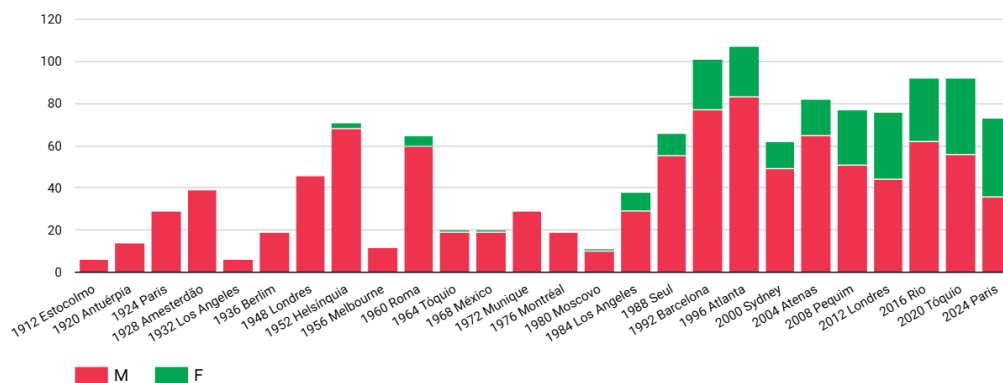


Figura 4.11. Evolução da participação de atletas portugueses nos JO (1912-2024); Fonte e gráfico: Comité Olímpico de Portugal⁵⁴

4.1.6 Que ações tomar?

O projeto *Global Citizens* é outro exemplo de uma iniciativa com a missão de inspirar ação para defender o planeta, combater a pobreza e promover a equidade através da publicação (*tweets*, mensagens, votos, assinaturas e chamadas) procurando influenciar líderes e cidadãos a agir em prol dessas causas.⁵⁵ Para promover a igualdade de género no desporto, o projeto dá algumas sugestões⁵⁶ para que cada pessoa possa desempenhar um papel importante. Uma das estratégias fundamentais é fazer-se ouvir em defesa da igualdade salarial e das oportunidades no desporto feminino. Informar-se sobre a disparidade salarial de género e discutir a sua importância com amigos e familiares pode ser um primeiro passo.

Outra maneira eficaz de contribuir é acompanhar o desporto feminino e as atletas nas redes sociais, criando comunidades de apoio e ampliando a visibilidade das mulheres no desporto. Seguir contas inspiradoras e dedicadas ao desporto feminino, como Hajra Khan e *Just Women's Sports*, pode ajudar a promover uma cultura mais inclusiva e diversificada. Além disso, assistir a competições ao vivo de desporto feminino é uma forma tangível de mostrar apoio. Comparecer a eventos desportivos locais não só ajuda a atrair mais público, mas também contribui para aumentar o financiamento e a equidade salarial para as atletas femininas. Juntar-se a uma equipa desportiva feminina local é outra maneira de promover a igualdade de

⁵⁴ Em <https://comiteolimpicoportugal.pt/participacoes-em-jo>. Consulta: 5/11/2024.

⁵⁵ Em <https://www.globalcitizen.org/en/take-action/>. Consulta: 8/3/2024.

⁵⁶ Em <https://www.globalcitizen.org/en/content/how-to-support-women-sport-gender-equity/>. Consulta: 8/3/2024.

género no desporto. Participar em clubes desportivos femininos na comunidade não só promove a atividade física, mas também fortalece a comunidade desportiva feminina como um todo.

Por último, apoiar fundações e organizações que promovem o desporto feminino e a igualdade de género na indústria desportiva é crucial. Voluntariar-se ou doar a organizações (como a campanha *Empower Girls Now*⁵⁷) pode contribuir para o avanço da igualdade de género no desporto a nível institucional. Além disso, assistir a filmes, vídeos e documentários sobre o desporto feminino pode aumentar o interesse e a compreensão das barreiras enfrentadas pelas mulheres no mundo do desporto.

4.1.7 Atletas Mulheres Ativistas e Inspiradoras

Apesar dos desafios referidos que enfrentam, as atletas estão a utilizar cada vez mais a sua influência para abordar questões sociais relevantes. Nesse sentido, o desporto pode ser uma ferramenta poderosa para capacitar as mulheres, como evidenciado por inúmeras figuras que lutam pela igualdade dentro e fora do campo. A nível global, estas atletas estão a demonstrar como o empoderamento no desporto se traduz em impacto social significativo. São muitos os exemplos⁵⁸ de mulheres e coletivos de mulheres, que no mundo do desporto desafiam as normas de género e enfrentam questões de igualdade salarial e visibilidade. Todas inspiraram – ou ainda inspiram – muitas outras histórias, como a de Kathrine Switzer, que se destacou e se tornou um marco, ao ser a primeira mulher a correr, oficialmente, na maratona de Boston em 1967, desafiando a norma de uma corrida exclusivamente masculina. Mesmo quando um oficial tentou impedi-la de correr, Kathrine continuou e abriu caminho para a inclusão de maratonas femininas nos Jogos Olímpicos em 1984.⁵⁹

A tenista Billie Jean King, em 1973 trouxe a igualdade para o ténis feminino. Pouco depois de criar a Associação de Ténis Feminino, ela ameaçou liderar um boicote ao Open dos EUA se o prémio para vencer as finais não fosse o mesmo para homens e mulheres (25 mil dólares). Assim, enfrentou Bobby Riggs naquela que ficou conhecida como «*A Batalha dos Sexos*»,

⁵⁷ Em <https://www.globalcitizen.org/en/campaign/empower-girls-now/>. Consulta: 8/3/2024.

⁵⁸ Em <https://andscape.com/features/athletes-and-activism-the-long-defiant-history-of-sports-protests/>. Consulta: 9/3/2024.

⁵⁹ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-22-correr-da-inspiracao-para.html>.

vencendo o ex-campeão masculino, frente a uma multidão de trinta mil pessoas (e 50 milhões de telespectadores na televisão), para reforçar o seu ponto de vista ativista.

Ainda nessa década, em 1976, a remadora olímpica Chris Ernst liderou um protesto dramático, com 18 colegas na Universidade de Yale, contra a falta de instalações desportivas para mulheres. Entraram no escritório da diretora, leram uma declaração e depois tiraram as suas camisolas, exibindo "Title IX" escrito nas costas⁶⁰. A administração de Yale enfrentou críticas pela situação depois da cobertura do protesto pelo *The New York Times*.

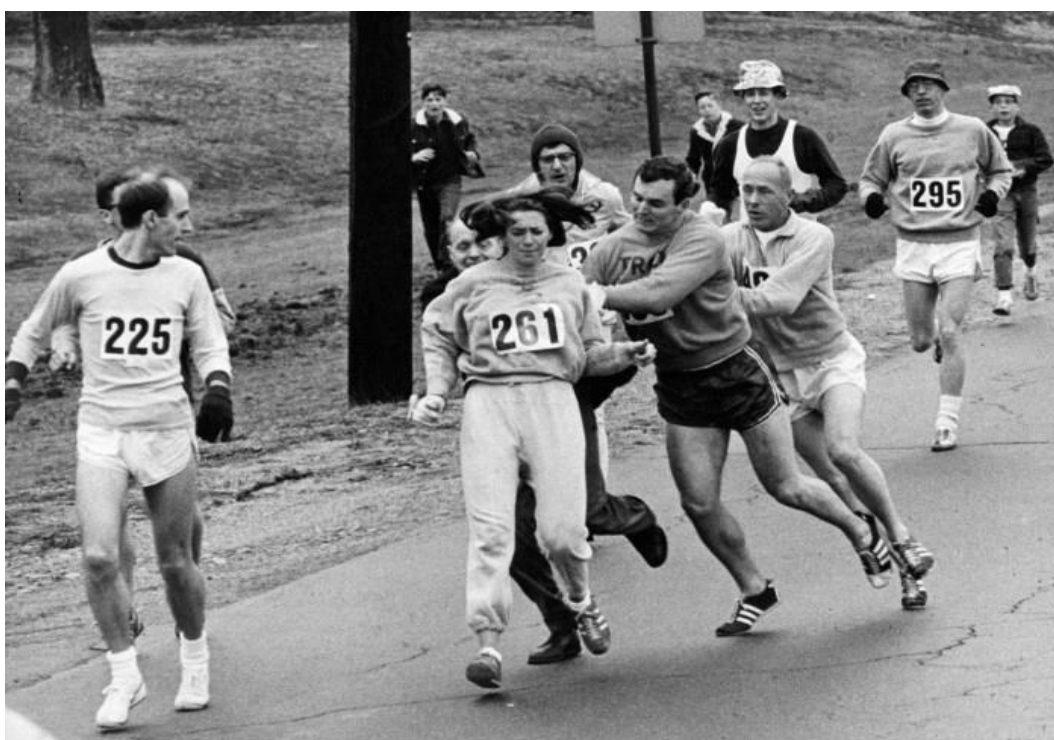


Figura 4.12. Kathrine Switzer (centro) no momento em que a tentam deter, na maratona de Boston, em 1967.
Foto: Paul Connell, O Globo de Boston/ Getty Images

⁶⁰ O *Title IX* refere-se a uma lei federal de direitos civis nos Estados Unidos que foi aprovada como parte das Emendas Educacionais de 1972. Ela proíbe a discriminação com base no sexo em qualquer programa ou atividade educacional que receba financiamento federal. *Title IX* teve um impacto significativo na oferta de oportunidades iguais para as mulheres no desporto, incluindo o acesso a bolsas de estudo, instalações e recursos desportivos. Em https://www2.ed.gov/about/offices/list/ocr/docs/tix_dis.html. Consulta: 9/3/2024.



Figura 4.13. Os tenistas Bille Jean King e Bobby Riggs. Foto: Getty Images



Figura 4.14. Joni Barnett, Diretora de Educação Física de Yale, ouve Chris Ernst (com Title IX escrito nas costas) a ler as queixas da equipa, em 1976. Foto: Nina Haight/Yale Daily News



Figura 4.15. A jogadora de basquete no Manhattanville College Toni Smith, vira as costas para a bandeira enquanto o hino pré-jogo tocava em protesto silencioso contra o potencial envolvimento dos Estados Unidos na Guerra do Iraque. Foto: Stuart Ramson/AP

Já no início do século XXI, em 2003, a jogadora sénior da equipa de basquetebol feminino do Manhattanville College, Toni Smith, virou as costas à bandeira dos Estados Unidos durante o hino nacional para protestar contra o envolvimento destes na guerra no Iraque. Quando a notícia do seu ato de consciência se espalhou, tornou-se o foco de um debate nacional. Alguns destes episódios foram captados por câmaras fotográficas, tornando-se, por esses média, verdadeiros testemunhos enquanto registos de arquivo artístico e ativista.

Além destas histórias de ativismo social e desportivo, deixamos uma amostra de casos que inspiram e que, por isso mesmo, foram incluídos na secção 5, *Ação para a Igualdade*, da exposição «MULHERES NO DESPORTO»:

- **Hajra Khan** - É uma inspiração para todas as jovens aspirantes a futebolistas. Como ex-capitã da seleção nacional de futebol feminino do Paquistão e detentora de recordes mundiais, ela usa as redes sociais para promover o desporto feminino, inspirando a próxima geração e destacando o futebol feminino no Paquistão.

- **Density - Girls Skate Naija** - É pioneiro na Nigéria como o primeiro coletivo de skate feminino, oferecendo um espaço seguro para raparigas e pessoas *queer* aprenderem skate e promovendo uma nova geração de *skaters* mulheres.
- **Just Women's Sports** - É uma plataforma de média digital dedicada ao desporto feminino, partilhando performances, destaques e entrevistas exclusivas com atletas femininas, levando o desporto feminino a uma audiência global.
- **Gabby Douglas** - É uma ginasta tricampeã olímpica, autora e defensora da dignidade humana, que luta contra o *bullying online* e *offline*, enquanto inspira meninas a superarem barreiras na ginástica.
- **Serena Williams** - É uma das maiores tenistas de todos os tempos, com 23 títulos do *Grand Slam*, e uma forte defensora da igualdade no desporto, desafiando questões sexistas nos média e promovendo a igualdade salarial.
- **Representação da Arábia Saudita nos Jogos Olímpicos do Rio de 2016:** Quatro mulheres sauditas desafiaram as restrições culturais para competir nas Olimpíadas, sendo pioneiras para as mulheres muçulmanas no desporto, representando a Arábia Saudita em judo, esgrima, corrida e maratona:
 - **Wojdan Shahrkhani** - Representou a Arábia Saudita no judo.
 - **Lubna Al-Omair** - A primeira esgrimista internacional feminina a representar a Arábia Saudita.
 - **Cariman Abu Jadail** - Foi a segunda corredora feminina a competir nas Olimpíadas pela Arábia Saudita, ajudando a dobrar o número de mulheres a competir pelo País. Equilibra com maestria ser uma atleta, estudante e olímpica.
 - **Sara Attar** - Competiu nas Olimpíadas de 2012 e 2016 na maratona representando a Arábia Saudita. Foi uma das duas primeiras mulheres a competir pelo país na história olímpica.
- **Rubab Raza** - Foi a primeira nadadora olímpica do Paquistão, inspirando outros jovens apesar das limitações de equipamento de treino.
- **Becky Hammon** - É uma ex-jogadora de basquetebol da WNBA que se tornou treinadora assistente da NBA, desafiando estereótipos de género no basquetebol.
- **Katie Smith** - É uma medalhista olímpica e treinadora da WNBA, envolvida em ensinar basquetebol a crianças desfavorecidas.

- **Bethany Hamilton** - É uma surfista profissional que superou a perda de um braço num ataque de tubarão e inspirou outros a superar desafios semelhantes.
- **Venus Williams** - É uma das maiores tenistas de todos os tempos, também envolvida na luta contra as alterações climáticas.
- **Maria Toorpakai** - É uma pioneira no squash do Paquistão, desafiando as restrições culturais e apoiando jovens através do desporto.
- **Seimone Augustus** - É uma estrela da WNBA e uma das melhores jogadoras de basquetebol feminino.
- **Minda Dentler** - Sobrevivente da poliomielite, completou um Ironman Triathlon e é uma defensora da vacinação.
- **Megan Rapinoe** - É uma jogadora de futebol profissional que luta pela igualdade salarial no desporto.
- **Fu Yuanhui** - Nadadora chinesa, quebrou tabus menstruais e conquistou medalhas olímpicas.
- **Shalane Flanagan** - É uma corredora de longa distância que fez história na Maratona de Nova Iorque e dedicou sua vitória a outros após um ataque terrorista.
- **Skylar Diggins-Smith** - É uma All-Star da WNBA que luta por igualdade salarial no desporto.

Apesar das desigualdades persistentes, estas mulheres icónicas usam a sua plataforma para promover mudanças sociais significativas. As suas conquistas não apenas dentro, mas também fora do campo, destacam o poder do desporto como uma ferramenta de empoderamento para as mulheres. Ao enfrentarem questões sérias na sociedade, elas inspiram uma nova geração de atletas e ativistas a lutar por justiça e igualdade em todo o mundo.

Alguns desportistas e artistas conseguiram destacar injustiças no mundo graças a um renovado sentido de comunidade partilhada, podendo ser ouvidos mesmo fora das suas "arenas". A colaboração entre atletas e artistas, alinhados com causas dignas, é fundamental. Marcas e talentos que trabalham juntos com esse propósito partilhado serão essenciais para definir o marketing centrado na paixão do futuro. Por isso, algumas campanhas ativistas estão a mostrar-se bem-sucedidas e em crescimento, num momento em que os consumidores esperam que as marcas desempenhem um papel na melhoria do mundo à sua volta. Como refere a reconhecida agência de publicidade especializada em desporto e entretenimento

M&C Saatchi Sport & Entertainment London⁶¹, elas podem ser altamente eficazes na criação de notoriedade e alterações de comportamentos.

Num artigo do *World Economic Forum*, Mary Harvey, CEO do *Centre for Sport and Human Rights*⁶², afirma que os atletas ativistas são necessários hoje mais do que nunca para destacar questões sociais urgentes e inspirar mudanças. O desporto tem o potencial de abordar injustiças passadas e presentes, contribuindo para um futuro mais justo para todos, através da amplificação de vozes, consciencialização e defesa de transformações significativas.⁶³

É essa mudança (ou pelo menos uma maior consciencialização) que *Paralelo 3 – Ativismo ao Cubo* pretende, como projeto ativista de MAD, para a causa da igualdade no mundo, particularmente no desporto. Ele nasceu com o artefacto, cujo processo de criação se expõe a seguir.

4.2 Do conceito ao protótipo e intervenção em 7 Etapas da A/R/Cografia

As sete etapas do método da A/R/Cografia, que guiaram a criação do artefacto de MAD, descrevem-se a seguir, desde a inspiração inicial até ao protótipo e intervenção final. Esta inspiraria mais tarde a evolução do projeto, concretizado numa exponenciação através da curadoria da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*».

Etapa 1 – inspiração

O processo de criação do artefacto de MAD começou com ideias dispersas no final de outubro de 2022, todas relacionadas com a arte, comunicação, museologia e desporto. A inspiração inicial veio de obras artivistas, como *Capture* (2020) de Paolo Cirio, que abordou, entre outras, a interação do público com a obra, ao chamar à atenção da necessidade de legalizar a restrição da utilização da Inteligência Artificial para proteger os dados das pessoas⁶⁴. O interesse pelo tema foi crescendo ao explorar outras obras e experiências imersivas (como as do Museu Nacional de Singapura ou do MoCDA).

⁶¹ Em <https://lbbonline.com/news/athlete-and-artist-activism-should-be-encouraged/>. Consulta: 9/3/2024.

⁶² Em <https://www.sporhumanrights.org/>. Consulta: 9/3/2024.

⁶³ Em <https://www.weforum.org/agenda/2020/07/athlete-activists-needed-more-than-ever/>. Consulta: 9/3/2024.

⁶⁴ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/11/entrada-51-feitico-contra-feiticeiro.html>. Todas as entradas do DDB *online*, referidas a seguir, são do autor.

Conforme se progredia, o foco foi estreitando. A pesquisa explorou como a narrativa transmídia poderia ser usada numa exposição do Museu do Desporto para destacar figuras femininas pioneiras no desporto e promover a igualdade de género. Questões sobre como organizar a exposição e que tipo de MAD escolher tornaram-se parte do processo. A inspiração continuaria, iterativamente, a moldar a evolução do projeto, que visa utilizar a MAD como uma ferramenta para sensibilizar e mobilizar a sociedade para a igualdade de género no desporto.⁶⁵

Etapa 2 - gatilho

A pesquisa para o projeto de MAD revelou diversas histórias inspiradoras de mulheres pioneiras no desporto. No entanto, foi a já referida história de Kathrine Switzer que inspirou o projeto, que visa destacar as lutas e conquistas das mulheres no desporto, promovendo a igualdade de género através da MAD, considerado, por isso, o *gatilho* do projeto.

Um gatilho pode ser potenciado pela motivação geral e contexto de vida do artista, sendo o seu impacto uma função direta daqueles fatores. O gatilho é, do ponto de vista da a/r/cografia, o evento que propulsiona o a/r/cógrafo a formular a questão de investigação (artística e/ou académica), a vontade de perseguir uma determinada linha de investigação teórica, estética e técnica, e que determinará de seguida uma hipótese ou intenção de pesquisa. (Veiga, 2020, pp. 57-58)

Outra fonte de inspiração veio da arte contemporânea, especialmente de obras que exploram temas como o buraco negro, a origem, a identidade e a representação. O quadro de Gustave Courbet, *A Origem do Mundo*, inspirou uma performance de Deborah de Robertis intitulada *Mirror of Origin*, que desafiou o pudor hipócrita da sociedade em relação à nudez e ao corpo da mulher. Isso levou a uma reflexão sobre as superfícies espelhadas, reflexos distorcidos e a perceção da realidade.⁶⁶ Dos buracos negros, vermelhos e espelhados de Anish Kapoor⁶⁷ às superfícies espelhadas que mostram reflexos distorcidos⁶⁸, passando pelas obras ovaladas, que conduzem a outros conceitos relacionados com o ovo⁶⁹, óvulos, origem e mulheres. O ovo, um símbolo de criação, vida e renovação, também emergiu como um tema constante e

⁶⁵ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-21-relatorio-pmad-etapa-1.html>.

⁶⁶ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-16-minha-origem-de-tudo.html>

⁶⁷ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-17-mais-reflexos-buracos-e.html>

⁶⁸ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-19-espelho-como-meio-eus.html>

⁶⁹ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-172-iluminado-ovos-distorcoes.html>

relacionado com a feminilidade. Deborah Czeresko⁷⁰, uma sopradora de vidro, usou o ovo e a carne na sua obra *Meat Me in the Middle* para destacar a presença feminina num campo tradicionalmente dominado por homens.



Figura 4.16. *Ishi's Light* (2003), de Anish Kapoor; Foto: anish Kapoor.com⁷¹

Todas essas inspirações se combinariam para moldar o conceito do artefacto de MAD como uma forma de ativismo, explorando a questão da igualdade de género.⁷²

Etapa 3 – intenção

Na terceira etapa do projeto de MAD, apresentaram-se as principais ideias que levam a questões fundamentais para chegar ao propósito e intenção do projeto de MAD, focando a motivação e as perguntas que se pretendiam ver respondidas com o artefacto. A intenção, na a/r/cografia, é tanto motivo quanto pergunta e serve como guia para um processo complexo de investigação, experimentação e interpretação. Através de uma análise profunda, a intenção

⁷⁰ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-18-ovos-origens-mulheres-e.html>

⁷¹ Em <https://anish Kapoor.com/112/ishis-light> Consulta 20/3/2024.

⁷² Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2022/12/entrada-23-relatorio-pmad-etapa-2.html>

conduz à conceptualização, execução e refinamentos iterativos, culminando na exibição pública e, eventualmente, na repetição do processo. (Veiga, 2020, p. 58)

Em 2013, a atriz e realizadora Angelina Jolie recebeu o Jean Hersholt Humanitarian Award⁷³. No seu emocionante e inspirador discurso⁷⁴, referiu a incompreensível desigualdade que existe entre mulheres, simplesmente por viverem em locais muito distintos do planeta:

Nunca percebi porque é que algumas pessoas têm a sorte de nascer com a oportunidade que eu tive, de seguir este caminho na vida. E porque é que do outro lado do mundo está uma mulher como eu, com as mesmas capacidades e os mesmos desejos, a mesma ética de trabalho e amor pela família, que provavelmente faria melhores filmes e melhores discursos — só que ela está num campo de refugiados. Ela não tem voz. Preocupa-se com o que os seus filhos vão comer, como mantê-los seguros e se algum dia poderão voltar para casa. Não sei porque é que esta é a minha vida e aquela é a dela.⁷⁵ (Jolie, 2015)

Angelina não entendia porquê, mas tinha a convicção de que devia fazer o melhor possível para dar alguma utilidade à sua vida, tal como a sua mãe lhe pedira. Não foi por acaso que se tornou Embaixadora da Boa Vontade do Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados (ACNUR), em 2001. Esta reflexão levou-me também a questionar as desigualdades do mundo: «Porque é que do outro lado do mundo nasceu um menino que não teve a mesma sorte que eu?» Não é preciso ir mais longe: do outro lado da cidade, do bairro ao lado, do prédio ao lado ou do andar de cima.

Já estas reflexões levaram a questionar o que teria acontecido se as circunstâncias do nascimento de uma pessoa fossem diferentes: se não tivesse estudado, se tivesse nascido noutro país, com outra etnia, outra orientação sexual, raça ou género. Essa introspeção levaria, por sua vez, à profunda compreensão da importância da empatia e do desejo de sensibilizar as pessoas para se colocarem no lugar do outro, especialmente em relação à desigualdade de género no desporto.

⁷³ “The Jean Hersholt Humanitarian Award, an Oscar statuette, is given to an individual in the motion picture industry whose humanitarian efforts have brought credit to the industry. The award is named for the Danish actor and translator who was one of Hollywood's most active philanthropists. His service to the industry included 18 years as president of the Motion Picture Relief Fund. He also served as Academy president during a crucial time in the organization's history.” (*Jean Hersholt Humanitarian Award*, 2014)

⁷⁴ Disponível em <https://youtu.be/2ATgxOp31ol> (Oscars, 2013). Consulta: 18/02/2024.

⁷⁵ Tradução do autor.

Será possível criar empatia para uma causa, ainda que através da arte, de uma exposição, de contar outras histórias, utilizando humor, por exemplo? Gostarão as pessoas de se encarar e ver ao espelho? Será que a imagem que veem corresponde à (sua) realidade? Será que um homem consegue imaginar-se no lugar de uma mulher? Terão as pessoas noção do seu lugar? Conseguirão fazer uma retrospectiva simbólica ao seu lugar de nascimento, ao óvulo, lugar da nossa criação?⁷⁶

Etapa 4 – conceptualização

Outras perguntas sublinham a intenção: Olhando-se ao espelho para (se) refletir, sobre o seu lugar no mundo (e no universo), que imagem vê o visitante nessa reflexão? Corresponderá ela à realidade? E se aí houvesse um duplo seu, completamente oposto a si? Conseguirá imaginar-se noutra lugar ou no lugar do outro (empatia)? Já se vislumbrava um conceito, que era necessário enquadrar com a causa a explorar: a (des)igualdade de género (no desporto).

Nesta quarta etapa do projeto de MAD, encaminhou-se a intenção para o seu conceito.

Quando a intenção se torna clara, o a/r/cógrafo pode reivindicar um conceito, formular uma hipótese de investigação, que não é mais do que uma visão de onde a intenção conduzirá, um protótipo conceptual do trabalho finalizado. (...) Devido à natureza iterativa e generativa da a/r/cografia, o conceito só irá aparecer na sua forma final após investigação, experimentação e filtragem, um processo durante o qual o a/r/cógrafo irá descartar alguns resultados (eventualmente mantendo alguns deles como potencial inspiração para outros trabalhos), validar a viabilidade do projeto, chegando assim a uma formulação escrita inicial do conceito: a hipótese de investigação ou hipótese artística. (Veiga, 2020, pp. 58-59)

O conceito do projeto de MAD nasce da confluência de três ideias e premissas principais: 1. (re)Criação: ovos e óvulos; 2. Buracos negros: universo, macrocosmo, infinito (o geral); 3. Realidade(s) paralela(s): *mirrorverse*, espelhos, ilusões, microcosmo (o particular). Todas coexistem em paralelos que se cruzam quando se atravessa a linha imaginária da realidade, uma metáfora para o visitante se encontrar com outras realidades. O objetivo é sensibilizar e criar empatia, numa forma de ativismo para a causa da igualdade de género.

Daí nasce o nome do projeto/ artefacto *Paralelo 3 - ativismo ao cubo*.

⁷⁶ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2023/01/entrada-27-relatorio-pmad-etapa-3.html>

O projeto foi materializado inicialmente num artefacto de MAD com o formato de um cubo com vários buracos ovais, como portal de entradas ou passagem para outras versões do mundo. O conteúdo não se esgotava no espaço de exposição. A experiência física era exponenciada para o digital através de algumas opções tecnológicas de MAD, como a narrativa transmédia de ligação para plataformas digitais na internet (website e outras), videoarte e Realidade Aumentada, em que é transversal o ativismo (também digital).

O slogan escolhido, que o acompanha, é “REFLETIR DENTRO DA CAIXA”, uma alusão e subversão à comum expressão “Pensar fora da caixa”, neste caso a remeter para o interior da caixa/ cubo, o formato do artefacto. A palavra ‘refletir’ tem triplo significado: [1] “Pensar com detenção e mais de uma vez”; [2] “Ser refletido, transmitir-se, repercutir-se, reverberar”; e ainda, em sentido figurado, [3] “Revelar, dar a conhecer” (*refletir*, s. d.)⁷⁷. Afinal, uma das intenções do artefacto/projeto.

O logotipo criado para o projeto é formado pela palavra *Paralelo* seguida do número 3 em potência aritmética. A fonte (Congenial Light) foi desenhada por uma mulher (a designer Laura Worthington), é simples (sem serifa), discreta, mas legível e diferenciadora, com “rostro simpático e convidativo”⁷⁸ e que cumpre a função estética e decorativa que se pretendia para apresentar o projeto.



Figura 4.17. Logo do projeto Paralelo 3 com descrição conceptual; Fonte: Autor

⁷⁷ Em <https://dicionario.priberam.org/refletir>. Consulta: 6/3/2024.

⁷⁸ Em <https://lauraworthingtondesign.com/products/collections/congenial-family>. Consulta: 6/3/2024.

O cubo representa um portal que convida os visitantes a explorar uma realidade alternativa, associando-se ao conceito de universo e estrutura tridimensional. Este símbolo metafórico sugere a entrada para outras realidades dentro da sala de exposição, oferecendo uma visão abrangente de diferentes universos, realidades e experiências.⁷⁹ O cubo pode simbolizar a estrutura do universo e a sua capacidade de conter objetos e matéria dentro dele. Além disso, representará um espaço finito e limitado, que pode ser comparado ao universo observável, que tem limites para o que podemos ver e compreender. Serve também de metáfora para a empatia: ver os outros através de nós próprios (e vice-versa).⁸⁰

Etapa 5 – prototipagem

Na etapa de prototipagem, o conceito inicial passa por um ciclo de desenho, execução e avaliação, com o objetivo de criar um ambiente acolhedor que conecte o tema da exposição à vida do público, incentivando a participação. Este processo envolve investigação, experimentação e interpretação fenomenológica, com subprocessos interligados como investigação, experimentação, reverberação e filtragem. A investigação visa não só verificar a originalidade do projeto em relação a outros trabalhos, mas também explorar alternativas que possam refinar e melhorar o conceito, ajustando-o com base em novos conhecimentos e experiências experimentais.

Tecnologias e técnicas: componentes físicas e digitais

O artefacto *Paralelo 3* foi materializado num cubo com cerca de 40 cm com vários buracos ovais. Além dos buracos escuros, que chamavam à atenção para se espreitar, incluía espelhos e imagens em movimento transmitidas em ecrã, além de uma câmara que filmava o visitante a espreitar e a sua transmissão em direto (como um espelho) noutra ecrã, levando à reflexão sobre o tema em causa. Utilizava as seguintes tecnologias e técnicas: Código QR de ligação ao website do projeto (Internet) – memes e(m) ativismo, incluindo informação adicional; filme de sensibilização para a causa a passar num ecrã (tablet); app de Realidade Aumentada (*Artivive*) com animação/vídeo estatística referente à causa; filmagem em tempo real num ecrã.

⁷⁹ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2023/02/entrada-32-realidade-ao-cubo.html>.

⁸⁰ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2023/02/entrada-35-relatorio-pmad-etapa-4.html>.

Resumidamente, o artefacto era composto pelos seguintes componentes físicos e digitais:

- **Componentes físicos:** 1 cubo de madeira de c. 42 cm, com 4 faces impressas, 2 delas recortadas em formas ovais; 1 plinto de suporte, com iluminação incluída (fita led c/ comando), c. 75 (A) x 33 cm (L/P); 2 cubos miniatura (1 de c. 6 cm + 1 de c. 2 cm; 4 figuras em miniatura impressas em resina 3D, de c. 6 cm altura (2 masculinas e 2 femininas); 2 tablets, com respetivos carregadores - medida: 25,5 (A) x 15,5 (L) cm; 1 suporte em madeira para tablet 2; 1 iluminação led saturno (já colada); 1 extensão dupla 5 mt para ligar os aparelhos que precisam de corrente; Vários espelhos colados: outros: k-line, pvc translúcido e cartolina preta.
- **Componentes digitais:** Rede wi-fi para ligação à internet; 1 tomada para ligação dos componentes; Leitor de vídeo instalado no tablet 2; Aplicação *KeepOn* instalada em cada um dos tablets, para não entrarem em hibernação; Aplicação *Touch Disable* instalada no tablet 1, para impedir interação com toque; Aplicação *Zoom* instalada no tablet 1, que mantinha a câmara de filmar ativa.

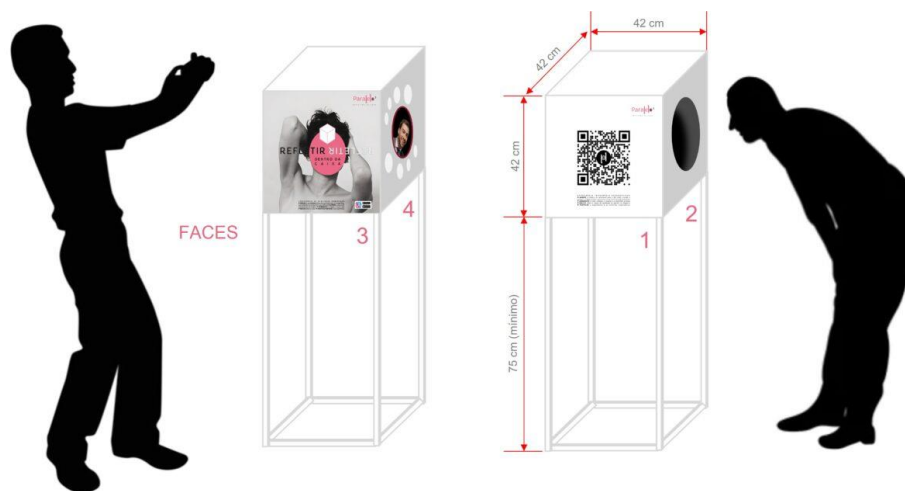


Figura 4.18. Esquema de interação física e digital no artefacto; Fonte: Autor

Face 1 - QR code para uma experiência transmédia: website e redes sociais

Um código QR impresso com destaque na face 1 do cubo, permitia o visitante aceder ao website⁸¹, para uma exponenciação transmédia da experiência. Disponível em português e em

⁸¹ Em <https://3paralelo.wixsite.com/artivismoaocubo/experiencia>.

inglês, também incluía ligação aos vídeos que se encontravam no artefacto, numa versão narrada, permitindo ser usufruído por pessoas cegas ou com visão reduzida⁸². A página complementa os conteúdos apresentados na exposição com outros, como histórias inspiradoras de mulheres pioneiras no desporto, memes ou redes sociais.

Face 2 - Centro e microcosmo / exterior e interior: videoarte (filme)

Um buraco oval com um acrílico transparente permitia o visitante ver, a alguma distância, luz no interior. Quando espreitava por ele o visitante encontrava um ‘mundo paralelo’ (espelho do nosso?) em miniatura: quem espreita, vê quem espreita... que também espreita, numa alusão ao infinito. No interior encontrava-se um tablet escondido no lado oposto de quem espreitava e que transmitia, em tempo real, a imagem no ecrã desse mesmo tablet, que estava voltado para o exterior do cubo e era visto através do buraco da face 4. O buraco por onde se espreitava seria um ‘portal’ (*wormhole*) ‘espelhado’ com transmissão em direto para o buraco oposto ou paralelo. O interior do cubo era iluminado por um néon rosa, em forma de planeta (saturno – alusão ao macroespaço) e por um ecrã, que passava um filme em *loop*, sobre mulheres que desafiaram a desigualdade de género (ativismo em videoarte, que inclui as hashtags #watchThis, #genderEquality). O objetivo era mostrar e chamar à atenção para esta causa.

Encontravam-se também no interior um espelho oval, dois cubos mais pequenos e quatro figuras em miniatura – dois homens e duas mulheres – a interagirem com os cubos. O objetivo era colocar o mundo (a vida) de quem espreita em perspetiva, relativamente ao resto do universo (macro e microcosmos). No ‘casal’ que se encontrava na base, o homem estava ao telemóvel, como se estivesse a interagir, através do seu ecrã, com o cubo em miniatura à sua frente. A mulher, mais próxima do buraco por onde se espreita, estava voltada para a luz do planeta. O outro ‘casal’ estava na lateral esquerda do interior, como se estivesse noutro mundo paralelo: ele ao telemóvel e ela ao espelho. Exatamente iguais na forma e tamanho, diferiam apenas na cor (cinza e branco).

⁸² A página foi testada e inclui declaração de acessibilidade do W3C. Foi desenvolvida uma tradução da apresentação do projeto para braille, mas a dificuldade (tamanho e custos) na impressão impossibilitaram a sua inclusão no artefacto. Ainda assim, o espelho no cento do código QR podia ajudar a encontrar o código por pessoas cegas ou com dificuldade de visão.

Face 3 - Realidade Aumentada

A imagem de uma pessoa (homem? mulher?) cobria toda a face 3 do cubo. O visitante/público teria de baixar a aplicação *Artivive* para usufruir da experiência de Realidade Aumentada, seguindo as instruções que estavam impressas na parte inferior da imagem: “INSTALE a aplicação *Artivive* (disponível gratuitamente no Google Play, para Android, ou na App Store, para iPhone); APONTE a câmara do telemóvel para a imagem; EXPERIENCIE a imagem a tomar vida; REFLITA sobre a causa; GRAVE OU PARTILHE a sua experiência”. Ao enquadrar a imagem no ecrã do telemóvel, era ativada uma animação (vídeo) com alguns dados estatísticos, sensibilizando para a causa.

Face 4 – Ecrã e espelhos

Na quarta face estava a imagem transmitida em tempo real de quem espreitava pelo buraco do lado oposto (face 2), através de um ecrã num buraco oval. Só os outros conseguiam ver a imagem transmitida, nunca quem era filmado. O objetivo era mostrar que, como uma imagem (metáfora), a vida nem sempre se consegue controlar. Mais uma alusão à empatia necessária para reduzir ou terminar com as desigualdades. Nesta face encontravam-se diversos pequenos espelhos circulares, que faziam com que o visitante visse a sua (?) imagem. Os espelhos refletiam a imagem de quem os olha, numa alusão a outra(s) dimensão(ões), *mirroverse*, universo paralelo. O objetivo era fazer com que, através do reflexo, o visitante refletisse e criasse empatia pela causa.⁸³



Figura 4.19. Código QR impresso na face 1 que dava acesso à experiência no website; Face 3 com imagem que ativava a Realidade Aumentada através da aplicação *Artivive*; Face 4 com espelhos e ecrã que transmitia imagem em tempo real; Fonte: Autor

⁸³ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2023/03/entrada-49-relatorio-pmad-etapa-5.html>

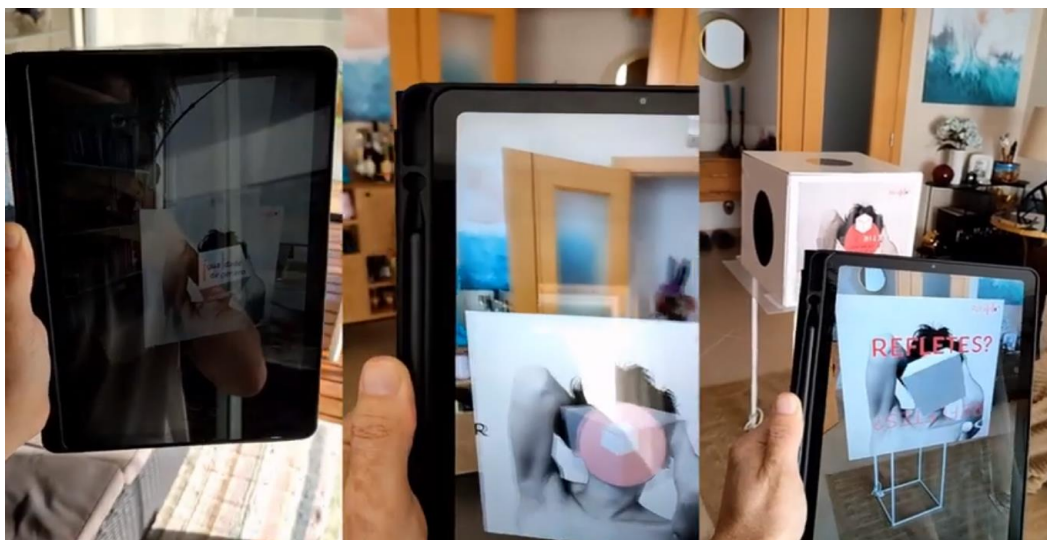


Figura 4.20. A interação com Realidade Aumentada através da aplicação Artivive; Fonte: Autor

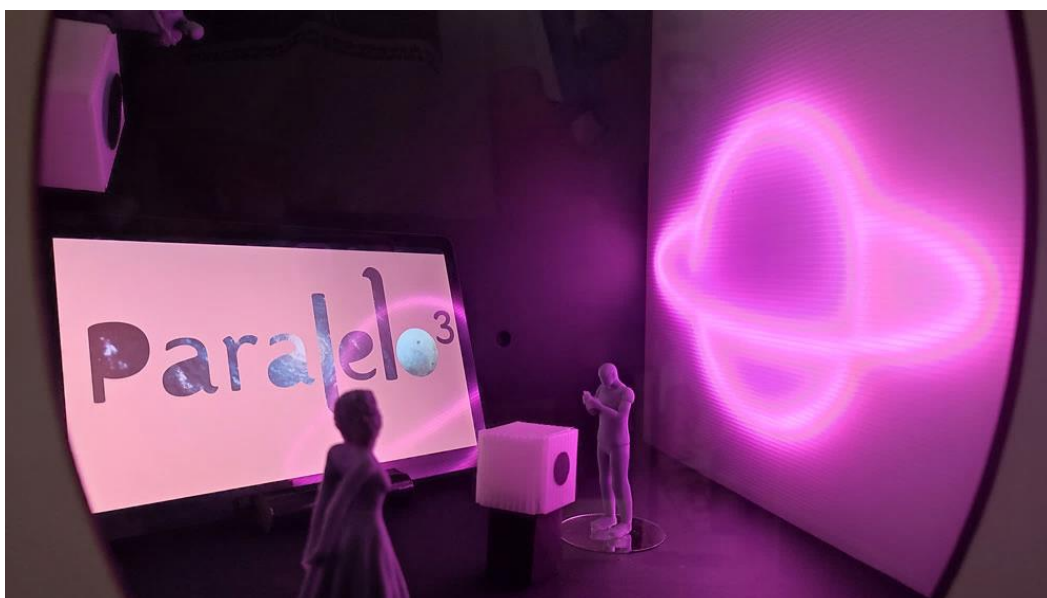


Figura 4.21. Pormenor do interior do artefacto; Fonte: Autor

Etapa 6 – teste

Pronto o artefacto, procedeu-se ao teste de todos os componentes, incluindo iluminação, tablets e respetivas alimentações, aplicações e vídeo, Realidade Aumentada, código QR e respetiva ligação ao website, estabilidade no plinto. Nas condições possíveis não apresentou qualquer problema de funcionamento.



Figura 4.22. A versão final do artefacto, visto de três ângulos; Fonte: Autor

Testou-se o artefacto num público, ainda muito restrito. Notou-se que era possível que pessoas com menos literacia informática ou tecnológica, podiam ter mais dificuldade em entender o que fazer na face dedicada à Realidade Aumentada, mesmo tendo as instruções nela indicadas. No entanto, crê-se que a restante experiência, menos interativa (como espreitar para dentro do cubo e ver o interior e o vídeo, olhar os reflexos dos espelhos e a imagem do ecrã que filma em tempo real) poderia ter o efeito pretendido. Ainda assim, a reação foi, na globalidade, muito positiva.⁸⁴

Etapa 7 - intervenção

Pensado para ser exposto isolado, em exposições individuais, mas também em exposições coletivas, o artefacto MAD tinha características físicas e digitais relativamente simples: o tamanho permitia a sua portabilidade e exigia apenas ligação wi-fi para um dos dois tablets que o integravam. Por isso, podia adaptar-se, com relativa facilidade, a espaços expositivos diversos, como o da primeira exposição coletiva, «RIZOMA», onde esteve exposto⁸⁵. Segundo a respetiva folha de sala:

«RIZOMA» parte de um tronco comum, a Média-Arte Digital enraizada na sociedade contemporânea, onde cada artista representa uma ramificação, evocando um processo híbrido e artístico, não linear e mutável. Cada um dos artistas fez brotar, nos seus ramos, intervenções transdisciplinares para criar arte digital, que por si só darão origem a novas ramificações

⁸⁴ Mais em <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2023/06/entrada-58-relatorio-pmad-etapa-6.html>

⁸⁵ Mais sobre esta etapa e sobre a curadoria da exposição em https://youtu.be/-zp_zyLOWbl e <https://ddbdejorgesantos.blogspot.com/2023/06/entrada-59-relatorio-pmad-etapa-7.html>

generativas que se poderão conectar entre si, sustentadas pela interação dos participantes (público).

Paralelo 3 integrou-se no contexto e no tema que unia o conjunto de artefactos, uma vez que partilhava do tronco comum e exponenciava para a reflexão a partir de um dos ramos rizomáticos: da raiz de onde nasce a árvore, passando pelo caule onde assenta o cubo, passando da folhagem criativa para o universo criativo e reflexivo (multiverso, universo, metaverso, *mirrorverse*).

4.3 Exposição «RIZOMA» (Loulé, 2023)

O artefacto MAD *Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo* esteve presente na exposição de MAD coletiva «RIZOMA», inaugurada no dia 11 de julho de 2023, no espaço do antigo Convento do Espírito Santo, em Loulé, patente até ao final da tarde do dia 14. Tratou-se de um dos eventos abertos ao público, no âmbito do 10.º Retiro Doutoral em Média-Arte Digital, de 10 a 14 de julho. Aí estiveram expostos onze artefactos artísticos dos estudantes do 1.º ano do doutoramento em Média-Arte Digital (Universidade do Algarve/ Universidade Aberta).

A interação com o artefacto *Paralelo 3* foi mais ativa aquando da inauguração, o que permitiu a recolha de imagens e observação comportamental. A visita guiada, nessa ocasião, proporcionou uma melhor contextualização e explicação do conceito, ajudando ao maior entendimento da obra de MAD. Embora não se tenha efetuado o registo de visitantes durante o período da exposição, segundo a organização estima-se que terão estado entre 50 a 70 pessoas nos eventos. Depois da exposição, desenvolveu-se um inquérito por questionário⁸⁶ para avaliar 8 dimensões de interação e experiência com o artefacto:

1. Experiência com arte digital
2. Conhecimento prévio sobre o tema
3. Interatividade e envolvimento
4. Compreensão da mensagem
5. Perspetiva, reflexão e sensibilização

⁸⁶ Disponibilizado *online*, mas já não ativo, em <https://forms.gle/tiMgx7wnXzr4a3uV6>.

6. Impacto emocional
7. Ação ou mudança comportamental
8. Satisfação geral e Sugestões

A ligação para o questionário foi partilhada nos dias 19 e 20 de julho, por *WhatsApp*, a cerca de 30 alunos e professores que estiveram presentes, solicitando-se a partilha por outros visitantes convidados que também tenham visitado a exposição. Foi partilhado também no fórum Café Convívio do curso DMAD e no grupo DMAD do Facebook.

Considerando o universo (média total estimada) de cerca de 60 visitantes, e 30 como amostra (número de envio personalizado, que terá sido mais eficaz, correspondendo a cerca de 50% do universo), houve 15 respondentes, que correspondem a 50% de taxa de respostas (validadas).

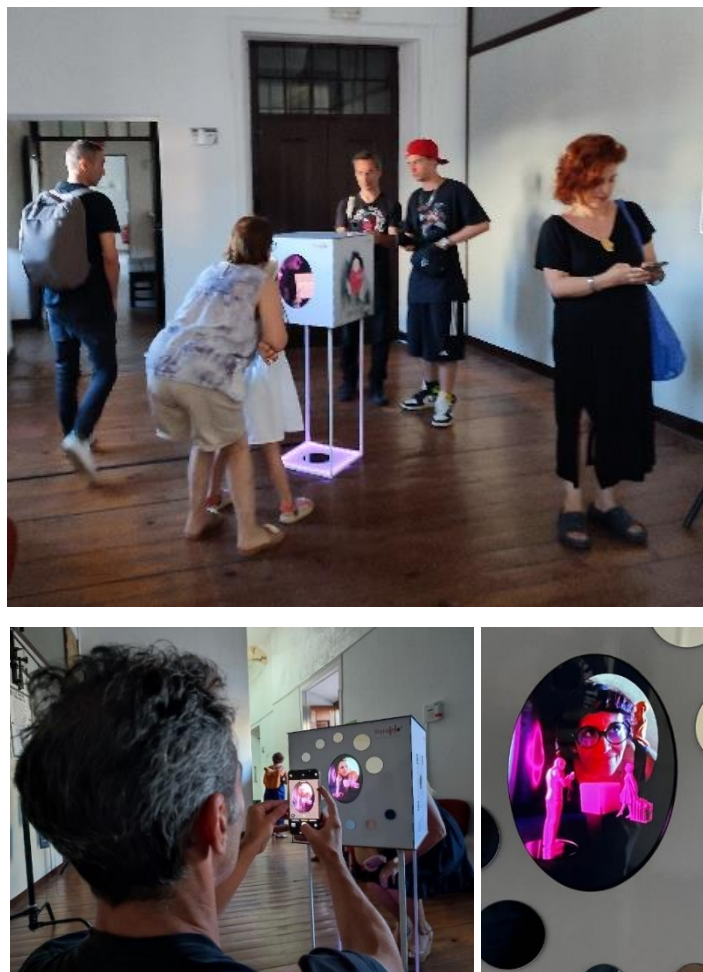


Figura 4.23. A interação com o artefacto na exposição «RIZOMA» (2023); Fotos: Autor

Como abordagem prévia de enquadramento na investigação, os resultados permitiram obter alguns dados e informação relevante, incluindo sugestões pertinentes de melhoramento da experiência e interatividade. Por exemplo, todos os inquiridos-respondentes interagiram com as quatro faces do cubo e avaliaram a experiência como muito positiva e altamente interativa. A plataforma de RA (*Artivive*) registou mais interações do que a página web através do QR code, mostrando maior curiosidade e interesse nessa tecnologia. A maioria dos participantes entendeu a mensagem, provocando reflexão e impacto emocional, especialmente empatia, influenciando a experiência de mais da metade dos participantes.

Surgia, naturalmente, a inspiração para a sua continuidade no desenvolvimento da exposição sobre o tema, cujo processo de curadoria se desenvolve no Capítulo seguinte.

Capítulo 5 - Experimentação II: Curadoria da Exposição «*MULHERES NO DESPORTO*»

"A curadoria é o espaço onde a arte encontra a justiça social."

Lucy Lippard

5.1 Enquadramento da Instituição Acolhedora da Exposição

Museu Nacional do Desporto e Centro Interpretativo do Jamor

Uma vez que a investigação incide sobre a temática e a causa da igualdade de género no desporto, considerou-se pertinente a escolha do Museu Nacional do Desporto (MND) para levar a cabo a investigação. Não só por se tratar de um museu nacional, mas principalmente por não estar associado a nenhum clube, federação ou modalidade específicos. Considerámos apropriado o espaço de exposições temporárias do Centro Interpretativo do Jamor (CIJ), cuja gestão é da responsabilidade deste Museu.

Stroobant (2011), museóloga no MND, efetuou um aturado estudo sobre museus de desporto, na sua tese de mestrado em museologia, que foi importante enquanto enquadramento da génese e história do Museu, desde a proposta de 1984, ao Decreto-Lei n.º 295/85, quando foi legalmente criado, até à inauguração com abertura ao público já no Palácio Foz, em 2012. Estas instalações foram encerradas no final de 2022, devido ao colapso de parte de uma das salas de exposições, na sequência das fortes chuvadas que ocorreram na cidade de Lisboa, nessa altura.

Atualmente, o MND está sob a alçada do Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ), sendo gerido pelo Departamento de Informação e Relações Internacionais (DICRI), em particular pela Divisão de Documentação e Museologia (DDM), chefiada por Ana Semblano, a diretora do Museu.

Assim, o universo de estudo onde se enquadra o MND é o dos Museus, especificamente de temática desportiva. Dependendo do tipo de classificação, quanto à tipologia o MND pode enquadrar-se em distintas categorias, por coleção, gestão, área, público e forma de exibição (conforme tabela 5-1). Relativamente à tipologia da arquitetura do Museu Nacional do

Desporto, quando ainda no Palácio Foz, de acordo com os tipos indicados por Santos & Lima (2014), este enquadrava-se entre a categoria de museu-casa (no sentido em que o edifício foi construído num espaço originalmente construído como residência, primeiro dos condes de Castelo Melhor e depois do marquês da Foz), e um edifício convertido ou adaptado (no caso a ala nova do edifício, construída na década de 1940, para sede os serviços e exposições do SNI – Secretariado Nacional de Informação).

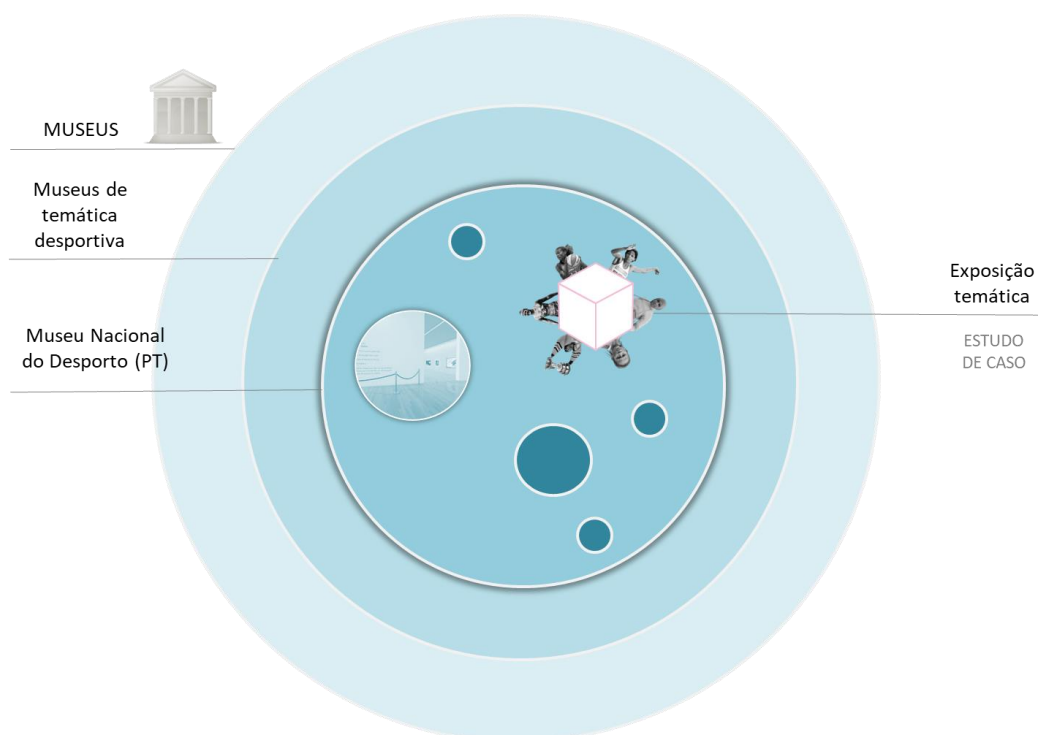


Figura 5.1. Esquema do universo de estudo: enquadramento do objeto de estudo de caso numa exposição de temática desportiva sobre igualdade de género; Fonte: Autor

Tabela 5-1. Classificação do Museu Nacional do Desporto por categoria; Adaptado de Ambrose & Payne, (2012, citados por Reilly, 2014)

Categoria/ Classificação	Descrição
Por coleção	Museu de especialidade desportiva
Por gestão	Museu governamental
Por área que serve	Museu nacional
Pelo público que serve	Museu de especialidade, público geral e educativo
Pela forma como exhibe a sua coleção	Museu tradicional Museu ao ar livre Museu interativo

A tese de Stroobant apresentava também um projeto de musealização do Estádio Nacional, que a autora propunha então:

Em Portugal, pese embora os esforços empreendidos por alguns desde a década de 1980 até hoje, a difícil génese de um museu de desporto leva a concluir que o desporto não tem (tido) um papel muito relevante na identidade cultural deste país. O desporto, os seus objetos e memórias aparentam não ter ainda atingido o estatuto de património cultural que já tem noutros países da Europa. Encontrámos no Estádio Nacional um objeto e motivo para contribuir para a reflexão sobre esta temática. (...) Tornaram-se claras várias razões que justificam a musealização deste sítio. (...) A própria museologia, na sua função social e educativa, constitui uma razão para implementar uma componente museológica. E salientamos a oportunidade que um núcleo museológico poderá ser para a dinamização da investigação no domínio da história do desporto em Portugal. (Stroobant, 2011, p. 163)

Entretanto, no final de 2019, o projeto concretizou-se com a inauguração do CIJ, instalado no Complexo de Piscinas do Centro Desportivo Nacional do Jamor (CDNJ), localizado na Cruz Quebrada, Oeiras. De acordo com a página em linha do Museu o CIJ permite acompanhar a transformação do espaço do Jamor nas vertentes desportiva, social, cultural, ambiental e paisagística, através de quatro núcleos principais e um de exposições temporárias⁸⁷.

Sobre o MND: espólio, estatísticas, satisfação e estratégia de comunicação

O Museu Nacional do Desporto, aberto ao público em 12 de julho de 2012 no Palácio Foz, tem exibido peças que narram a história e cultura do desporto. Conta com mais de 18 mil registos ou artigos no seu espólio, incluindo as chuteiras de Cristiano Ronaldo ou as botas de Nelson Évora, entre muitos outros objetos de figuras icónicas do desporto nacional. Inaugurado durante as comemorações dos 100 anos de participação de Portugal nos Jogos Olímpicos, o MND reúne contribuições de federações desportivas, destacando o legado dos atletas e suas modalidades.

O Arquivo Histórico do Museu preserva e divulga acervos significativos para a memória e história do desporto. Entre as suas coleções, destacam-se as fotografias de António Capela, com cerca de dez mil imagens que documentam o desporto português de 1950 a 1990, ou a

⁸⁷ Destacam-se o Vale do Jamor, o Património Edificado, o Espaço Emoções, e o Núcleo Biodiversidade, além de uma área sobre a história da estação ferroviária e das piscinas. Inclui também uma Kids Zone com atividades lúdicas e uma programação de exposições temporárias. Disponível online em <https://museudesporto.ipdj.gov.pt/centro-interpretativo-do-jamor>. Consulta: 25/02/2024.

coleção do reconhecido Professor Moniz Pereira, que inclui documentos e objetos pessoais ligados ao atletismo. Além disso, o Registo Nacional de Clubes e Federações Desportivas, com documentação sobre a legalização de associações desportivas entre 1943 e 1974, e a valiosa coleção filatélica, uma das mais completas do mundo sobre o tema, abrangendo emissões desde 1896 até 2005.

A Biblioteca do Museu oferece um vasto acervo sobre a história do desporto em Portugal, com cerca de 60 mil itens. Entre as suas coleções, destacam-se importantes monografias modernas e obras históricas significativas, como «*De Arte Gymnastica*» de 1577 e «*Arte da Caça da Altanaria*» de 1616.⁸⁸ A Biblionet, página que gere a sua base de dados, tem um total de mais de seis mil registos catalogados, mais de trezentos em formato digital acessíveis ao público⁸⁹. Está também em constante atualização.

De 2012 a 2019 o MND teve entrada paga, embora num valor meramente simbólico. A partir de então a entrada tem sido gratuita em todas as exposições, quer no Palácio Foz quer atualmente, no CIJ. De 2012 até ao final de 2024 o MND realizou 101 exposições. Este número inclui reposições, nomeadamente as que se encontram em itinerância, registando por isso um número significativo (24 exposições) em 2024, comparativamente à média dos dez anos anteriores (de 4 a 5 exposições/ ano). Com o encerramento das instalações no Palácio Foz ao público – temporariamente e por tempo indeterminado –, o MND tem apostado cada vez mais numa estratégia de presença digital, *online*, em ecrãs digitais, na coleção *online*⁹⁰ e visitas/exposições virtuais na plataforma Google Arts & Culture, onde já está presente desde 2022.⁹¹ O Museu tem apostado, também, na descentralização das exposições, noutros locais, como por exemplo, no espaço exterior do CDNJ, junto à parede de escalada, onde foi inaugurada em setembro de 2023, a exposição «*Desportos Urbanos*», no âmbito de várias atividades da *Semana Europeia do Desporto*. Ainda patente, teve curadoria do autor desta tese, e incluiu diversos *QR codes* com ligações a vídeos que ilustram cada um dos desportos, tornando mais dinâmica a interação dos visitantes com os conteúdos.

⁸⁸ Em <https://museudesporto.ipdj.gov.pt/biblioteca>. Consulta: 29/6/2024.

⁸⁹ Em <https://bibliotecadodesporto.ipdj.pt/>. Consulta: 29/6/2024.

⁹⁰ Em <https://colecaomuseudesporto.ipdj.gov.pt/>. Consulta: 25/02/2024.

⁹¹ Em <https://artsandculture.google.com/partner/museu-nacional-do-desporto-ipdj>. Consulta: 25/02/2024.

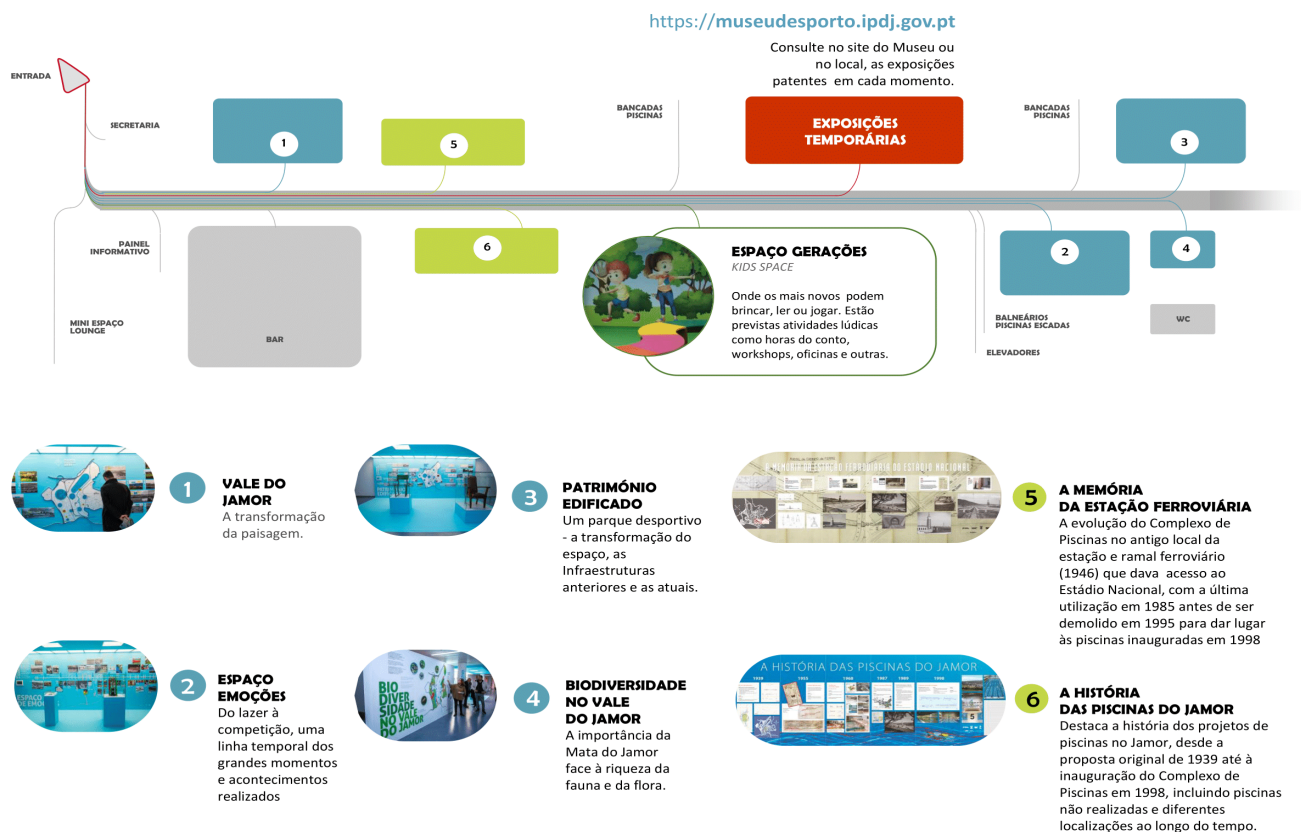


Figura 5.2. Esquema de organização do Centro Interpretativo do Jamor; Fonte: MND

Ou na itinerância de exposições⁹², tendo em março de 2023 lançado o programa de itinerância «Museu Fora de Portas», que

tem levado aos municípios do território nacional as suas várias exposições temáticas. (...) Esta modalidade de itinerância tem a vertente de ser proposta pelo IPDJ, como forma de promoção do património desportivo nacional, oferecendo a possibilidade de receber pedidos das várias entidades (municípios ou outras). (*Exposições Itinerantes*, s.d.)

As inúmeras solicitações têm demonstrado o interesse e, logo, o sucesso deste projeto.

Por não haver registo sistemático do número de visitantes aos espaços de exposição – desde o CIJ e do CDNJ a outros de acolhimento de exposições itinerantes – o MND não pode apresentar números exatos atuais. No entanto, segundo dados de algumas entidades e dos utentes das piscinas, calcula que esse número seja substancialmente maior ao que alguma vez foi registado nas instalações do Museu no Palácio Foz: em 2023 mais de 26 mil e em 2024 mais

⁹² Em https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/2023_exposicoes-itinerantes-fora-de-portas. Consulta: 25/02/2024.

de 12 mil nas entidades que acolheram exposições em empréstimo e quase 180 mil utentes do complexo de piscinas do Jamor (cerca de 15 mil por mês ou quase 500 por dia), além dos visitantes / utentes de todo o CDNJ, que eventualmente passarão no espaço que acolhe uma exposição do Museu no parque urbano.

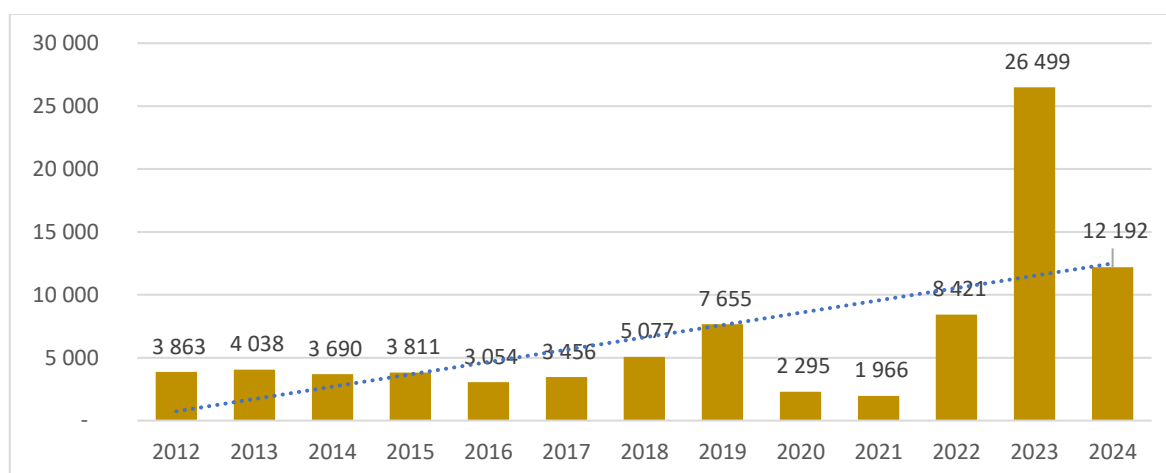


Figura 5.3. Visitantes de exposições do MND (até 2022 no Palácio Foz), por ano [2012-2024]; Fonte: MND

O Serviço Educativo⁹³ do MND tem continuado a apostar no desenvolvimento de alguns projetos incluindo digitais, como jogos/quizzes *online* ou na mesa digital interativa, uma nova aposta de dinamização do espaço do CIJ. Além disso, o projeto «*Jogo da compreensão do desporto*», o *peddy paper* de património desportivo edificado, a hora do conto ou as habituais visitas guiadas, continuam a ser importantes dinamizadores educativos do Museu, estando ainda planeados outros projetos nesta área. Existem muitos pedidos para visitas ao Museu por grupos. A visita virtual, por outro lado, também tem conseguido atrair algumas centenas de visitantes, embora não substitua (nem pretenda) a visita presencial. A satisfação geral e a maioria (mais de 90%) das opiniões dos visitantes com a atividade do Museu têm sido muito positivas, de acordo com os resultados dos questionários de satisfação que o MND disponibiliza (fisicamente e online⁹⁴).

⁹³ Em <https://museudesporto.ipdj.gov.pt/servico-educativo>. Consulta: 29/6/2024.

⁹⁴ Em <https://linktr.ee/museudodesporto.inquerito>. Consulta: 29/6/2024.

O Museu desenvolveu, sobretudo a partir do início de 2020, um plano de comunicação e de estratégia para a presença física e digital. Na presença física, o destaque vai, naturalmente, para as exposições e a atividade do serviço educativo. Na presença digital, além de um importante foco que é a página web (em português e em inglês, que tem registado anualmente aumento no número de utilizadores – cerca de 5.200 utilizadores em 2024), mantém uma regular e ativa atividade nas redes sociais (com mais de 160 publicações anuais, numa média de cerca de 11 por mês); a presença no Google e nas visitas às exposições virtuais (que também registam um grande interesse); a coleção *online*; ou a inclusão de artigos na Revista digital DJ, do IPDJ, alguns com destaque para a atividade do Museu; e ainda os guias de cada uma das suas exposições, disponíveis em formato digital na página *online*.

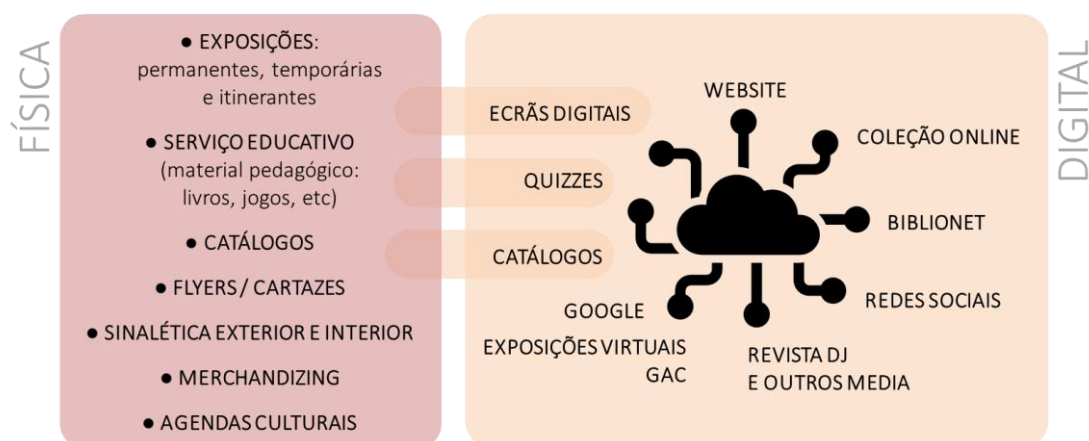


Figura 5.4. Esquema de comunicação e presença física e digital do MND; Fonte: Autor

É curioso que, de acordo com os dados disponibilizados pelo Museu (recolhidos do Google Business), apesar dos acessos dos utilizadores ao website ser feito maioritariamente por um dispositivo *desktop* (63%), quase 36% já o faz através de um dispositivo móvel, mostrando que este é um meio a considerar na estratégia de comunicação do MND.

Além dos já indicados, é importante referir a coleção online do MND⁹⁵, que conta com uma base de dados - em constante atualização e melhoria - com ligação ao inventário *In-Arte* para *IN-PATRIMONIUM (Sistemas do Futuro)*, com mais de 1.800 entradas/ objetos disponíveis. Este distribuem-se por dez categorias: equipamento técnico; pódio; participação e pertença;

⁹⁵ Em <https://colecaomuseudesporto.ipdj.gov.pt/>. Consulta: 29/6/2024.

comemoração e homenagem; informação; registos de factos; símbolos associativos; jogos e brinquedos; objetos de consumo; arte.

Por outro lado, a aposta e o investimento, em ecrãs digitais interativos, como o ecrã *Selfie* ou a mesa digital e interativa multitoque, têm trazido mais dinamismo e visibilidade ao Museu/IPDJ, com muito sucesso entre os utilizadores do espaço do CIJ.⁹⁶

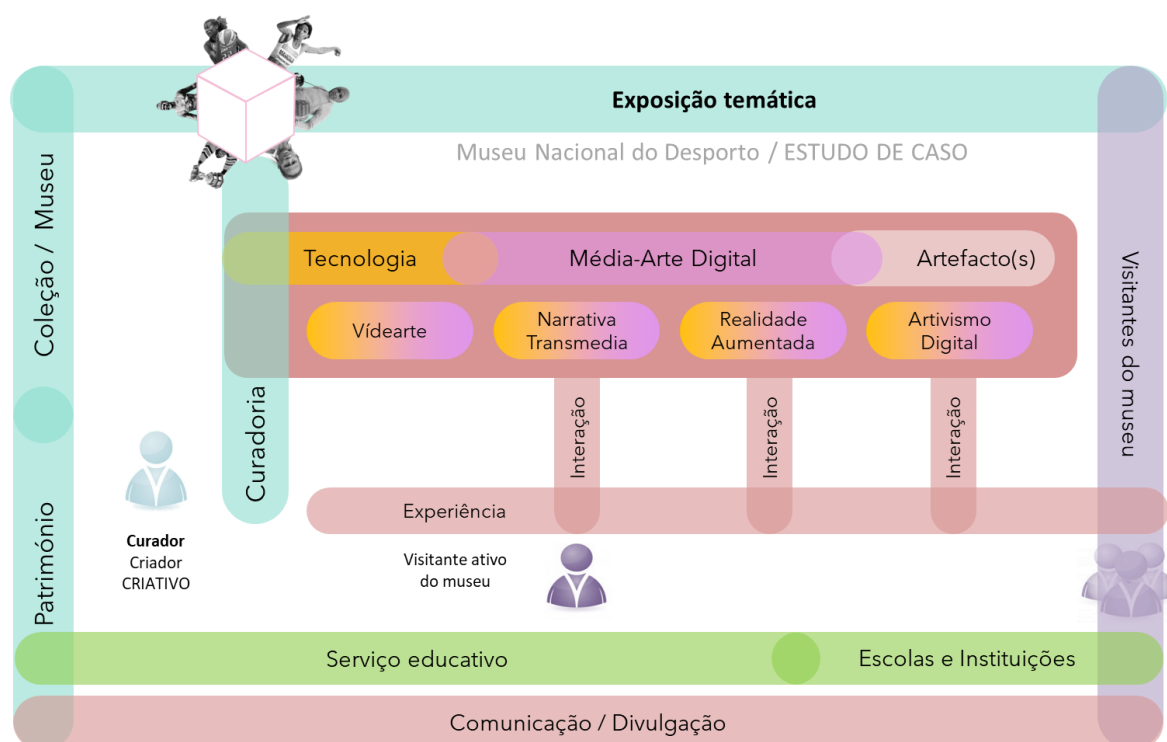


Figura 5.5. Esquema do fluxo de comunicação e enquadramento de artefactos MAD na curadoria de exposição temática no Museu do Desporto; Fonte: Autor

O MND não descarta o importante espaço de exposições temporárias no Centro Interpretativo, onde regularmente se expõem de diversas temáticas, onde se inaugurou a exposição «MULHERES DO DESPORTO», que constitui o estudo de caso da presente tese. É nesse contexto, físico (local), digital e tecnológico, que se planeou expor o projeto de MAD *Paralelo 3*, objeto de estudo de caso desta tese, fulcral como forma de comunicação entre o MND e o público.

⁹⁶ Mais de 3 800 vezes utilizada a mesa só no mês de novembro de 2024, ou mais de 1 600 partilhas de fotos/selfies partilhadas pelos utilizadores nesse ano. Fonte: MND/ Autor.

Receção do Projeto MAD pela Entidade (IPDJ/ MND)

No final de 2023, conduzimos duas entrevistas à, então, vogal do Conselho Diretivo do IPDJ, Sílvia Vermelho⁹⁷, e à diretora do MND, respetivamente, focando a perspetiva institucional sobre o tema e a receção à causa, assim como à inclusão de MAD numa exposição. Depois da partilha de uma breve apresentação do projeto, partimos para as questões planeadas no guião (transcrições em ANEXO I.3).

A entrevista à vogal concentrou-se, inicialmente, na igualdade de género, no âmbito da Visão e Missão do IPDJ, explorando a consciência pessoal da entrevistada, a receptividade do IPDJ para exposições desse tipo, parcerias e a possibilidade de itinerância. Depois de se destacar a importância da MAD como ferramenta ao mesmo tempo artísticas e ativista, contextualizou-se o objetivo específico da entrevista: avaliar a receptividade do IPDJ à exposição e discutir a sustentabilidade do projeto. Sílvia Vermelho começou por referir a evolução da abordagem do IPDJ relativamente à igualdade de género, impulsionada por iniciativas internacionais e nacionais, sublinhando a criação de uma equipa dedicada ao plano *Mulheres Ação do Desporto* e o alinhamento das ações do IPDJ com a estratégia nacional para a igualdade e não discriminação. Abordando a visão pessoal sobre a igualdade de género, destacou a sua experiência desde jovem no ativismo feminista e a transição para funções públicas, referindo a missão de promover a igualdade de género em contextos públicos, enfrentando desafios na desconstrução de normas estabelecidas.

Durante 12 anos eu estive mesmo envolvida diretamente no associativismo e no ativismo feminista. De 2005 até 2016, até ter assumido funções públicas, eu estive sempre ligada às organizações, tendo feito parte dos corpos diretivos da *Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres*. (...) Mesmo no acompanhamento que fiz e na representação que fiz junto do Conselho Consultivo das organizações de mulheres, da Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género (CIG), vê-se sempre a associação de mulheres no desporto. Mais tarde também eu tive a oportunidade de realizar um estudo, participei como coprodutora, apoiei a uma professora universitária perita em igualdade de género, na produção do estudo para o Instituto Europeu da Igualdade de Género (IEIG), em que focávamos também na liderança no desporto. – Sílvia Vermelho.

⁹⁷ No último trimestre de 2023 os órgãos do Conselho Diretivo do IPDJ foram alterados, incluindo os vogais, tendo Sílvia Vermelho, com a responsabilidade do Museu, sido substituída por Lídia Praça.

Na questão do papel das políticas públicas na promoção da igualdade de género, evidenciou-se a contribuição de Sílvia Vermelho na *Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres* e em projetos específicos relacionados com desporto, revelando a sua capacidade de influenciar discursos e práticas no ambiente de trabalho masculinizado.

A mesma consciência pessoal e profissional mostrou a diretora do Museu Nacional do Desporto, Ana Semblano, notando que a igualdade de género no desporto é uma questão que a inspira. Daí destacar a importância do tema no desporto em Portugal, particularmente, abordando desafios como a maternidade, que muitas vezes exige que as mulheres façam escolhas que impactam as suas carreiras desportivas. Destacou também a falta de visibilidade e espaço para as mulheres na comunicação social desportiva, enfatizando a necessidade de superar estereótipos de género. A diretora acredita que, apesar dos progressos, ainda há um longo caminho a percorrer para alcançar a igualdade, não apenas na prática desportiva, mas também em papéis de liderança e decisão dentro do desporto. Mencionou, ainda, uma mudança de perspetiva ao longo do tempo destacando a importância de abordar questões sociais relacionadas com atletas femininas, como as dificuldades após a maternidade. Para ela, existe uma relação da desigualdade no desporto com as disparidades presentes na sociedade em geral.

Quando questionada sobre a atuação do Museu em relação à igualdade de género, Ana Semblano destacou a consciência do MND sobre o tema, exemplificando com uma exposição sobre mulheres na imprensa desportiva, preparada e em itinerância, com grande interesse por parte de algumas instituições que a têm solicitado. Ressaltou também o papel do Museu em comunicar a informação sobre disparidades de género e a oportunidade de utilizar dados e estatísticas para mostrar a necessidade contínua de progresso na igualdade de oportunidades no desporto. Ao referir a instituição que dirige como veículo de comunicação e educação, alinou os valores da causa com a visão e missão do Museu, enfatizando a sua responsabilidade - sob a alçada do IPDJ - especialmente em relação aos jovens. Ana Semblano destacou ainda a importância de programas educativos, exposições e outras formas de divulgação para cumprir essa missão e interagir diretamente com o público visitante.

Relativamente à receptividade do IPDJ em acolher a exposição proposta com recurso a MAD, ficou evidenciada, por Sílvia Vermelho, a longa ligação da instituição às artes, confirmando-se o total apoio do IPDJ à exposição do projeto *Paralelo 3*, reconhecendo a relevância da MAD na

consciencialização sobre a igualdade de género, especialmente entre os jovens. A abordagem artística do IPDJ e colaborações passadas com artistas locais foram mencionadas como pontos favoráveis, enfatizando a importância de abordar a mudança de mentalidades. A vogal via mesmo o projeto como uma ferramenta contínua para promover a mudança e considerou a itinerância como uma oportunidade para alcançar diferentes públicos.

Acho que liga muito bem e inova, porque traz depois também a componente digital nas artes, que é uma componente que naturalmente, ainda não é tão trabalhada, não é conhecida nem tão divulgada, ou pelo menos não tem sido no quadro da atuação diária. Nesse aspeto, acho que o contributo está perfeitamente alinhado com aquilo que são as nossas experiências. Quer com o trabalho com os jovens - que acho que deve ser um Público muito prioritário - e o Público do desporto, quer por via do Museu Nacional do Desporto, quer por via da proximidade com as direções regionais. - Silvia Vermelho

Quando indagada sobre a disposição do MND em acolher exposições sobre igualdade de género, exemplificando com o projeto de MAD *Paralelo 3*, Ana Semblano expressou total receptividade, enfatizando que é missão do Museu promover a igualdade e educar sobre questões sociais. Destacou a dificuldade em influenciar as culturas dos espaços desportivos, mas vê as exposições como uma forma eficaz de atingir esse objetivo, indicando mesmo o planeamento das exposições para 2024 onde se esperava incluir a temática da igualdade de género como uma das principais. Quanto ao investimento, revelou a intenção de alocar entre 40 a 50% do orçamento anual das exposições permanentes, demonstrando, assim, a relevância do tema, o que se veio a concretizar na exposição que é estudo de caso.

Segundo a diretora, o MND justifica e compreende a importância do seu investimento no digital e nas tecnologias, notadamente durante a pandemia da Covid-19 (2020-2022). Esse impulso incluiu a criação de plataformas online, como o site e a coleção virtual, além de recursos interativos, como ecrãs digitais e jogos. Essas iniciativas possibilitaram a continuidade da divulgação do Museu e proporcionaram uma aproximação eficaz ao público, especialmente aos mais jovens. O investimento em tecnologia e equipamentos, como ecrãs digitais interativos, não só tem permitido dinamizar os conteúdos, mas também oferece ferramentas de medição e acesso valiosas para análises estatísticas e compreensão do público. A utilização bem-sucedida desses recursos é evidenciada pelos dados de participação, como o expressivo envio de mais de mil fotos através do ecrã de selfies em 2023, em apenas quatro meses de

utilização⁹⁸. Além disso, Ana Semblano destacou a MAD (como QR codes, RA, videoarte e arte generativa) como uma potencial mais-valia para transmitir informação nas exposições do Museu. Segundo ela, esses elementos podem proporcionar uma experiência enriquecedora, permitindo uma proximidade criativa, interativa e dinâmica do visitante com os objetos, os conteúdos e os temas, transcendendo os limites do espaço expositivo e tornando a visita mais envolvente, educativa e emocionalmente.

No que diz respeito à média-arte digital, é sem dúvida uma mais-valia, permitindo incluir mais informação a quem pretenda alargar os seus conhecimentos em determinada matéria. Permite também a proximidade do visitante ao objeto em si, aos conteúdos e temas, sem limites para o espaço físico onde se encontra e de uma forma criativa, interativa e dinâmica. – Ana Semblano

Resumidamente, nas entrevistas abordou-se a perspetiva institucional do IPDJ sobre igualdade de género e a inclusão de MAD em exposições. Destacou-se a promoção da igualdade de género e o apoio à exposição MAD pelo IPDJ, reconhecendo sua importância na consciencialização sobre o tema. A diretora do Museu ressaltou a consciência do sobre disparidades de género e expressando total receptividade à MAD. Ambas mostraram a ligação e empatia pessoal pela causa, e destacaram a importância de programas educativos e exposições na missão institucional. O investimento em tecnologias digitais e o potencial da MAD foram evidenciados, com planos para incluí-los em exposições futuras. A continuidade da exposição sobre igualdade de género foi discutida, com a possibilidade de expandir para outras causas sociais, refletindo o compromisso do MND e do IPDJ com a igualdade e a sensibilização social (v. mais em Conclusão – Proposta de Continuidade(s)).

Às entrevistas seguiu-se o pedido de autorização formal para realizar a curadoria da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» e realização do estudo no CIJ, o que foi aceite, apoiando o IPDJ com a cedência do espaço durante cerca de seis meses e o investimento na produção (incluindo design e montagem). O MND/IPDJ assumiu o compromisso e o investimento, autorizando o acolhimento do projeto no local de exposições temporárias do CIJ, localizado no CDNJ. Foi definido um orçamento e, em função disso, tomaram-se decisões de operacionalização, como a contratação de designer, artistas, assim como a empresa de produção e montagem. Fizeram-se algumas reuniões *online* e outras presenciais (com visitas

⁹⁸ O ecrã digital de “selfies” só ficou disponível a partir de início de setembro de 2023.

técnicas de produção, em abril de 2024), para melhor passar o conceito pretendido, assim como a troca útil de ideias que surgiram para enriquecer a experiência do visitante.

5.2 A Curadoria e(m) Investigação no Projeto *Paralelo 3*

A autocrítica é uma ferramenta poderosa que encoraja o questionamento contínuo das práticas de curadoria e de criação. E a desafiar estruturas dominantes. A voz dos artistas e curadores será essencial neste processo. Por isso devem ser incentivados a intervir, a dar a sua palavra e a “causar problemas” (Reilly & Lippard, 2018, p. 214) quando necessário, em vez de esperar passivamente pela mudança, ou seja, agir, a serem proativos, a enfrentarem as desigualdades e desenvolverem estratégias que garantam – ou pelo menos procurem – igualdade, um futuro mais inclusivo e equitativo. Foi nesse sentido, de “agitar as águas”, que se pensou uma exposição sobre igualdade de género no desporto. Resultou do uso da A/R/Cografia como método central de criação de um artefacto de MAD, composto por sete etapas iterativas, que relembramos: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção. Estas etapas guiam não só a criação, mas também a estruturação e conceção do ambiente expositivo, refletindo a evolução de ideias, desafios e reflexões vivenciadas no processo de curadoria.

Seguimos as ações descritas por Persohn (2021), referidas anteriormente, fazendo a devida adaptação para a curadoria, incluindo o processo a recolha, pesquisa, seleção, conceptualização temática, contextualização, organização e disposição estratégica e interpretação.

A exposição não só comunica a mensagem da igualdade de género no desporto, como também revela o seu processo criativo, convidando os visitantes a uma experiência educativa e reflexiva. Tendo em conta a comunicação com o visitante, procura o seu envolvimento e sensibilização para a causa ativista, buscando ir além da estética, integrando ações e intervenções artísticas e culturais.

Autorização e ética

Quando foi contactado, o MND mostrou-se de imediato disponível para acolher a investigação, autorizando a sua realização, salvaguardando-se questões de confidencialidade pelo autor. As

questões e os objetivos principais não ferem a ética e respeitam os direitos dos participantes envolvidos, nomeadamente a identidade e a privacidade. Também no inquérito por questionário, os participantes que decidiram participar foram informados previamente sobre a confidencialidade e o não registo de quaisquer dados identificativos. A questão da salvaguarda de direitos de autor (imagem, som, texto) durante a investigação, criação e mostra artística também foi salvaguardada, procedendo-se ao respetivo crédito e referência.

5.3 Planeamento, Pesquisa e Design de Exposição

O desenvolvimento da exposição começou com uma extensa pesquisa levada a cabo durante o processo de criação do primeiro artefacto de MAD. Reunida a informação recolhida, iniciou-se um aturado trabalho de edição, simplificação e adaptação ao espaço expositivo, de mais fácil leitura e apreensão, sem que o essencial fosse descartado. Chegou-se ao título da exposição «*MULHERES NO DESPORTO - Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade*», que pretende celebrar a notável trajetória das atletas, desde as pioneiras até às contemporâneas desafiadoras de estereótipos de género. Homenageando a força e determinação que moldam o desporto e impulsionam a luta pela igualdade, a exposição divide-se em sete secções temáticas.

Tabela 5-2. Calendarização de atividades da exposição; Fonte: Autor

FASE Calendar.	FASE 1 Ago. a out. 2023	FASE 2 Out. 2023 a mar. 2024	FASE 3 Abr. a jun. 2024	FASE 4 Set. 2024	FASE 5 Out. 2024	FASE 6 Out. 2024	FASE 7 Out. 2024
Título	Fase de Planeamento	Preparação dos Conteúdos	Design	Design e Montagem	Marketing e Promoção	Inauguração e Operação	Avaliação e Itinerância
Tarefa(s)	Autorização e entrevista responsáveis do IPDJ Equipas e Parcerias Orçamento Plano e preparação dos conteúdos da Exposição	Desenvolvimento de Conteúdos	Design	Design Produção de Materiais Montagem Testes e Ajustes	Marketing e Promoção	Inauguração Operação Contínua: Abertura ao público Aplicação da FASE II do projeto de tese	Avaliação: feedback e impacto. Preparar a itinerância depois da montagem
Etapa do processo a/r/cográfico	Definição do método de investigação	1. inspiração 2. gatilho 3. intenção 4. conceptualização	5. prototipagem/ design e produção	5. prototipagem / design e produção, 6. testes	7. intervenção / inauguração		7. feedback.

Para ir ao encontro dos objetivos traçados, planearam-se diversas atividades de plano de trabalho, algumas das quais em paralelo. O planeamento e calendarização das principais atividades para o desenvolvimento da exposição, incluiu sete fases, iniciadas em agosto de 2023 (fase 1), com o pedido de autorização e de entrevistas de enquadramento aos responsáveis do Museu Nacional do Desporto/ IPDJ. Além da definição do método de investigação, a pesquisa de conteúdos (fase 2) iniciou quase simultaneamente.

As fases e respetivas atividades descrevem-se a seguir:

1. **Equipas e Parcerias:** Foi constituída uma equipa para a exposição, além do curador e da diretora do Museu, como designers, técnicos e pessoal de comunicação. Procuraram-se parcerias com organizações relacionadas com desporto e igualdade de género, mas principalmente artistas, na fase de criação.

Orçamento: Determinou-se um orçamento para a exposição, incluindo custos de design, de montagem e de criação artística.

2. **Plano, Preparação e Desenvolvimento de Conteúdos:** Efetuou-se uma longa e detalhada pesquisa de conteúdos; trabalhou-se nos conteúdos das secções, como textos informativos, fotografias, vídeos e objetos de exposição.
3. **Design:** Colaborou-se com designers para criar uma conceção visual da exposição, considerando a disposição das secções, a escolha de cores e a criação de elementos gráficos, sempre a partir do conceito inicial, transmitido pelo curador.
4. **Produção de Materiais:** Produziram-se todos os elementos da exposição, incluindo painéis, cartazes, vídeos e disposição de objetos.

Montagem: Configurou-se a exposição no espaço designado, incluindo a construção de estruturas, a instalação de painéis e a organização dos objetos.

Testes e Ajustes: Realizaram-se testes para garantir que todos os elementos da exposição funcionavam adequadamente e que a experiência do visitante era a melhor possível.

5. **Marketing e Promoção:** Divulgou-se a exposição nos canais e meios habituais do Museu – como a página web, as redes sociais – e noutros meios de comunicação, como a página dedicada à exposição.

6. **Inauguração:** A abertura ao público fez-se a 28 de setembro de 2024 e a inauguração formal aconteceu a 28 de outubro de 2024, num evento que contou com convidados institucionais e envolvidos no desenvolvimento da exposição (como artistas), entre outros.

Operação Contínua: Mantém-se a exposição aberta ao público durante um período ainda por definir pelo MND/IPDJ (previsivelmente até final de julho de 2025).

Efetuiu-se a **observação e aplicação do inquérito por questionário** aos visitantes.

7. **Avaliação:** Durante a exposição, foi avaliado o seu sucesso, incluindo a participação do público, *feedback* e eventual impacto.

Fase seguinte - Itinerância: Está a preparar-se a exposição para a sua itinerância, assim como atividades de dinamização a incluir no Serviço Educativo do MND.

5.4 Arquitetura Esquemática da Interação na Exposição

No planeamento da exposição considerou-se a interatividade do visitante com os conteúdos. Por um lado, a componente física, como o movimento pelo espaço e o contacto – percepção visual, sonora e tátil –, pelas diversas secções, a interação com o folhear dos livros com capas de revistas de atletas mulheres, em cada uma das décadas da cronologia; e a interação com um espelho infinito.

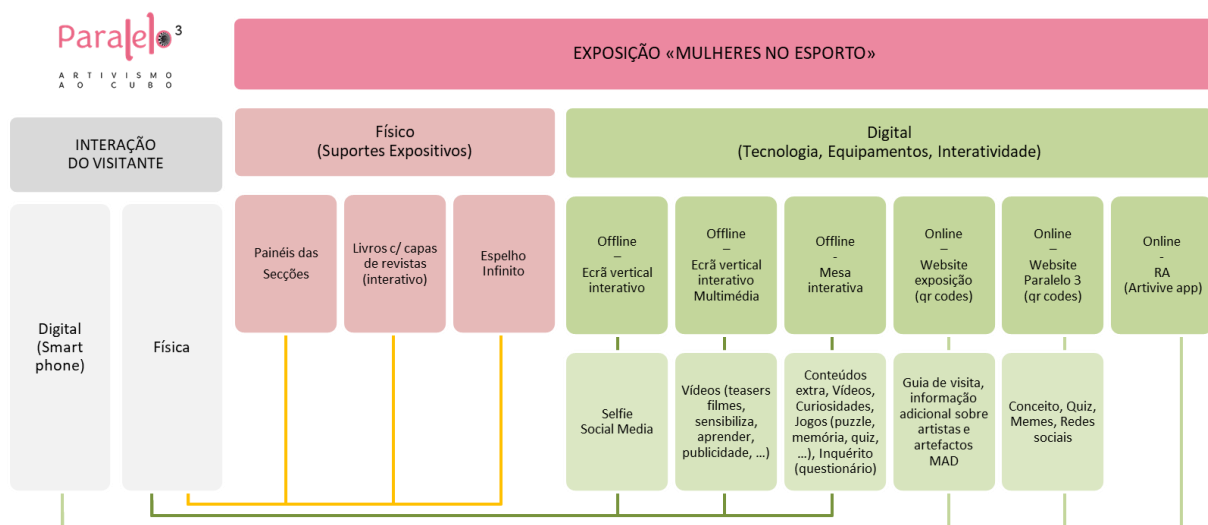


Figura 5.6. Arquitetura esquemática da interação (física e digital) do visitante na experiência artista da exposição «MULHERES NO DESPORTO»; Fonte: Autor

Por outro lado, a interação digital através de vários equipamentos. Pressupõe-se, ainda, que o visitante utilize o seu equipamento digital (como um *smartphone*), para acesso online através da experiência com Realidade Aumentada (RA) – pela aplicação gratuita *Artivive* – e o acesso às duas páginas online dedicadas: a página do projeto *Paralelo 3* (com informação sobre a criação do mesmo, conceito, manifesto, e outra adicional que complementa a experiência); a página da exposição, que serve de guia de visita, com informação sobre cada secção e ainda sobre a criação MAD (incluindo informação adicional sobre as obras e os artistas). As páginas podem ser acedidas através da indicação do URL ou dos QR codes disponíveis na exposição.

5.5 Desenvolvimento das Secções da Exposição

A exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» oferece uma imersão no universo simbolizado pelas formas ovais, representando a essência da vida e sua constante renovação. Através da entrada num “cubo” transformado em portal, os visitantes são transportados para um "multiverso" onde buracos negros metafóricos conectam o vasto cosmos à singularidade individual. A visita não se limita a ilusões visuais; é um convite à empatia, utilizando-se uma narrativa que estimulará a imaginação do visitante e apelará à consciência, promovendo-se a igualdade de género em contexto desportivo.

A partir do conceito, seguiu-se o planeamento das secções que constituem a exposição:

1. ENTRAR - Apresentação;
2. COMPREENDER a Desigualdade de Género no Desporto – Definições, Desafios e direitos;
3. CONSCIENCIALIZAR - Além das Estatísticas;
4. EXEMPLAR - Estratégias e o Exemplo dos Jogos Olímpicos;
5. SENSIBILIZAR - Benefícios, Recomendações e Ação;
6. INSPIRAR - Representação nos Média;
7. PERCORRER - Cronologia e Capas de Periódicos.

No final, uma parede com os créditos e um espelho infinito, que reforça a ideia da reflexão sobre a experiência no ‘mundo paralelo’ da exposição. A tecnologia, os ecrãs e a MAD serão transversais para uma experiência interativa e exponenciada.

A pesquisa profunda realizada para a exposição abrangeu uma análise das desigualdades no desporto, com dados sobre disparidades ao nível mundial, europeu e português. Além disso, exploraram-se os caminhos para a equidade, destacando-se os Jogos Olímpicos e outras estratégias internacionais. A exposição celebra figuras emblemáticas como ativistas e atletas que desafiaram o status quo, com especial destaque para o projeto de *MAD Paralelo 3*. Através de uma linha do tempo visual, são apresentados feitos históricos e conquistas de mulheres no desporto, juntamente com uma análise da presença das mulheres nos média, incluindo capas de periódicos. Para enriquecer a experiência, foi feita uma seleção dinâmica de filmes, documentários e *biopics* sobre a vida de atletas que se tornaram exemplos de superação e determinação.

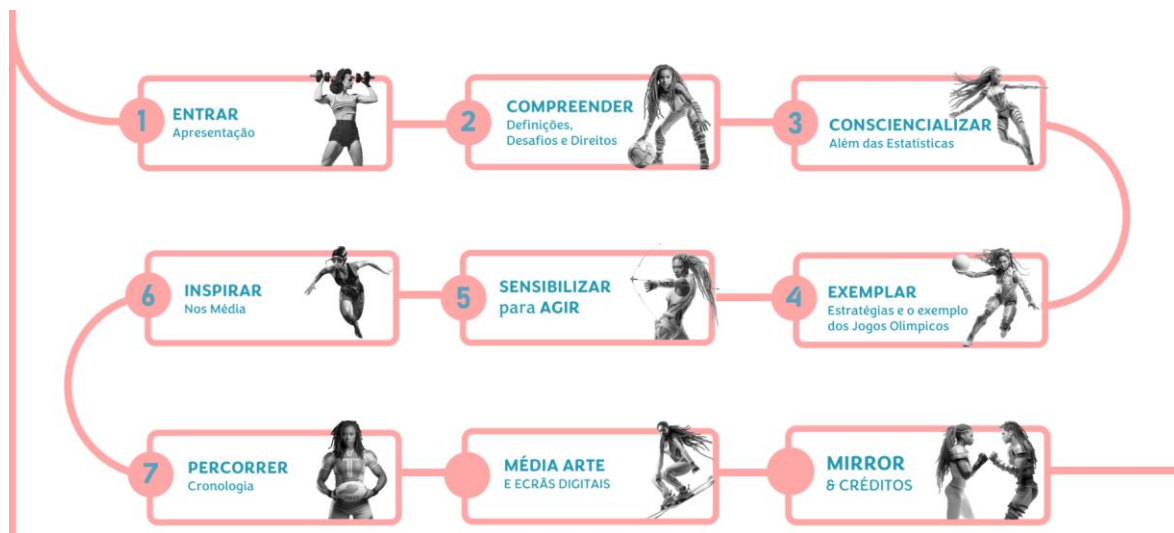


Figura 5.7. Organização esquemática das secções da exposição; Fonte: Autor



Figura 5.8. Núcleo de Exposições Temporárias do Centro Interpretativo do Jamor, com vista exterior da exposição «MULHERES NO DESPORTO»; Foto: Autor

O design e produção da exposição ficou a cargo da Unveil, uma empresa experiente na criação e produção a partir de ideias, voltada para exposições, museus e espaços públicos, com a qual o MND trabalha desde a abertura ao público em 2012. Depois de orientada no sentido do conceito e da narrativa esperada, em poucos dias os designers apresentaram uma proposta de *layout* geral num esquema 3D do espaço, onde ficam claros os pontos principais: realidades paralelas, renovação e empatia. As cores foram inseridas na narrativa visual, como o vermelho-rosa a representar paixão e feminilidade, ao qual a equipa acrescentou o laranja, como complemento e contraste, representando vitalidade. No entanto, esta proposta tornava o espaço, pintado de rosa (original), muito carregado de cor e decidiu-se abandonar, mantendo os tons neutros.

No esquema 3D, além de se indicar um percurso fluído e dinâmico, sem obstáculos para o visitante, a solução para a parede exterior tinha painéis separados entre si, o suficiente para vislumbrar, mas não desvendar o interior. Isto permitia colocar uma imagem que se vê por quem entra na exposição, e no verso outra, que se vê por quem vem do lado oposto. Segundo a equipa, “o objetivo é chamar a atenção para desvendar algo, mesmo que não totalmente, de cada um dos lados do corredor”, o que ia ao encontro do mundo paralelo que existe do outro lado da parede, como um ‘outro’ universo, para o qual espreitamos para o poder apreciar, mesmo antes de nele entrar.

As formas cúbicas e os jogos de espelhos fazem parte da história e por isso não foram esquecidas pela equipa, que na memória descritiva da proposta de design referiu:

Marcar a forma cúbica como representação de realidades paralelas. Representar um design mais *clean* e limpo, contrariando assim o impacto das cores e imagens representadas. (...) O espelho infinito é usado como representação metafórica de um portal de acesso a um universo de empatia e igualdade e ver os outros através de nós próprios. Mudança de mentalidade e entrada imediata de uma nova era.- Unveil

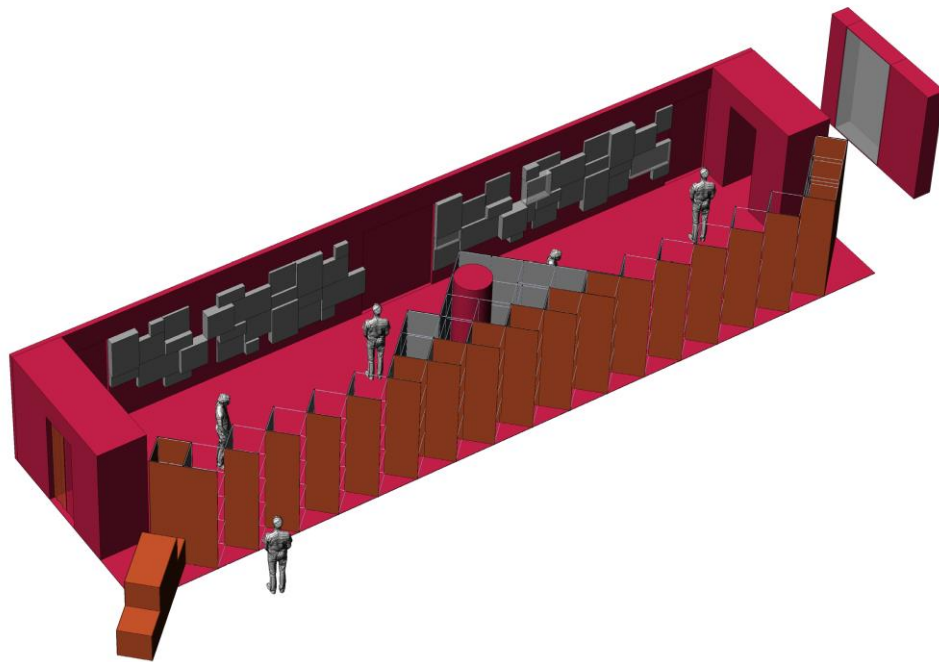


Figura 5.9. Vista superior do lado sul (entrada), esquema 3D. Imagem: Unveil.

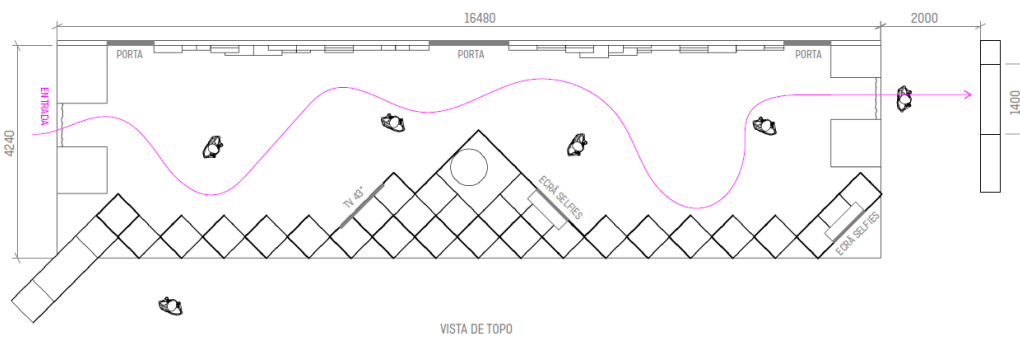


Figura 5.10. Planta e percurso na exposição. Imagem: Unveil.

Depois de apresentado o esquema 3D, em fevereiro de 2024, iniciou-se um cuidadoso planeamento da distribuição de conteúdos pelas respetivas secções, de acordo com o plano e percurso dos visitantes no espaço da exposição. Mais tarde a equipa apresentou algumas propostas e soluções de suportes para os conteúdos em esquema 3D. Foi escolhida uma, que facilitou a adaptação e simplificação dos conteúdos à limitação do espaço.

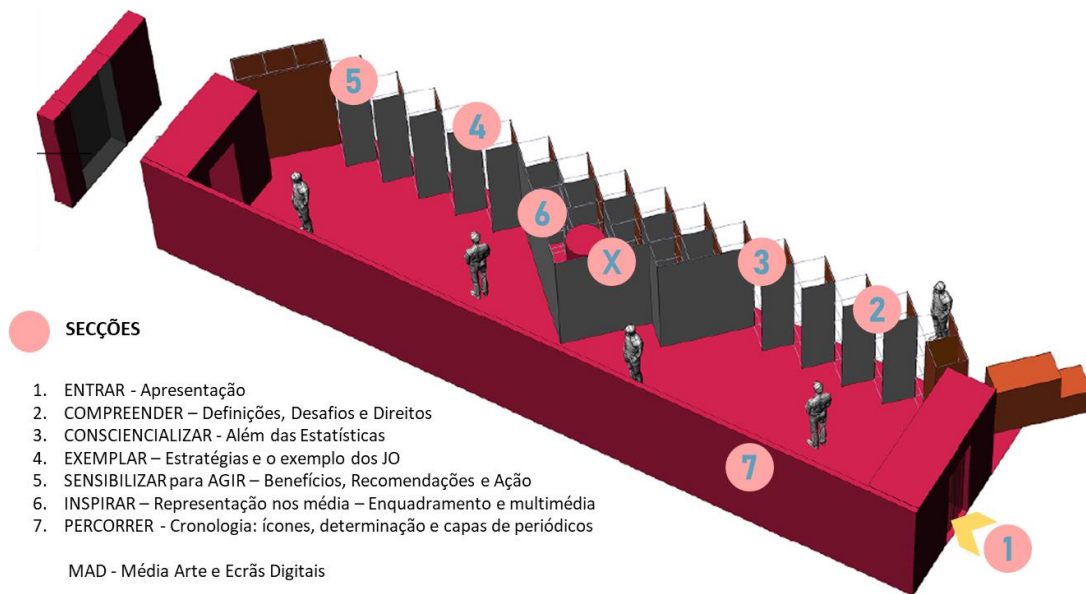


Figura 5.11. Vista superior para o interior, com a distribuição das secções. Imagem: Unveil

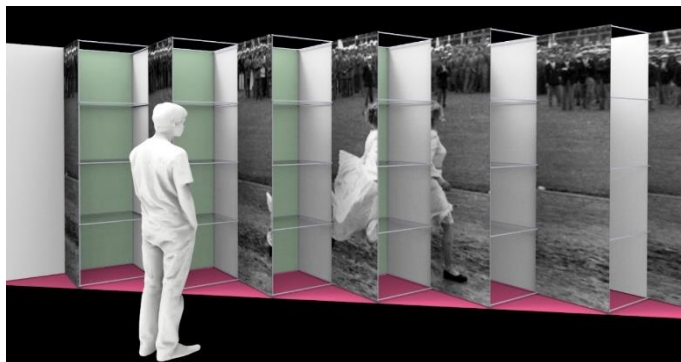


Figura 5.12. Proposta da vista exterior da exposição, esquema 3D. Imagem: Unveil

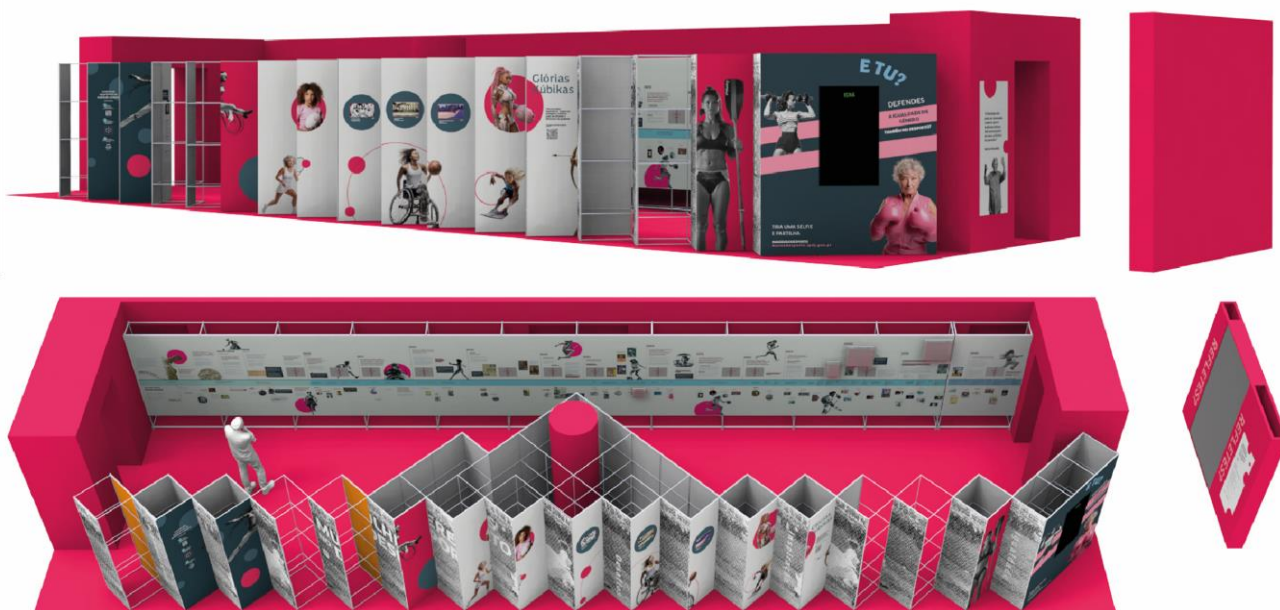


Figura 5.13. Vista lateral exterior e superior da exposição, esquema 3D. Imagem: Unveil

O DDB da curadoria da exposição foi atualizado de forma sistemática e cronológica, sem uma periodicidade pré-definida. Nele foram registadas todas as fases do processo, incluindo entrevistas e reuniões, sobretudo online, gravadas e transcritas, esquemas, desenhos, fotografias e vídeos.

5.6 Guia de Visita à Exposição

O percurso na exposição começa com o *Portal da Empatia*, que conduz o visitante através de um corredor que introduz a temática. Na parede da esquerda, destacam-se marcos históricos e conquistas de mulheres no desporto, incluindo a presença delas em capas de periódicos e objetos icónicos. À direita, são apresentados conceitos fundamentais, como as diferenças entre sexo e género, seguidos de estatísticas sobre desigualdade de género no desporto. No meio do percurso, um ecrã exibe uma obra de videoarte generativa que complementa a narrativa da exposição.

Mais à frente, a exposição mostra dados sobre a desigualdade na cobertura mediática e na representação das atletas, através de *teasers* de *docupics*, *biopics* e anúncios publicitários. Uma última secção destaca os avanços na igualdade de género nos Jogos Olímpicos e exemplos de boas práticas, sublinhando as campanhas de promoção da igualdade, como as desenvolvidas pelo IPDJ.

Descreve-se a seguir cada secção da exposição, com respetivas imagens (artes finais de design e fotografias da exposição).

ENTRAR: Apresentação

A exposição é apresentada num painel da entrada, que indica tratar-se de uma celebração da notável trajetória das mulheres no mundo do desporto, desde as pioneiras até às atletas contemporâneas que desafiam estereótipos de género. Trata-se de uma homenagem à força, paixão e determinação que moldam o desporto e impulsionam a luta pela igualdade. Ao entrar pelo *Portal da Igualdade*, o visitante mergulha num multiverso onde descobrirá mais sobre a desigualdade de género no desporto, explorando casos reais e desafios, além das estatísticas, estratégias e bons exemplos de igualdade. Aqui, o visitante será convidado a conhecer histórias inspiradoras de atletas que se tornaram lendas globais ao transcenderem barreiras, a presença das mulheres desportistas nos média e o impacto destes no desporto feminino.

Algumas peças celebram e simbolizam essas realizações. Além disso, na mesa digital interativa, jogos, vídeos e informações complementam a exposição. O percurso conta ainda com outras experiências digitais, como ligações a conteúdos multimídia através de QR-codes e Realidade Aumentada, criando uma interação entre o visitante e as informações disponíveis. No final da secção, os visitantes podem tirar uma *selfie* no ecrã digital, para partilhar e recordar a sua experiência. O visitante é convidado a embarcar numa jornada inspiradora, explorando, refletindo e partilhando as suas experiências. "Juntos, podemos fazer a diferença e moldar um futuro onde o desporto reflete a igualdade de género e onde as mulheres continuam a brilhar e a superar limites", lê-se ainda, no painel introdutório.



Figura 5.14. Entrada na exposição; à direita a mesa digital; Fonte: Autor

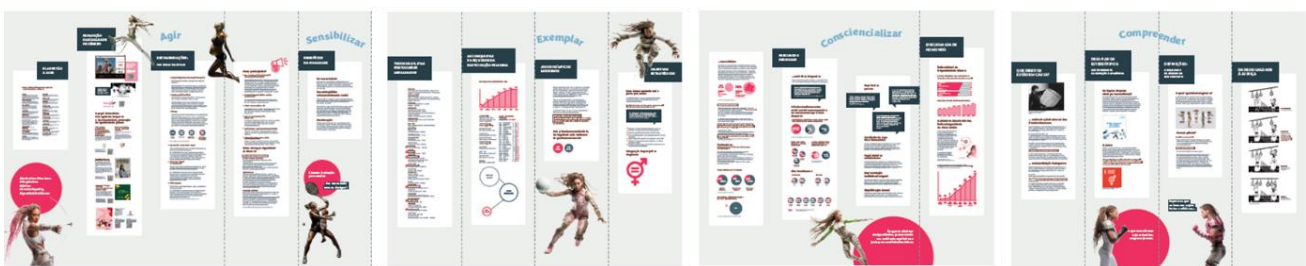


Figura 5.15. Arte final das secções 2 a 5; Fonte: Autor

COMPREENDER – Definições, Desafios e Direitos

Com o mote “Raízes da Desigualdade”, nesta secção o foco está em compreender a desigualdade de género no desporto. Começa-se por se distinguir desigualdade, igualdade, equidade e justiça, com o auxílio de quatro ilustrações da artista convidada Jaqueline Moreira.

Exploram-se as definições e contexto por trás da desigualdade de género no desporto, esclarecendo a distinção entre género e sexo, e faz-se o enquadramento da igualdade de género na Constituição Portuguesa e na Declaração Universal dos Direitos Humanos pela Assembleia Geral da ONU. Ao mergulharmos na análise do conceito de desigualdade de género no desporto, destaca-se o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5 da UNESCO, como uma das suas causas fundamentais.



Figura 5.16. Vista parcial das secções Comprender e Consciencializar; Fonte: Autor

CONSCIENCIALIZAR - Além das Estatísticas

Com o mote “Desigualdade Revelada”, mostram-se casos reais de desigualdade no mundo do desporto, expondo o Índice Global de Disparidade de Género 2022 e a diferença salarial entre homens e mulheres, enquanto se exploram algumas estatísticas de (des)igualdade no mundo, na Europa e em Portugal. Também se compara a diferença salarial entre homens e mulheres em diferentes setores e apresentam-se dados sobre a (de)igualdade nas modalidades

desportivas e títulos profissionais emitidos, conforme fornecidos pelas estatísticas IPDJ / Plataforma PRODesporto⁹⁹.



Figura 5.17. Vista parcial da timeline, videoarte generativa e secção Consciencializar; Fonte: Autor

EXEMPLAR – Objetivos estratégicos e o exemplo dos JO

Esta secção da exposição tem o mote “Estratégias e Heróis da Igualdade” e nela se exploram as estratégias para alcançar a igualdade de género no desporto, desde os Jogos Olímpicos até às Normas Internacionais (descritas com mais detalhe na cronologia) e Estratégias de Igualdade. Destacam-se os seis Objetivos Estratégicos do Conselho da Europa no Programa Transversal de Igualdade de Género em 2012 e analisam-se as conquistas, como a equidade da participação feminina nos Jogos Olímpicos.

SENSIBILIZAR para AGIR – Benefícios, Recomendações e Ação

Nesta secção o mote é para a ação do visitante, para este “Tomar uma atitude”. Por que devemos lutar por um mundo menos desigual? A questão pretende levar a refletir sobre a importância de lutarmos por um mundo menos desigual. Exploram-se os benefícios dessa luta e descobre-se como se pode contribuir para alcançar a igualdade de género no desporto,

⁹⁹ Em <https://ipdj.gov.pt/Programa-Nacional-Desporto-para-Todos-PNDpT>, <https://ipdj.gov.pt/dashboard-prodesporto> e <https://ipdj.gov.pt/titulos-profissionais-emitidos>. Consulta: 20/6/2024).

conhecendo histórias inspiradoras de atletas e ativistas que estão a moldar o futuro do desporto. O papel do Instituto Português do Desporto e da Juventude na promoção da igualdade de género é igualmente referido juntamente com outros exemplos, como a CIG (Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género), ou a Plataforma Portuguesa Para os Direitos das Mulheres.



Figura 5.18. Vista parcial das secções Média, Exemplar, Sensibilizar e Agir; Fonte: Autor

INSPIRAR – Representação nos média e multimédia

Esta secção explora o impacto dos Média e as desigualdades na cobertura mediática do desporto feminino. O visitante pode descobrir como a cobertura mediática moldou e tem moldado a perceção do desporto feminino ao longo dos anos. Num ecrã digital multimédia, tem acesso a vídeos educativos e de sensibilização, incluindo trailers de filmes, documentários e biopics, ou anúncios publicitários, que ilustram, abordam ou apoiam a causa da igualdade de género no desporto. Aqui se incluem, também, as obras de videoarte das artistas que colaboraram. São dezenas de vídeos, todos legendados, que se podem escolher num menu tátil interativo, enfatizando o papel dos média na promoção desta importante mensagem.

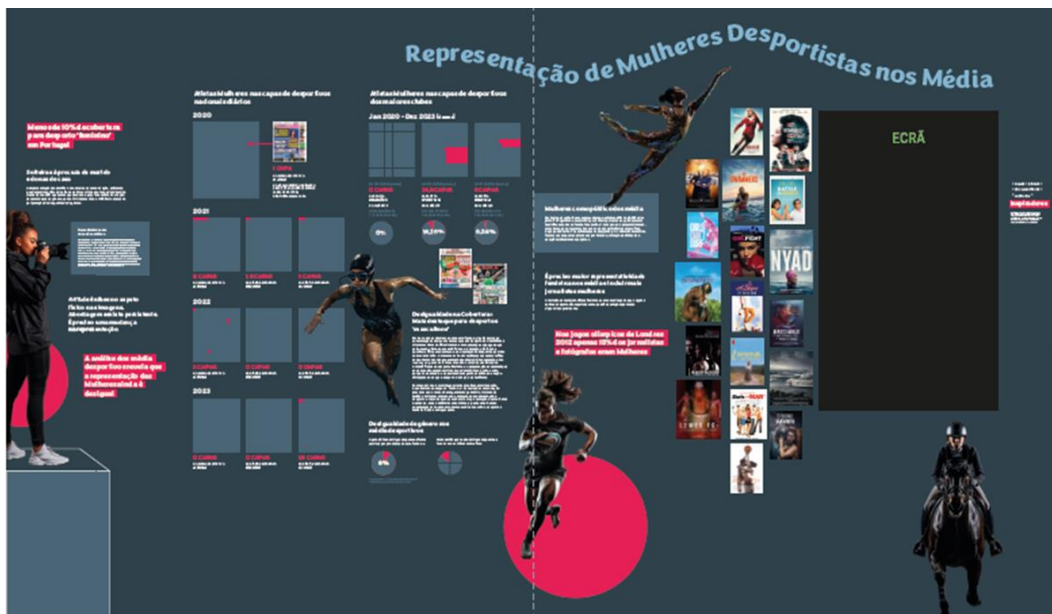


Figura 5.19. Arte final da secção Multimédia; Fonte: Autor

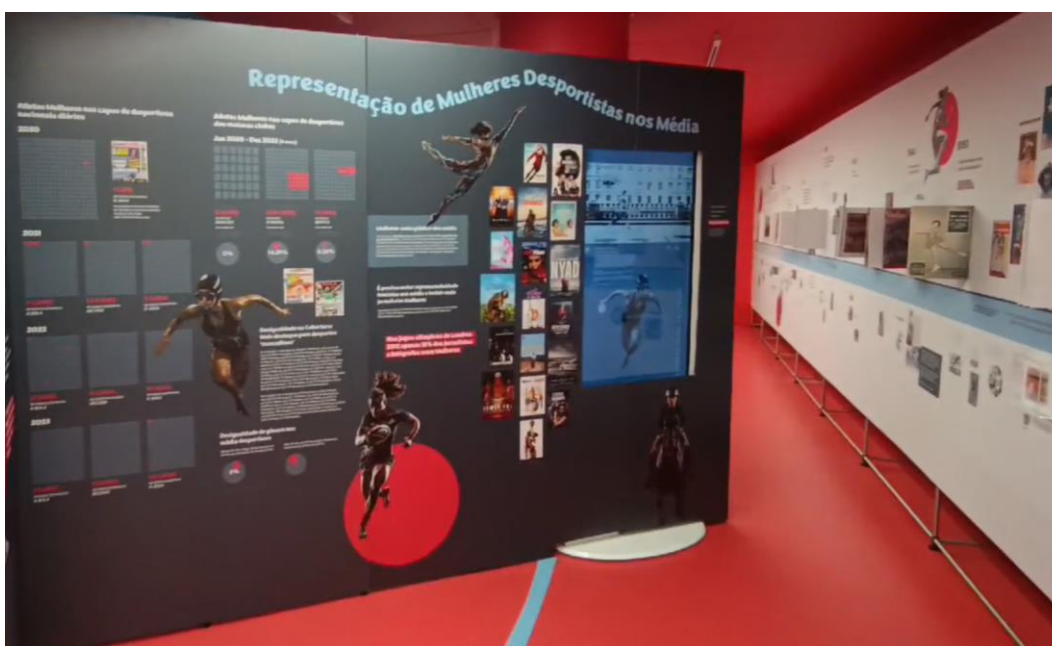


Figura 5.20. Vista parcial das secções Multimédia e Timeline; Fonte: Autor

PERCORRER - Cronologia: ícones e capas de periódicos

Esta secção celebra as lendas globais que transcenderam barreiras culturais e desafiaram o *status quo* no desporto, numa cronologia que começa na Antiguidade e atravessa longos séculos até aos tempos atuais. Explora histórias de determinação que superaram todos os desafios, distribuídas por décadas, com figuras inspiradoras que deixaram a sua marca no

mundo do desporto e na luta pela igualdade de género, histórias de determinação, narrativas de desportistas que superaram desafios ou feitos desportivos e eventos destacados que contribuíram para a diminuição da desigualdade. Ao longo da cronologia, em cada década o visitante é convidado a desfolhar, literalmente, algumas das capas que as atletas fizeram. O percurso na cronologia torna-se, assim, mais interativo. Uma seleção simboliza algumas das inúmeras conquistas e celebrações de realizações e inspirações que moldaram o mundo do desporto feminino. São testemunhos do poder da determinação que simbolizam alguns marcos e figuras da história do desporto feminino, como Fernanda Ribeiro ou Elisabete Jacinto, por exemplo.

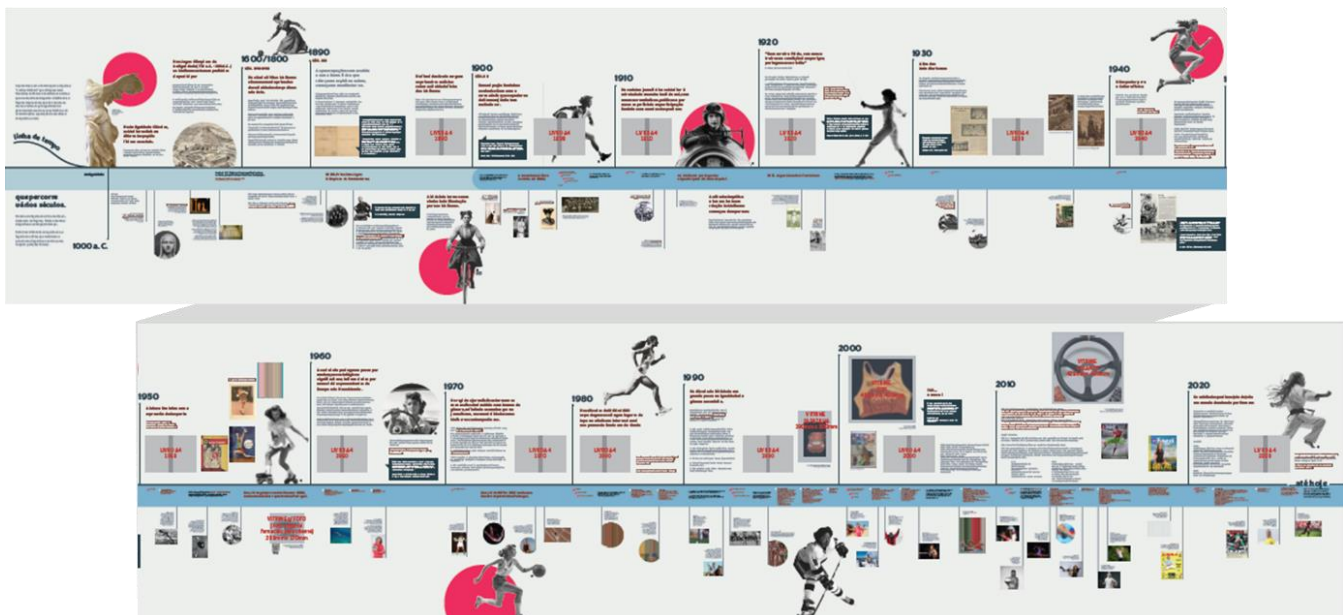


Figura 5.21. Esquema da arte final da Timeline; Fonte: Autor

SAÍDA, MIRROR & CRÉDITOS

Antes de sair, na parede da porta interior, o visitante pode ler uma inspiradora frase de Nelson Mandela: “A liberdade não pode ser alcançada a menos que as mulheres tenham sido emancipadas de todas as formas de opressão.” A figura sorridente do político e ativista, criada pelo autor através de ferramenta de IA, levanta os braços voltado para o visitante, como se o quisesse acolher ou abraçar. A exposição termina com o visitante a sair pelo portal da igualdade para encontrar, junto dos créditos, um espelho infinito, que convida a *REFLETIR*

DENTRO DA CAIXA, o mote do projeto ativista *Paralelo 3* que esteve na base do conceito e da curadoria.

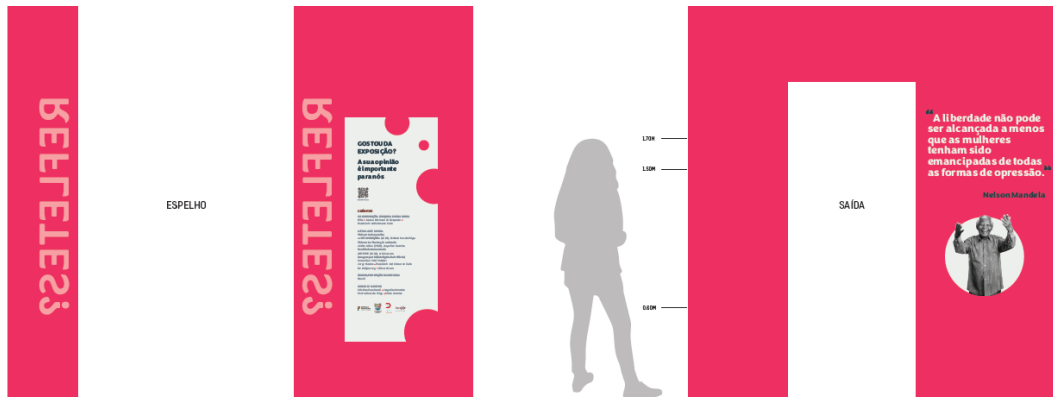


Figura 5.22. Arte final do painel de créditos e da parede de saída; Fonte: Autor



Figura 5.23. Vista parcial do painel Agir, da parede de saída com frase de Nelson Mandela e do espelho infinito; Foto: Autor



Figura 5.24. Parede do espelho infinito e dos créditos; Foto: Autor

PAREDE EXTERIOR: ANJO, SELFIE, REALIDADE AUMENTADA E GLÓRIAS KÚBIKAS (IA)

A parede exterior é composta por uma imagem da inspiradora fotografia «Anjo de Helsínquia ou Mulher de Branco, de 1952», vista apenas no sentido esquerda para direita. Ela ocupa toda a parede e inclui o título da exposição, com logos institucionais e um QR code para o visitante saber mais sobre a história desta fotografia¹⁰⁰, também incluída num postal, na cronologia. Do outro sentido, de quem sai da exposição, o visitante encontra um convite para tirar uma selfie no ecrã digital, a apresentação das Glórias Kúbikas – com QR code para a saber mais na página dedicada – e três imagens ‘gatilhos’ para ativar, através da RA, os vídeos criados pelas artistas convidadas. As instruções de utilização, e de instalação da aplicação *Artivive* que as aciona, são apresentadas nesta secção.

¹⁰⁰ Mais em https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/expo-mulheresdesporto_6cronologia_anjodehelsinquia.
Consulta: 12/10/2024.

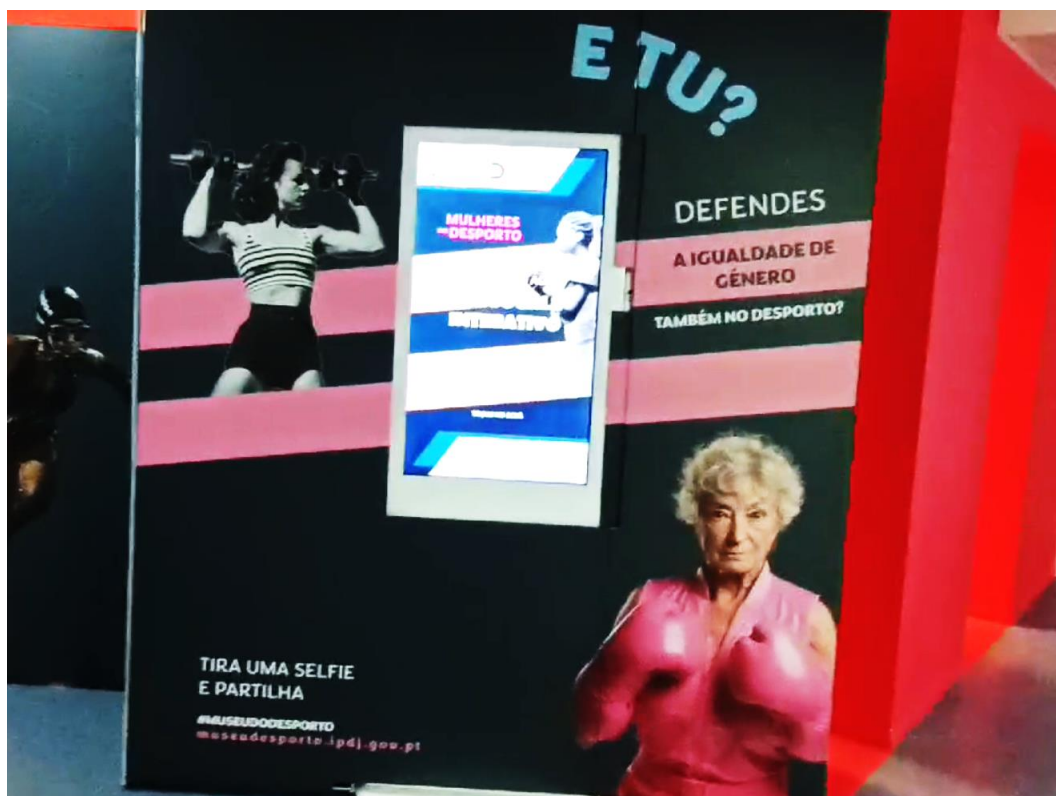


Figura 5.25. Secção do ecrã Selfie; Foto: Autor



Figura 5.26. Secção das Glórias Kúbikas e da RA (imagens 'gatilho'); Foto: Autor

Capítulo 6 - Experimentação III: Processo de Criação e Colaboração

"A colaboração é a chave
para desbloquear o potencial transformador da arte."

Angela Davis

6.1 Narrativa Transmídia, Multimídia e QR codes

A principal razão para a inclusão de artefactos de MAD numa exposição prende-se com a sua versatilidade. Mas também, simultaneamente, pela sua capacidade comunicacional em contexto educativo informacional, como é um museu, ao encontro do que afirma Marcos (2014):

A MAD abarca todas as formas de um discurso estético que explore os medias digitais (ou média digital) e em última instância, os meios computacionais para construir artefactos digitais/computacionais que proporcionem alternativas qualitativas ao fenómeno comunicacional/informacional. (p. 6)

Os artefactos de MAD assumem, neste contexto, um papel importante, um meio através do qual se pode aferir, por exemplo, a interação entre o público e a exposição, assim como o envolvimento e a sensibilização para a causa ativista.

Na exposição, a inclusão da Média-Arte e de ecrãs digitais enriquecerá a experiência do visitante, oferecendo uma abordagem dinâmica e interativa ao encontro da causa da igualdade de género no desporto. Neste capítulo apresenta-se o processo de criação e colaboração nas obras de MAD e multimídia nos equipamentos tecnológicos existentes na exposição «*MULHERES NO DESPORTO*»: o ecrã digital interativo, o ecrã digital Selfie, a mesa digital (multitoque) interativa, e ainda outras formas de transmediação digital, como as páginas online (do projeto *Paralelo 3* e da exposição no site do MND), ou o guia de visita, acessíveis pelos qr-codes disponíveis. Segue-se o processo de desenvolvimento da RA e da utilização de IA para criação de imagens e personagens.

Na última parte deste capítulo apresenta-se o processo de colaboração artística das obras de MAD ativistas que exploram a desigualdade de género no desporto: «*JUSTAPOSIÇÃO*»,

videoarte generativa do artista Pedro Alves da Veiga; «Salto Alto», curta de animação de Jaqueline Moreira; «É preciso uma rampa?», videoarte de Sílvia Jermias; e «Intrusa[s]», videoarte de Cristina Cavalcanti. Cada uma baseou-se no conceito e tema da exposição para trazer a sua visão criativa e pessoal para as obras criadas, pretendendo-se, assim, exponenciar a experiência.

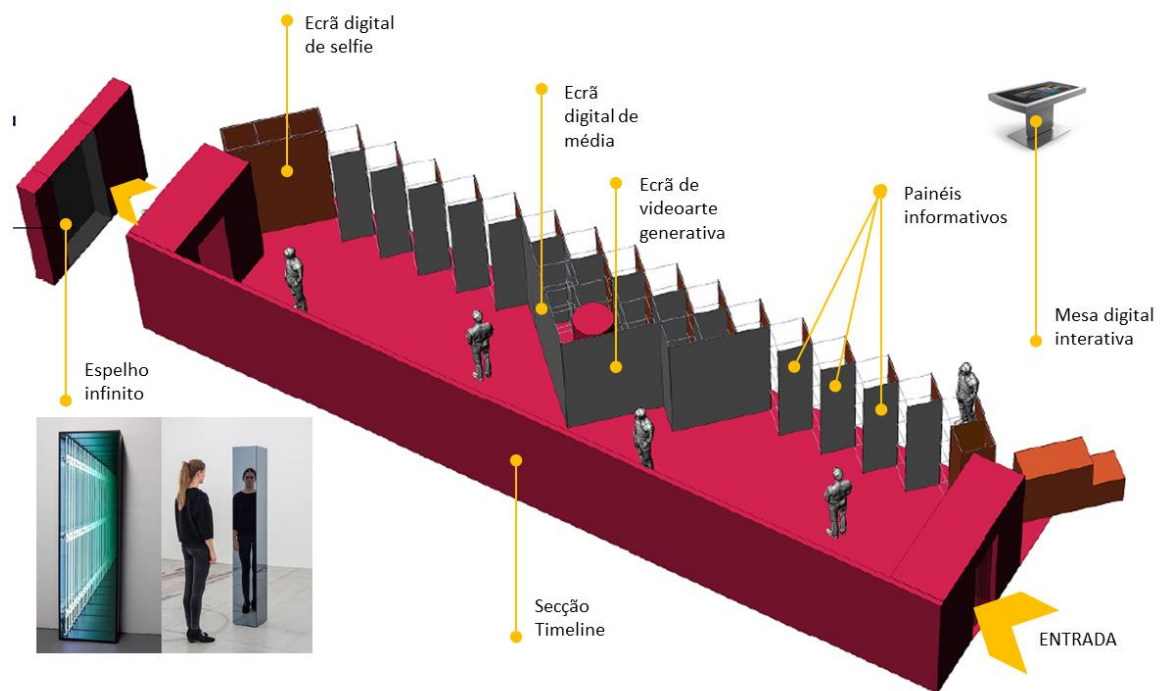


Figura 6.1. Vista superior do esquema 3D com plano da tecnologia e estudo do espelho infinito; Imagens: Unveil; Fonte: Autor

Ecrã digital interativo multimédia

Na secção de Multimédia da exposição, os visitantes podem explorar uma variedade de vídeos através de um menu interativo e tátil no ecrã vertical digital. Quando não existe interação do visitante, os vídeos passam automaticamente, permitindo sempre a passagem ao vídeo seguinte, ao anterior ou ao menu inicial, através de botões criados para o efeito. O design foi desenvolvido pelo curador e autor para ir ao encontro do *layout* da exposição, estando cada tema dos vídeos associado a uma mensagem específica: Consciencializar, Inspirar, Sensibilizar e Agir. Todos os vídeos apresentados neste ecrã foram legendados em português, depois de traduzidos do original (inglês), para maior acessibilidade, leitura e compreensão dos conteúdos. A seleção resulta da uma extensa pesquisa, dividindo-se por quatro secções, podendo o visitante escolher no menu inicial.

- **Conhecer a causa:** além dos quatro vídeos de MAD criados para a exposição, outros 16 ajudam o visitante a entender melhor o tema da igualdade de género, através de gráficos, animações, entrevistas ou conferências, criados por empresas de renome como as Nações Unidas, UNFPA Ukraine, TED-Ed Student Talks, entre outras;
- **Teasers de filmes:** pode optar-se pela ficção, os biopics ou documentários, de 18 teasers disponíveis;
- **Ação:** cinco campanhas institucionais para aliciar à ação;
- **PUB:** uma seleção de filmes publicitários para inspirar o visitante.



Figura 6.2. Capturas do ecrã Multimédia (início, menu e separador); Fonte: Autor

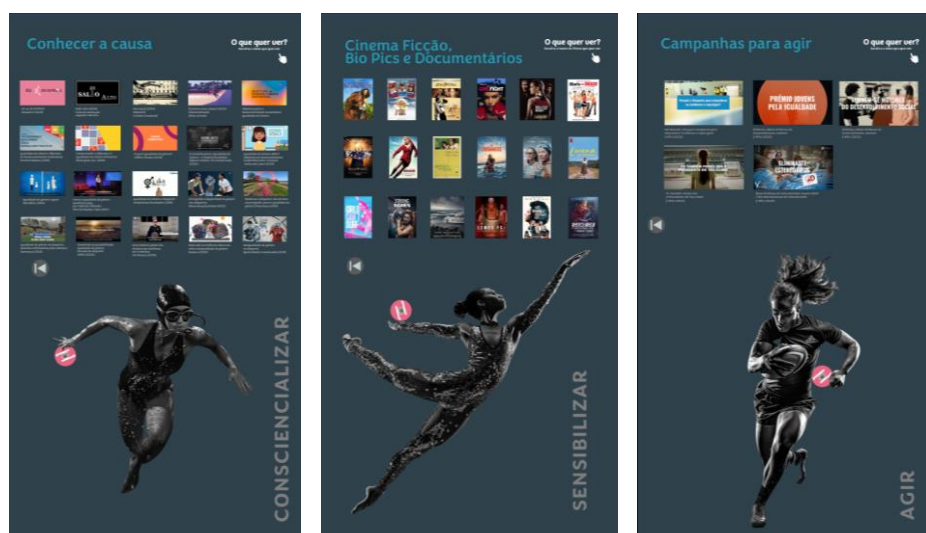


Figura 6.3. Capturas de ecrãs: a causa, teasers de filmes e campanhas; Fonte: Autor

Ecrã Digital Selfie

Quase no final da visita, os visitantes encontram o Ecrã Digital Selfie, onde se podem fotografar ao lado de inspiradoras Glórias Kúbikas. Este ecrã oferece a oportunidade de capturar momentos memoráveis, seja sozinho ou em grupo, com amigos e familiares. Os visitantes podem escolher entre diferentes cenários disponíveis, tirar a selfie e, se gostarem do resultado, enviá-la por e-mail para partilhar. Caso contrário, há sempre a opção de tentar novamente ou selecionar outro cenário.

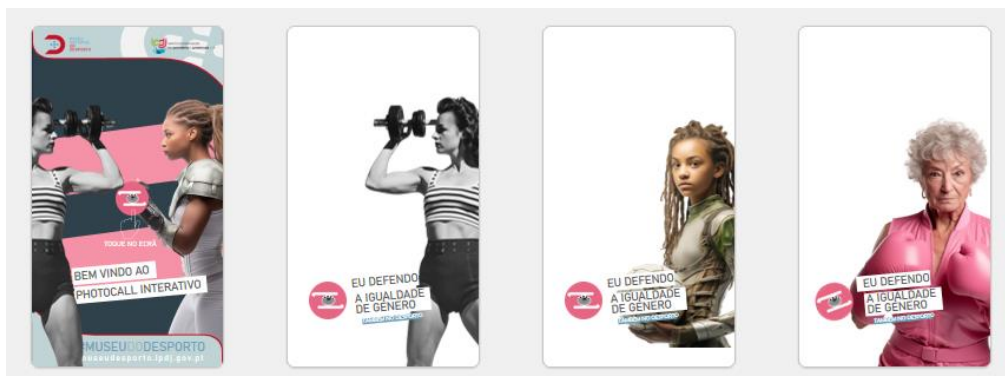


Figura 6.4. Plano das imagens propostas para o ecrã Selfie; Fonte: Autor

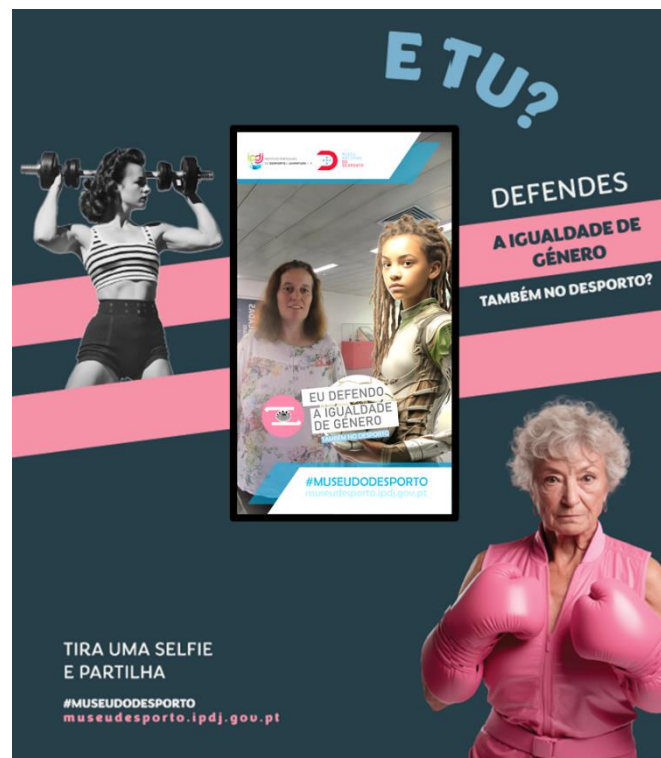


Figura 6.5. Painel para o ecrã Selfie utilizado por uma visitante; Design e Fonte: Autor

Mesa Digital (Multitoque) Interativa

A Mesa Digital Interativa, posicionada na parede oposta à exposição, convida os visitantes a uma participação ativa, lúdica e educativa. Este recurso também inclui vídeos sobre o tema da exposição, como a videoarte do projeto *Paralelo 3*, que aborda a igualdade de género no desporto. Além disso, os visitantes encontram uma vasta gama de informações sobre a exposição, curiosidades, e jogos como puzzles, memória, correspondências e quizzes, que também podem ser jogados online. O menu inicial, intuitivo e interativo, facilita a navegação, e os visitantes são convidados a deixar a sua opinião sobre a visita no Inquérito de Satisfação, disponível na mesa digital, por QR code ou na página online da exposição.



Figura 6.6. Menu inicial da mesa digital interativa; Fonte: Autor



Figura 6.7. Mesa digital interativa: uma das 15 curiosidades; Fonte: Autor

Páginas web e qr-codes

Para maior transmediação da exposição, a página do projeto *Paralelo 3* pode ser acedida, para que o visitante fique a conhecer melhor os conceitos ou o artefacto MAD que originou a exposição. Foi também criada uma página online (no website do MND)¹⁰¹, que auxilia o visitante a guiar-se na exposição, com informação sobre cada secção. Um *Guia Digital de Visita* foi concebido como um instrumento para orientar os visitantes. Ele percorre as sete secções da exposição visando complementar os recursos interativos incluídos, proporcionando uma experiência mais educativa, enquanto sensibiliza e tenta inspirar os visitantes a refletir sobre a importância da igualdade de género no desporto e a contribuir para uma mudança positiva nesta área. O guia está também disponível em formato pdf, que o visitante pode baixar e levar consigo. É ainda dado destaque à Média-Arte e aos ecrãs digitais que estão na exposição¹⁰², como um complemento transversal.

As páginas podem ser acedidas através de QR codes disponíveis ao longo da exposição. Eles trazem uma experiência transmediada ao visitante, além do espaço físico da exposição, fazendo a ligação a conteúdos adicionais e complementam a informação de diversas secções¹⁰³: na entrada, para o Guia da visita; no painel exterior da exposição, para a história da imagem «*Anjo de Hensínquia*» e ligação à loja de aplicações para instalação do *Artivive* RA no painel de créditos, para o Inquérito de satisfação; na secção Agir, para a campanha *Empower Girls Now*, campanhas, programas e prémios IPDJ, Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres e CIG - Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género.



Figura 6.8. Pormenor do painel exterior com QR code para a história da imagem; Fonte: Autor

¹⁰¹ Em https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/2024_mulheres-no-desporto

¹⁰² Em https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/expo-mulheresdesporto_mediaarte

¹⁰³ Exemplo: https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/expo-mulheresdesporto_6cronologia_anjodehelsinquia.



Figura 6.9. Pormenores de três secções da exposição com QR codes para conteúdos extra: Guia da visita (Entrada), Inquérito de satisfação (Créditos) e aplicação Artivive RA; Fonte: Autor

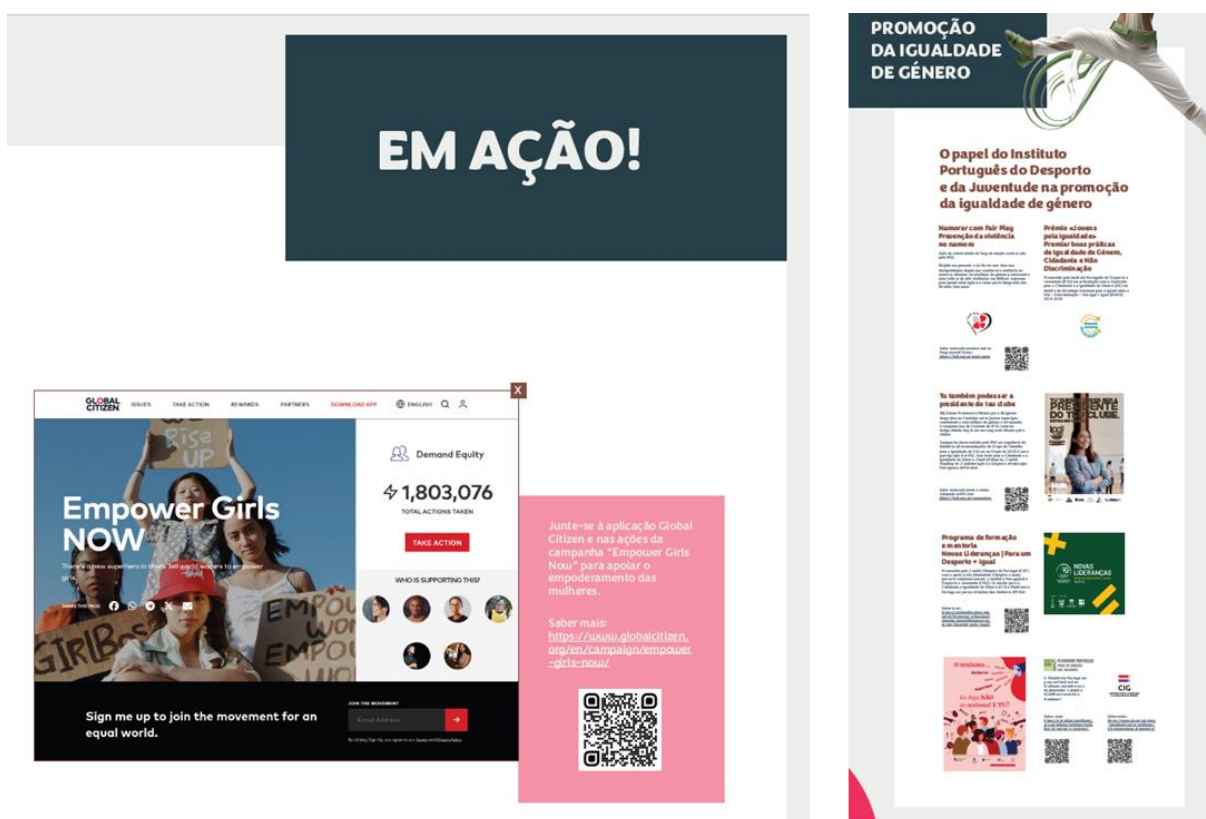
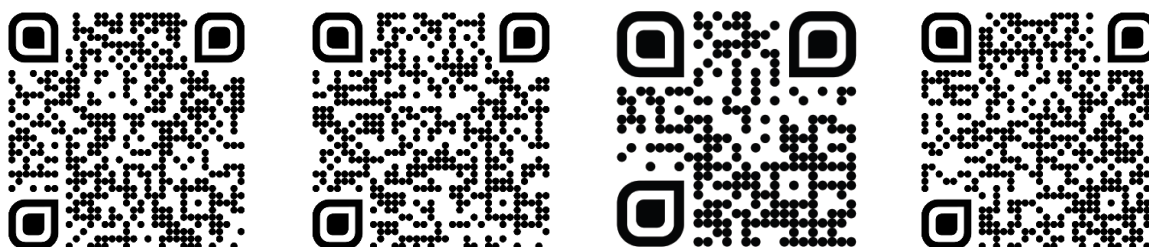


Figura 6.10. Pormenores: secção Agir com QR codes de ligação a conteúdos extra: campanha Empower Girls Now, campanhas, programas e prémios IPDJ, Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres e Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género; Fonte: Autor



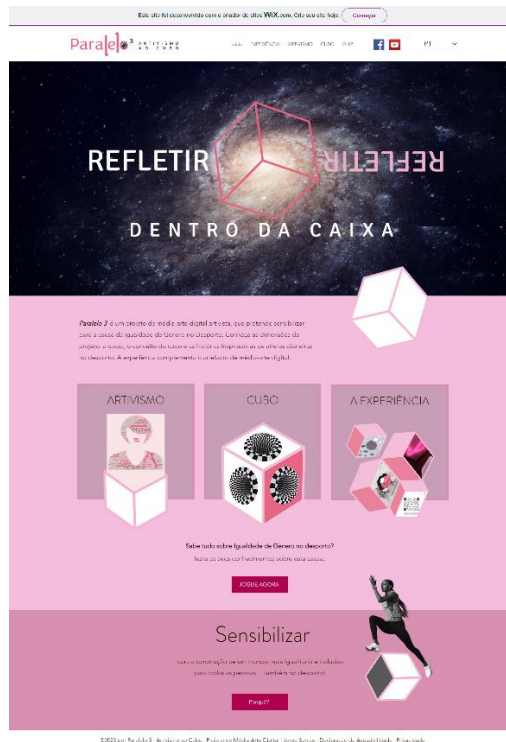


Figura 6.11. Captura do ecrã da página inicial do projeto Paralelo 3; Fonte: Autor

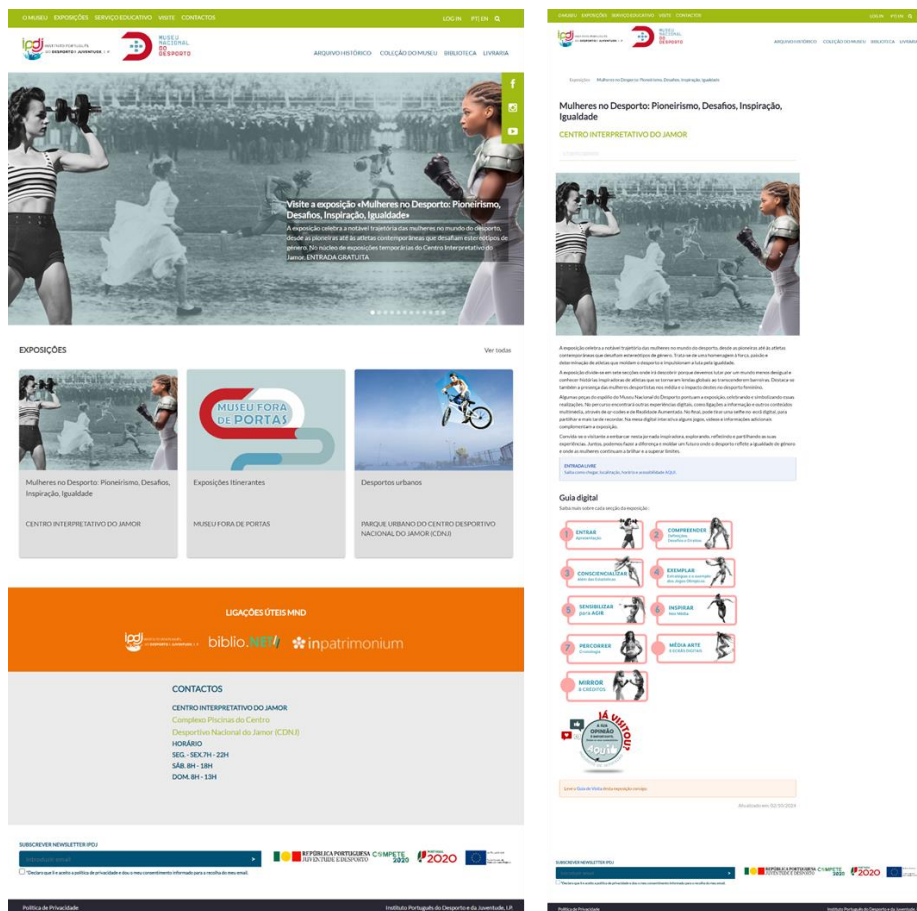


Figura 6.12. Capturas de ecrãs: site do MND e a página da exposição; Fonte: Autor

6.2 Realidade Aumentada

Algumas imagens ao longo da exposição estão preparadas através da tecnologia de Realidade Aumentada (RA), que permite uma imersão profunda, dando mais vida às histórias através de camadas digitais sobrepostas ao mundo real. O projeto *Paralelo 3* utiliza a RA na exposição através da aplicação *Artivive*, uma ferramenta que permite aos artistas criar dimensões de arte, ligando a arte clássica à digital.

Para usufruir da experiência, o visitante deve instalar gratuitamente a aplicação *Artivive* no seu dispositivo móvel e apontar para imagens específicas identificadas ao longo da exposição. Ao fazê-lo, é desbloqueada e mostrada informação adicional, como texto, vídeos ou animações, tornando a exposição ainda mais interativa e permitindo ao visitante mergulhar ainda mais na história, no conhecimento e na causa da igualdade de género no desporto.

A *Artivive*, fundada em 2017 em Viena (Áustria) por Sergiu Ardelean e Codin Popescu, tem como visão "mudar a forma como a arte é criada e consumida – e construir uma comunidade em torno da arte de Realidade Aumentada".¹⁰⁴ A solução é composta pela aplicação, o componente de visualização, e pelo *Bridge by Artivive*, o componente de criação, ambos acessíveis e fáceis de usar para artistas, museus, locais e espectadores.

O artista/criador pode cadastrar-se gratuitamente no site e depois pode aceder à página de criação (em <https://bridge.artivive.com/>), também gratuita para um plano de até 50 visualizações por mês, pelos utilizadores.

Na secção da *Timeline* quatro imagens icónicas são o 'gatilho' para despoletar a experiência de RA: Coubertin ('pai' dos Jogos Olímpicos modernos – para quem a mulher não podia participar), Katherine Switzer (a primeira mulher a correr a Maratona de Boston, em 1967, mesmo quando as autoridades tentaram removê-la à força da pista), Blake Bolden (a primeira mulher afro-americana a jogar na National Women's Hockey League) e Carole Costa (eleita a melhor jogadora do campeonato feminino 2021/2022 pela Federação Portuguesa de Futebol). Para cada uma foi criado um curto vídeo de animação, acionado pela aplicação. Além destas, na secção de RA da parede exterior, outras três imagens 'gatilho' acionam os vídeos criados pelas artistas de MAD convidadas.

¹⁰⁴ Em <https://artivive.com/about/>. Consulta: 29/6/2024.

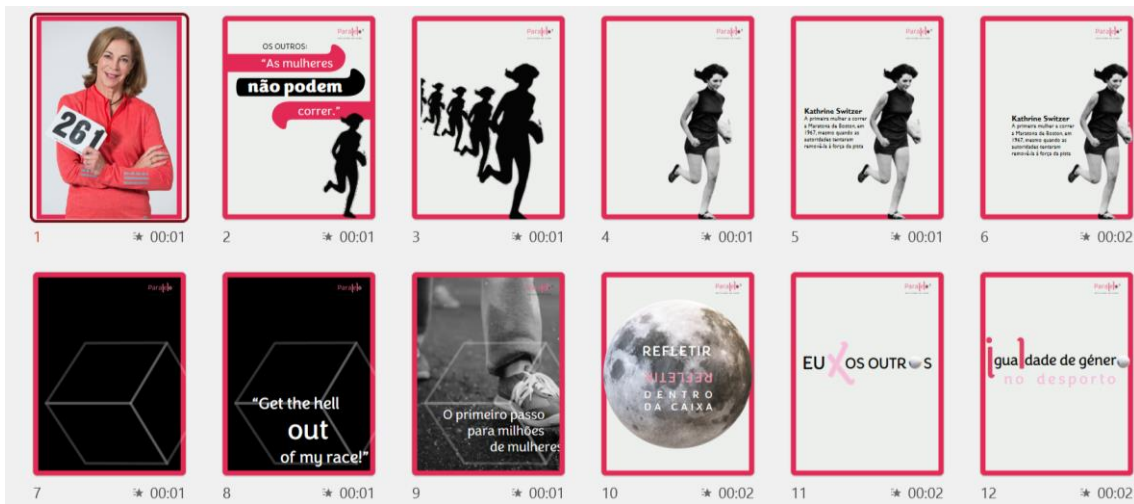
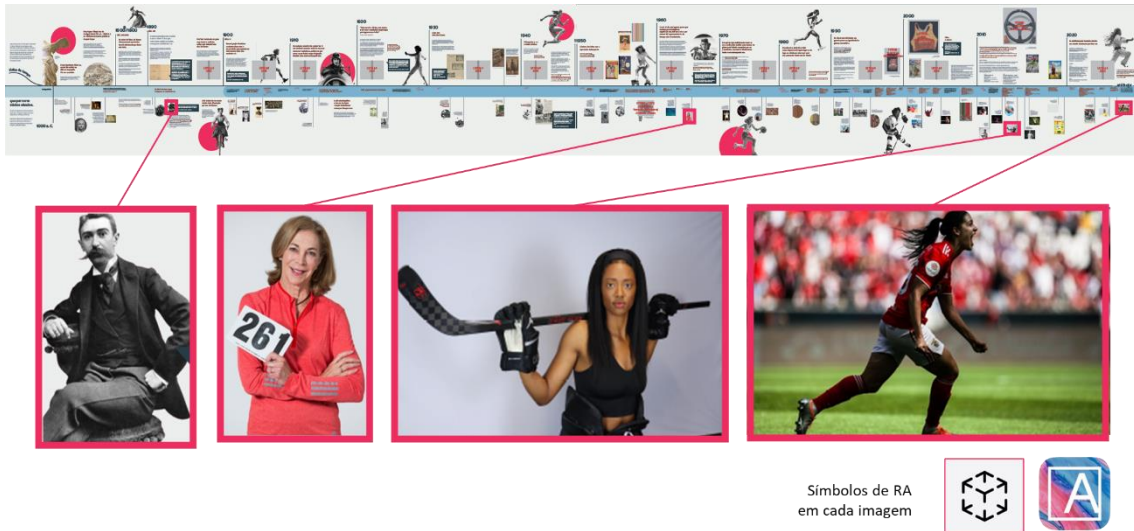




Figura 6.16. Capturas dos ecrãs do filme de Carole Costa ativado pela RA; Fonte: Autor

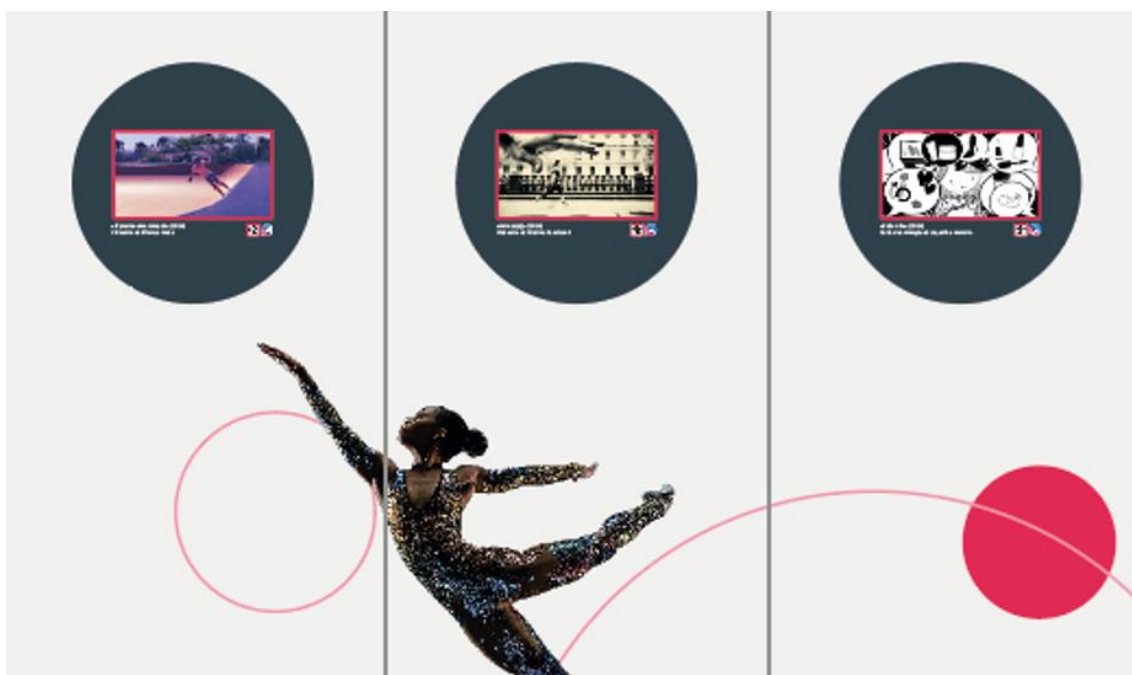


Figura 6.17. Três imagens 'gatilho' de RA das artistas de MAD na secção exterior; Fonte: Autor

6.3 Inteligência Artificial - Criação de imagens e personagens

A partir do conceito da exposição, utilizou-se a ferramenta *Midjourney* para dar 'vida' às Glórias Kúbicas, uma 'tribo' de atletas mulheres, mascotes visuais e guias do ativismo que acompanham o visitante. Elas ilustram as secções de conteúdo da exposição, incluindo os ecrãs e a página web, além de cada década da cronologia, que vai da Antiguidade até os anos 2020. As imagens foram colocadas a preto e branco para harmonia visual. Assim, mistura-se um universo ficcional com histórias inspiradoras de atletas reais e factos sobre desporto e igualdade de género.

Inspiradas na valquíria Geiravör¹⁰⁵, personificam atributos como determinação, coragem, triunfo e vitória, representando a força e resistência necessárias no desporto. Elas assumem o papel de guias do ativismo, mostrando como a arte e o desporto podem ser ferramentas poderosas para a igualdade de género. A sua presença reforça a mensagem de que todos têm o potencial de alcançar a vitória nesse caminho, inspirando futuras gerações.

Com base neste perfil, desenharam-se vários protótipos utilizando a ferramenta de criação por IA *Midjourney* (da *Discord*¹⁰⁶). Começou por colocar-se uma breve instrução (*image prompt*), sem muito detalhe: *[prompt 1] “Young athlete playing sports in a sport and red environment”*¹⁰⁷

Esta devolveu algumas sugestões, curiosamente, todas elas com homens, apesar da palavra “atleta” funcionar para ambos os sexos. Fomos por isso mais claros, dando uma longa instrução descrevendo a personagem *[prompt 2]*. Desta vez gerou algumas sugestões, mas com um aspeto de banda desenhada, o que não se pretendia. Modificou-se e simplificou-se, tentando que a instrução fosse mais clara e concisa, abandonando grandes descrições (uma vez que estas geram mais ruído). Experimentou-se a colocação das personagens à frente de cubos e formas ovais, para ir ao encontro do conceito. Depois, especificou-se o que se pretendia: uma atleta forte, inspirada na valquíria, num fundo claro, para poder utilizar a personagem em vários contextos, modalidades desportivas (indicadas a seguir entre parêntesis retos) e secções da exposição.

[prompt 3]: Full body 25-year-old determined multiracial, green eyes, long light brown dreadlocks, female athlete playing [a futuristic pink basketball / boxing in futuristic pink gloves / wrestling / hockey with a pink stick] in a futuristic full body white equipment without any brand or logos, not facing us, full white clean background. She is a 21st century warrior figure, inspired by a Valkyrie.

Esta instrução foi um feliz equilíbrio entre o demasiado vago e o demasiado descritivo. Ao fim de apenas três tentativas, conseguiu-se finalmente uma aproximação da ideia e do conceito

¹⁰⁵ As valquírias são entidades femininas da mitologia nórdica (escandinava), que representam guerreiras e guardiãs donzelas que escolhem os heróis caídos em batalha. Geiravör significa deusa da lança. Em <https://mitologia-nordica.net/criaturas/valquirias-na-mitologia-nordica/>. Consulta: 5/11/2023.

¹⁰⁶ Em <https://discord.com>. Consulta: 5/11/2023).

¹⁰⁷ Notámos que a instrução em inglês gerava resultados mais aceitáveis do que em português, daí o termos feito nessa língua.

ao que se pretendia, continuando a fazer-se pequenas modificações às *prompts*, sobretudo relativamente à modalidade desportiva. Em algumas horas o *Midjourney*, com variantes às instruções dadas, gerou mais de 300 imagens, muitas delas bastante aceitáveis, que se utilizaram como inspiração na ilustração das secções da exposição.



Figura 6.18. Evolução de 3 prompts Midjourney para Glórias Kúbicas; Fonte: Autor

Já no lado da curadoria, no desenho esquemático de organização e distribuição de conteúdos pelas secções, voltou a utilizar-se a criação de imagens geradas por IA para ilustrar cada uma. Na cronologia, deram-se instruções sobre a modalidade e a época respetiva, para gerar uma imagem que melhor se adaptasse. Assim, no final do século XIX, por exemplo, como a bicicleta era um símbolo da libertação feminina, a instrução foi no sentido da indumentária da época de uma mulher a fazer ciclismo, a praticar ténis (1900), patinagem (tão popular nos anos 50) ou corrida (1980). Mas também se tentou mostrar mulheres a praticarem modalidades habitualmente mais associadas a homens, como aviação (1910), esgrima (1920/39), salto em altura (1940), basquete (1970), hóquei em patins (1990), levantamento de pesos (2000), canoagem (2010) ou judo (2020). A instrução foi adaptada ao período e modalidade, conforme exemplo nas *prompts* seguintes:

[prompt]: vintage black and white photograph of [1890 female athlete, full body, cycling with long skirt and blouse] [1950 female athlete, full body, lifting weights] [1950 athlete roller skating] in white clean background, view from front.



Figura 6.19. Alguns dos resultados selecionados das imagens geradas por IA a ilustrar algumas das décadas da cronologia da exposição: 1890 e anos 50 – ao centro a imagem principal de divulgação da exposição; Fonte: Autor



Figura 6.20. Imagens de atletas ('Glórias Kúbikas') geradas por AI para ilustrar as décadas de 1970, 1980 e 2020; Fonte: Autor com Midjourney.

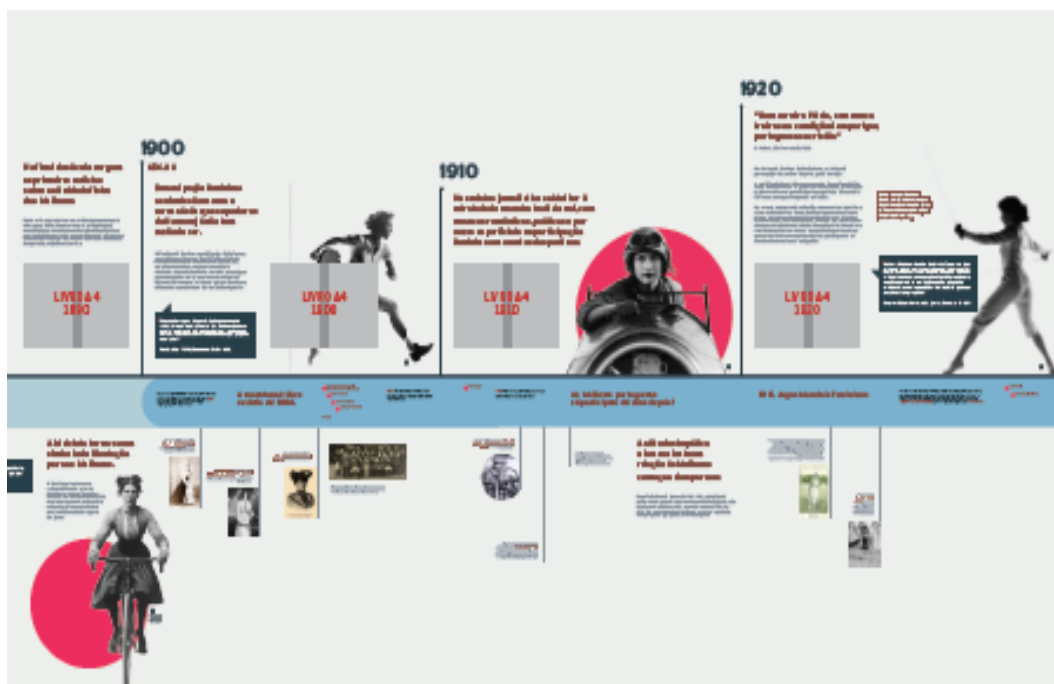
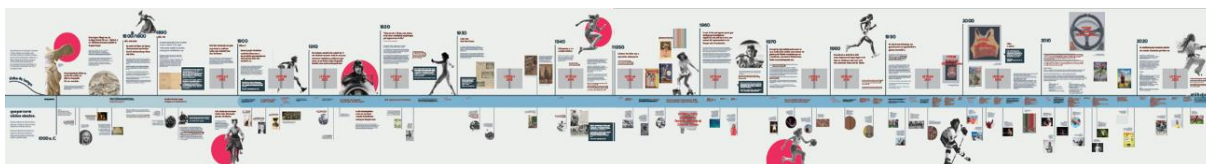


Figura 6.21. Os resultados das imagens geradas por IA a ilustrar o plano de uma secção da exposição, Timeline (vista geral e pormenor); Fonte: Autor



Figura 6.22. Imagens de atletas futuristas ('Glórias Kúbikas') geradas por AI para ilustrar partes da exposição; Fonte: Autor com Midjourney.



Figura 6.23. Os resultados das imagens geradas por IA a ilustrar o plano de secções da exposição (2 a 5 e entrada); Fonte: Autor

6.4 Colaboração Artística

Cremos que a solução criativa encontrada com a utilização da IA, pelo autor e curador da exposição, ajudará a ilustrar a exposição, mas sobretudo a enriquecer a narrativa. No entanto, além da IA e das soluções de design e multimédia encontradas, procurou-se enriquecer a experiência com a inclusão de outras obras de MAD. Convidaram-se quatro artistas, que imediatamente aceitaram com entusiasmo criar obras de MAD, como videoarte, videoarte generativa, ilustração digital e de RA ou performatividade digital, por exemplo. Destaca-se assim a colaboração entre curadoria, tecnologia e expressão artística, enfatizando a abertura à criatividade na conceção da exposição. Esta abordagem multidisciplinar, que tem presente o conceito e a narrativa expositiva, promete oferecer uma perspetiva única e impactante sobre a igualdade de género no desporto. Iniciaram-se desde logo reuniões/ conversas de ponto de

situação periódicos *online*, que foram gravadas e transcritas (em anexo I.4). O processo de colaboração entre a curadoria e a criação das obras descreve-se de seguida.



Figura 6.24. Capturas de ecrãs de algumas das reuniões Teams com artistas de MAD: Pedro Alves da Veiga, Jaqueline Moreira e Cristina Cavalcanti; Fonte: Autor

6.4.1 Videoarte Generativa: «JUSTAPOSIÇÃO», de Pedro Alves da Veiga

Conhecida a qualidade do trabalho do artista Pedro Alves da Veiga¹⁰⁸, pelo seu interesse pela investigação em arte, sociedade, sustentabilidade, mas sobretudo o ativismo, contactei-o ainda em novembro de 2023 para desafiá-lo a criar uma obra de MAD para a exposição «MULHERES NO DESPORTO». Nas primeiras conversas, ficou destacada a importância da curadoria e o avanço na pesquisa de conteúdos, com a intenção de incluir obras de arte fotográficas, criações por IA e arte generativa. O artista manifestou interesse em explorar a videoarte generativa nesta causa. Mantivemos o contacto, atualizando-o sobre o andamento do projeto e o compromisso confirmado pelo MND/IPDJ. Definiu-se a viabilidade de exibir as obras, considerando alternativas como televisores de grandes dimensões, caso a aquisição de um projetor não fosse possível.

No início de 2024 iniciou-se o processo e, depois de apresentado o projeto *Paralelo 3* e a ideia de curadoria já em curso, discutiu-se a evolução do conceito, a arquitetura planeada para o

¹⁰⁸ Em <https://pedroveiga.com/>. Consulta: 30/10/2023.

espaço expositivo e a integração de tecnologia para criar impacto visual e sonoro. Pedro Alves da Veiga expressou entusiasmo pelo conceito e referiram-se desenvolvimentos criativos, como a utilização de texto e estatísticas nas peças.

Nas semanas seguintes, discutimos as primeiras etapas do projeto de videoarte generativa, explorando a relação entre competição e colaboração nos desportos. Considerámos como essa ideia poderia ser traduzida numa instalação de videoarte e discutimos a importância de provocar reflexão no público. Apresentei os primeiros *renders* 3D da exposição, que nessa altura a equipa de design já havia entregue, e destaquei a disposição das imagens e a experiência dinâmica para os visitantes.

Em cerca de três meses, o projeto mostrou uma rápida evolução após o estabelecimento do conceito apresentado pelo artista. Sobre o processo de criação e colaboração, o artista refere ter seguido as sete etapas do método A/R/Cográfico, devidamente documentado, tendo a inspiração vindo de fontes como os estudos de Eadweard Muybridge¹⁰⁹ (reconhecido por capturar o movimento humano e animal) e dados sobre igualdade no desporto, além de influências de obras anteriores do autor. O gatilho terá surgido do meu convite, que impulsionou a criação de uma videoarte generativa centrada em temas como igualdade e superação.

O objetivo terá sido criar uma obra que expressasse a sua visão empática sobre a causa, traduzida em múltiplas perspetivas que se refletiriam na obra final.

A minha intenção - ao aceitar o convite - foi a de produzir uma obra de videoarte generativa, que permitisse comunicar a minha visão pessoal sobre as causas relacionadas, e que, por ser uma visão empática, se pode traduzir num conjunto de subvisões distintas, de acordo com determinadas especificidades físicas (como género, saúde, compleição atlética) e psicológicas (como motivação, ambição, superação), entre outras. Estas distintas visões manifestam-se claramente no texto, já que cada uma das 11 secções corresponde (potencialmente) a uma voz distinta. – Pedro Alves da Veiga (conversa com o artista)

¹⁰⁹ Eadweard Muybridge (1830-1904) foi um fotógrafo e inventor britânico, pioneiro no estudo do movimento através da fotografia sequencial. Conhecido pelo seu trabalho inovador com a captura de imagens de animais e pessoas em movimento, ele desenvolveu o zoopraxiscópio, um dispositivo precursor do cinema. Muybridge é amplamente reconhecido pelas suas contribuições significativas ao desenvolvimento da cinematografia e à compreensão científica do movimento.

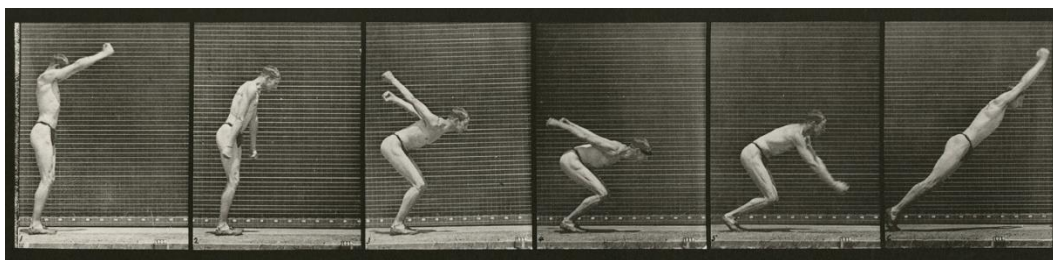


Figura 6.25. Detalhe da obra de Eadweard Muybridge «Plate 163»; O modelo é Percy C. Madeira (1862-1942); Imagem: University of Pennsylvania Archives.



Figura 6.26. Detalhe da obra de Eadweard Muybridge «Animal Locomotion: an Electro-Photographic Investigation of Connective Phases of Animal Movements» (1887), Modelo desconhecida; Fonte: Places Journal¹¹⁰

A obra, criada com *Processing 4.0* e *Adobe Premiere*, estrutura-se em quatro pilares principais, segundo o seu criador:

1. a igualdade intrínseca dos seres humanos baseada nos 11 elementos químicos mais comuns na nossa constituição (oxigénio, hidrogénio, azoto, carbono, cálcio, fósforo, enxofre, potássio, sódio, cloro e magnésio), cada um representando uma persona distinta;
2. informação estatística credível sobre desigualdade de género;
3. o trabalho cronofotográfico pioneiro de Eadweard Muybridge, realizado entre 1878 e 1886 sobre a locomoção animal, e onde já figuram modelos humanos femininos a par dos masculinos;
4. um texto poético original em 11 atos, associados a cada elemento.

¹¹⁰ Em <https://placesjournal.org/article/eadweard-muybridges-secret-cloud-collection/>. Consulta: 30/10/2023.



Figura 6.27. Captura de ecrã de «JUSTAPOSICÃO»; Autor: Pedro Alves da Veiga

Durante a prototipagem, o autor enfrentou dificuldades técnicas com o *software*, o que exigiu várias tentativas para corrigir problemas. Segundo o artista, houve um obstáculo significativo relacionado com um erro documentado no *Processing*, responsável por má gestão de memória ao lidar com múltiplos vídeos. Este desafio, externo à criação, tornou o processo mais demorado, mas permitiu reunir e ajustar todos os elementos da obra, incluindo alterações no texto para harmonizá-lo com as imagens e o ritmo global.

Numa fase final, os testes incluíram uma exibição restrita e ajustes baseados nas observações recolhidas, que levaram a melhorias nas animações e representações gráficas.

Assim nascia «JUSTAPOSICÃO», uma obra de videoarte generativa artística em que Pedro Alves da Veiga aborda a desigualdade de género no desporto, combinando caos e ordem através da justaposição de imagens históricas e textos poéticos. O sistema seleciona imagens aleatoriamente, enquanto o texto segue um fluxo pré-definido.

A sobreposição semântica das camadas constrói uma narrativa sobre a (des)igualdade de género no desporto. A obra foi capturada em tempo real, refletindo um processo de investigação e criação complexo e iterativo. Nem o título «JUSTAPOSICÃO», com duplo significado, escapou à criatividade do autor, indo também ao encontro dos jogos de duplos sentidos e ilusões que fazem parte do conceito do projeto *Paralelo 3*. Segundo o artista,

O nome da obra é, também ele, um pequeno jogo com a palavra *justaposição*, já que a obra assenta na sobreposição de camadas semânticas complementares, construindo dessa forma um conceito de justa posição sobre a (des)igualdade de género no desporto. A obra envolveu um processo de investigação complexo e quase divergente, sendo que os três primeiros pilares se apresentaram como inspiração possível desde os momentos iniciais. - Pedro Alves da Veiga



Figura 6.28. Secção Timeline à esquerda e painel 'poético' de «JUSTAPOSICÃO», à direita, na exposição «MULHERES NO DESPORTO»; Fonte: Autor



A intervenção final ocorreu com a exibição pública da obra, com cerca de 13 minutos, exibida em contínuo num ecrã de uma secção da exposição exclusivamente dedicada à videoarte generativa, onde o poema também está impresso. O visitante pode ficar a saber mais sobre a obra, nomeadamente conceito e biografia do autor, na página online da exposição, especificamente na subpágina que lhe é dedicada.¹¹¹

6.4.2 Curta de animação: «Salto Alto», de Jaqueline Moreira

Conheci pessoalmente a Jaqueline Moreira e o seu artefacto de MAD ativista «*Liberdade por um fio*», que a artista e doutoranda em MAD apresentou na exposição «*RIZOMA*», em Loulé, em julho de 2023. Obra composta por diversas ilustrações a preto e branco que ativavam, cada uma, uma animação, numa experiência de RA e de “descoberta de coisas simples da vida e que eram proibidas pelo governo”.¹¹² Pelo tema, pela qualidade e inovação que lhe reconheci, mas sobretudo pelo carácter ativista da obra, convidei-a para incluir o artefacto numa exposição de celebração dos 50 anos do FAOJ, cuja curadoria assinei através do IPDJ/Museu Nacional do Desporto.¹¹³ Na sequência desta disponibilidade e colaboração, convidei-a novamente a criar uma obra, também ativista, sobre o tema da igualdade de género, para incluir na exposição.

Na primeira de várias reuniões realizadas por videoconferência (no final de março de 2024) apresentei o projeto *Paralelo 3* à Jaqueline, destacando a importância do espaço de exposição para dar visibilidade aos projetos. De imediato a ilustradora mostrou entusiasmo, disponibilizando-se e indagando sobre o formato preferido, entre ilustrações e vídeo. Como conheço o seu trabalho, expressei preferência pelas ilustrações, sugerindo que estas poderiam ser inspiradoras e chegar a vários destinatários, pela linguagem visual simples. A discussão incluiu a utilização de imagens estáticas e vídeo, considerando a coesão visual e a RA (com intenção de usar a plataforma *Artivive*), apesar dos desafios de prazos e produção. Além disso,

¹¹¹ Mais sobre o conceito, inspiração e tecnologia em https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/expo-mulheredesporto_mediaarte_videoartegenerativa. Consulta: 17/06/2024.

¹¹² Em <https://jaquinedulcemore.wixsite.com/livres-por-um-fio> e em <https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/liberdade-sem-fios>. Consulta: 17/06/2024.

¹¹³ Inaugurada em 30 de abril de 2024, em Lisboa, seguindo uma temporada de cerca de seis meses em itinerância pelo país. Mais em <https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/50-anos-a-ser-jovem>. Consulta: 17/06/2024.

abordou-se a paleta de cores da exposição e a disposição do conteúdo nas paredes, com destaque para a cronologia e as capas de periódicos com atletas mulheres.

Em pouco tempo (menos de uma semana) Jaqueline enviou três propostas de projeto, o que demonstra o entusiasmo e dedicação: um vídeo de animação e duas propostas para artefactos de RA. O vídeo seria uma animação em preto e branco, com duração aproximada de dois minutos. A primeira proposta de artefacto, intitulada "Sim, nós conseguimos...", consistia em dez telas digitais com imagens gatilho acionáveis via *Artivive*, mostrando a transformação de ilustrações em imagens de vídeos de atletas femininas nas Olimpíadas. A segunda proposta, "Regras do jogo...", envolvia de dez a quinze telas digitais com frases acionáveis via *Artivive*, inspiradas na campanha #breakingbarriers da Adidas, associando características femininas a diversos desportos. Não decidi logo qual escolheria, pois considerei que mais do que uma era viável incluir na exposição.

Em reunião subsequente, apresentei o primeiro esquema 3D da exposição e a distribuição das seções pelo espaço. Explorámos a ideia de usar imagens como gatilho para vídeos de RA, sem adicionar texto, enfatizando a importância de indicar claramente essas imagens (elementos simbólicos como ténis, saias ou luvas de boxe). Em menos de um mês, a Jaqueline enviou a primeira versão da animação «*Salto Alto*», ainda em fase de ajustes, mas já pronta para ser apresentada em mostras de cinema, com a seguinte sinopse:

Quando duas crianças recebem dois presentes totalmente diferentes, este simples ato nos mostra o quanto estes objetos demonstram a necessidade de revermos a forma como tratamos a identidade de género no nosso dia a dia e com as nossas crianças. Um curta simples que nos leva a refletir sobre a necessidade de repensarmos que a igualdade de género deve estar nos pequenos e em todos os nossos atos. – Jaqueline Moeira (conversa com a artista)

Foi também abordada a consistência visual, especialmente em relação à tipografia, e a inclusão de cor no vídeo para enfatizar certos elementos, apesar da minha preferência em manter o preto e branco. Encorajou-se uma abordagem iterativa no desenvolvimento do conteúdo audiovisual, considerando até mesmo a inscrição do vídeo em festivais de animação para aumentar a visibilidade da exposição.



Figura 6.30. Capturas de ecrã da curta de animação «Salto Alto»; Autor: Jaqueline Moreira

A curta ilustração animada «*Salto Alto*», que nasceu do convite pelo projeto *Paralelo 3*, para incluir a curadoria da exposição, adiciona um toque de criatividade e emoção aos ecrãs digitais disponíveis. Está inserida na secção 6 da exposição (INSPIRAR – Representação nos média – Enquadramento e multimédia) e na mesa digital interativa (como vídeo introdutório). Previu-se a sua adaptação a uma versão para itinerância, com ativação através de RA, para ultrapassar a limitação de inexistência de ecrãs. A ficha técnica da produção da curta inclui, além da ilustração e criação, música de Fargo (autor: Riot), apoio técnico de Campos e a revisão de Ana Beatriz Campos.

Convidei ainda a Jaqueline a ilustrar os quatro conceitos na secção da exposição *COMPREENDER – Definições, Desafios e Direitos*, com base nas instruções e definições transmitidas: Desigualdade, Igualdade, Equidade e Justiça. A artista prontamente aceitou e quase de imediato apresentou uma proposta que foi acolhida para ser incluída na exposição, e depois num jogo de correspondências do dossier do Serviço Educativo, dedicado ao tema (projeto em curso).

Sobre o processo de criação, Jaqueline Moreira, refere que a experiência de criar uma obra artística para a exposição, a partir do convite, foi desafiadora, mas gratificante:

O convite veio acompanhado de total liberdade criativa, permitindo uma exploração plena da imaginação e talento do artista. Desde a primeira reunião, onde foi apresentada a ideia e o projeto da exposição, apenas se delimitou o tema, deixando a criatividade da artista fluir

livremente. Este ambiente de liberdade resultou num entusiasmo renovado, numa profusão de ideias e numa profunda dedicação ao projeto. – Jaqueline Moreira

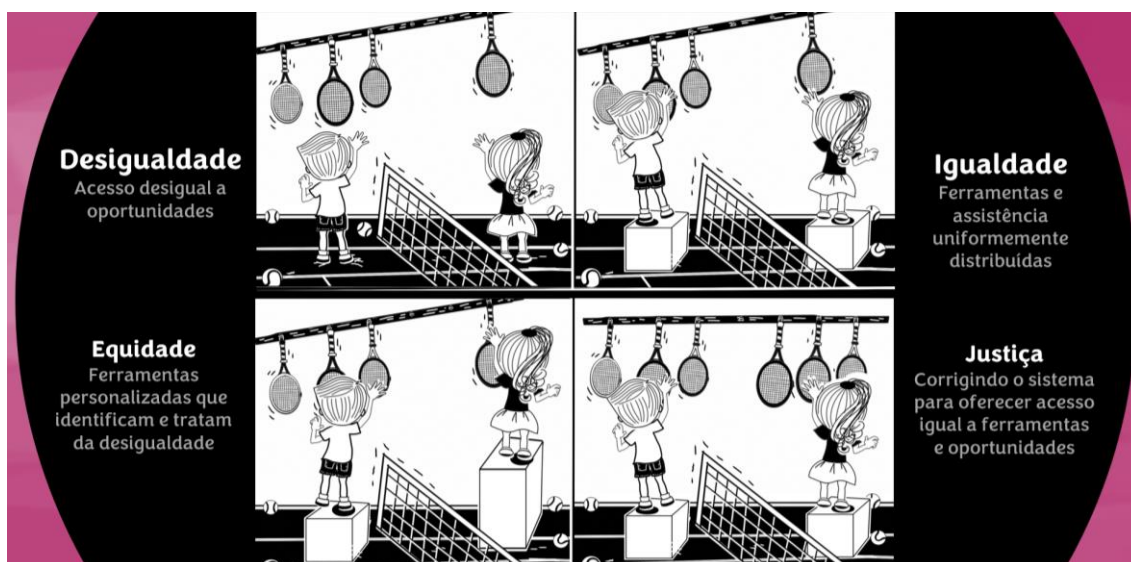


Figura 6.31. Ilustração da definição dos quatro conceitos da secção «Compreender»: Desigualdade, Igualdade, Equidade e Justiça; Autor: Jaqueline Moreira

A artista informou que o guião da curta estava na gaveta há muitos meses e a proposta desta exposição desafiou-a a colocá-lo em ação. Depois de feitas algumas adaptações para a exposição, finalmente tomou forma uma animação que busca tocar de forma simples num tema para ela tão profundo. A aceitação desta curta-metragem tem sido positivamente surpreendente, tendo sido aceite em diversas mostras de cinema, o que é mais um indicador da necessidade de se falar e refletir sobre o tema da igualdade de género.

Do ponto de vista pessoal, a artista e investigadora em MAD relatou que

A igualdade de género é uma bandeira que precisa ser constantemente levantada, pois como filha, irmã, estudante, trabalhadora, artista, esposa, tia e mãe de uma rapariga, vejo o quanto ainda precisamos avançar para permitir que as mulheres sejam vistas além do seu género. Desde a infância são dados tratamentos diferenciados, os quais de forma indireta e inconsciente, delimitam as fronteiras do papel e potencial das mulheres na sociedade. – Jaqueline Moreira

Para ela, a exposição será uma plataforma crucial para mostrar que o género não é um fator limitante, a não ser pelos preconceitos existentes. O convite, e resultado, foi uma “oportunidade única de criar de forma tão livre e por permitir que a minha alma se refletisse

no projeto” (Jaqueline Moreira). E pela abordagem sobre a igualdade de género que inspira a contribuir e a continuar a luta por um mundo melhor, onde o potencial humano é reconhecido, independentemente do género.

Na exposição, a obra está presente nos ecrãs digitais e tem uma imagem ‘gatilho’ para RA.

6.4.3 Videoarte instalação: «Intrusa[s]», de Cristina Cavalcanti

A designer, artista e doutoranda em MAD Cristina Cavalcanti¹¹⁴, foi também co-curadora da exposição «RIZOMA», onde tive a oportunidade de conhecer a sua instalação multimédia «[Des]montagem», um artefacto de MAD ativista. O tema feminista associado ao ativismo na obra – através da evocação e mostra da tortura (e assassinato) de mulheres pela ditadura – fizeram com que considerasse a artista para integrar o projeto criativo e colaborativo de MAD na exposição «MULHERES NO DESPORTO». Em março de 2024, depois da apresentação do projeto *Paralelo 3* nas Jornadas CIAC, fiz o convite de colaboração, imediatamente aceite pelo interesse na exposição e no tema, iniciando-se uma série de proveitosas conversas (uma a duas por mês, durante três meses).

Depois de apresentado o conceito da exposição – a exploração da empatia através de elementos inspirados em símbolos femininos e ovulares – e as Glórias Kúbikas (que representam a diversidade étnica e racial e promovem a igualdade de género no desporto) discutimos a integração de vídeos interativos e RA na exposição, e abordámos os desafios técnicos e logísticos, como a escolha de tecnologias. Expressámos preocupações sobre a inclusão do projeto colaborativo na investigação e os prazos apertados.

Seguiram-se alguns detalhes criativos, explorando opções de artefactos e a integração de elementos visuais e tecnológicos, debatendo a relevância do arquivo e a utilização de diferentes tecnologias, assim como questões relacionadas com direitos autorais das imagens. A Cristina trouxe contributos valiosos sobre a relação entre a média e a emancipação das mulheres, gerando ideias inovadoras, concordando ambos que a arte digital poderá promover a inclusão e desconstruir estereótipos de género. Entre as várias ideias surgidas, e caídas, mencionou-se uma instalação que usa telas pretas para mostrar esqueletos humanos, permitindo visualizações de várias combinações de género sem identificar as pessoas.

¹¹⁴ Mais sobre a obra e a artista em <https://www.cristinacavalcanti.com/>. Consulta: 18/6/2024).

Curiosamente, a questão da igualdade na humanidade, que o artista Pedro Alves da Veiga - sem que este tivesse tido conhecimento destas conversas - mais tarde apresentaria na obra «JUSTA**POSIÇÃO**», demonstra um certo sincronismo criativo, quase *mentalista*.

Refleti com a Cristina sobre o potencial da arte digital para desafiar percepções tradicionais sobre identidade e realidade, mencionando alguns artistas que utilizam tecnologia para transformar obras estáticas em dinâmicas. O avanço da IA no design e na arte, foi tema para discussão sobre imagens geradas por IA que substituem fotografias em alguns contextos. Isso levou à reflexão sobre os desafios éticos e o impacto cultural e artístico da IA, assim como dilemas éticos associados ao avanço tecnológico, especialmente no contexto da IA e da robótica. Discutimos o impacto potencialmente devastador de tecnologias mal utilizadas e a responsabilidade dos criadores e usuários em garantir o uso ético dessas ferramentas, e questionámos ainda a viabilidade de replicar a complexidade do cérebro humano nas máquinas.

Depois de partilharmos as nossas experiências pessoais e profissionais, que se tocam na área da criatividade e multimédia, e agora na MAD, desde os primeiros dias da computação e do design gráfico até ao presente, reconhecemos o rápido avanço tecnológico e a sua influência no nosso percurso, que culmina (até agora) neste ponto de colaboração e de partilha que a MAD proporciona no processo de investigação em arte e na prática artística.

Explorámos, então, a dinâmica do processo criativo, reconhecendo a importância do diálogo e do confronto de ideias. Discutimos a ideia de estender a narrativa da exposição para um site dedicado, mantendo o conceito de multiverso, explorando a possibilidade de o usar como uma extensão da exposição, proporcionando uma continuidade narrativa. Exploramos a inclusão de elementos de performance no site, como vídeos ou animações, criando uma experiência interativa e cativante. E ainda a possibilidade de performances ao vivo na inauguração da exposição. A inclusão de uma performance gravada na exposição podia ampliar sua imersão, mas o momento – único no tempo e captado em vídeo para se mostrar depois – acabou por não se desenvolver por questões logísticas.

Logo no início de abril surge a inspiração e discutimos a mensagem que o vídeo devia transmitir, abordando a história inspiradora de Kathrine Switzer, a primeira mulher a correr a

maratona de Boston.¹¹⁵ Começava o projeto que a Cristina intitulou, inicialmente, «261», o número com que Switzer correu. O processo criativo foi registado pela artista num DDB¹¹⁶:

A instalação «261» pretende conduzir o visitante a uma videoarte na qual uma mulher tenta correr, mas é impedida por mãos masculinas. Uma imagem não realista, mas representativa deste momento e de tantos outros. – Cristina Cavalcanti (conversa com a artista)

Pouco tempo depois, a Cristina encontra outra inspiração na premiada curta-metragem «A escada», de 1996, dirigido por de Philippe Barcinski¹¹⁷, no qual um homem tenta subir uma escadaria sem nunca sair do lugar.



Figura 6.32. Captura de ecrã do filme «A Escada»; Autor: Philippe Barcinski (1996)

Da reflexão sobre como simbolizar a luta das mulheres no desporto, surgiu a ideia de utilizar luvas, inspiradas por referências artísticas: Cristina Cavalcanti partiu de uma proposta de instalação que mostrava mãos masculinas impedindo uma mulher de correr. Após pesquisar representações de mãos na arte, optou por luvas de açougue, que remetem ao masculino, em vez de luvas cor-de-rosa, associadas ao feminino e a tarefas domésticas.

¹¹⁵ Ver figura 4.12 que também terá inspirado a artista.

¹¹⁶ Em <https://www.cristinacavalcanti.com/diario/categories/261>. Consulta: 18/6/2024.

¹¹⁷ Em <https://www.barcinski.com.br/filter/curtametragem/A-Escada>. Consulta: 18/6/2024.



Figura 6.33. «Accumulation of Hands» (1980), de Yayoi Kusama. Foto: May Tse



Figura 6.34. Estudo/ simulação gerado por IA da instalação. Autor: Cristina Cavalcanti¹¹⁸

O vídeo utiliza material de bancos de imagens, em preto e branco, mostrando uma mulher a correr pelas ruas, mas parece não sair do lugar. Percebem-se, então, mãos masculinas, que a seguram e tentam impedir o movimento. Essas mãos, uma a uma, invadem o quadro. A pesquisa continuou na procura pelas mãos masculinas adequadas.

Houve preocupação com a forma como os visitantes identificariam a imagem necessária para ativar a RA e considerou-se o uso de ícones ou elementos visuais no vídeo como pontos de

¹¹⁸ Em <https://www.cristinacavalcanti.com>. Consulta: 10/6/2024

interação. Cavalcanti sugeriu dispositivos móveis para a interação, propondo uma imagem estática de Switzer como gatilho. Foi também proposto que a imagem da atleta, acompanhada de um ícone de mão, servisse de ativador para os vídeos em RA, destacando a importância da colaboração para testar e ajustar essas ideias.



Figura 6.35. Captura de ecrã da primeira versão do filme «261»; Autor: Cristina Cavalcanti

A reflexão continuou e semanas depois, na sequência das nossas profícuas conversas, a artista colocou em prática a ideia das mãos, na última versão do filme, agora uma obra de videoarte mais madura, que passou a chamar-se «*Intrusa[s]*», um título que “remete para filmes de terror, nos quais a imagem feminina é bastante estereotipada. Intrusas também são as vozes que teimam em querer ditar quem é que pode o quê” (Cristina Cavalcanti). Na descrição do conceito, reforça que o corpo feminino no desporto é tratado como objeto disponível para manipulação masculina, refletindo uma longa normalização do assédio e levantando questões sobre quem são os verdadeiros intrusos:

O corpo feminino como objeto, disponível para ser tocado, manipulado por mãos masculinas, vai além das pistas de corrida. No universo do desporto, têm vindo à tona relatos de assédio, o que por muitos anos foi normalizado. Quem são as intrusas? As mulheres, em um lugar totalmente dominado pelos homens? Ou as mãos masculinas, que invadem os corpos femininos? – Cristina Cavalcanti

Na estética da obra reflete-se a inspiração da artista na fotomontagem, técnica que se terá consolidado com os dadaístas da década de 1920, como os trabalhos de Hannah Höch da década de 1930. Inspirada também pelas mãos, que tanto representam tanto intrusão como sentimentos e emoções, como a ideia que passa o filme de animação «*The Hand*» (*Ruka*), de Jirí Trnka (2003), ou o espetáculo de dança «*Sur un Fil*» (*Por um Fio*), de Claire Théault e Anthony Figueiredo. O vídeo reflete também a estética dos jogos de vídeo, reforçando, segundo a artista, “a ideia de objetificação do corpo feminino, visto aqui como uma peça que serve ao jogo, à mercê das mãos que tudo podem”. Essa atmosfera de jogo é criada com recurso a imagens gratuitas recolhidas de bancos de imagens disponíveis na internet e a imagens (das mãos) criadas por Inteligência Artificial (IA), aplicadas manualmente, quadro a quadro.

A sinopse da versão final espelha todo este processo:

A obra mostra uma mulher a correr pelas ruas de uma cidade. Mas percebemos que ela não sai do lugar. O seu esforço é em vão. Vemos uma mão que tenta ordenar, outra que tenta impedi-la, depois outra, que tenta tocá-la e a última, mais violenta, ameaçadora. A princípio vemos que a mulher não consegue correr, mas não sabemos o motivo. Só depois é que vemos as mãos e compreendemos o boicote que ela está a sofrer. É inspirada na história de Kathrine Switzer, a primeira mulher a correr oficialmente a maratona de Boston, em 1967. Ao perceber que havia uma mulher na pista, o diretor da corrida, Jock Semple, tentou expulsá-la e perguntou: "O que você está a tentar provar?" ao que ela respondeu. "Eu só estava a tentar correr". A imagem de Switzer a ser empurrada é extremamente violenta e mesmo que ela tenha, felizmente, conseguido terminar a maratona, imagina-se o seu estado emocional durante e depois da corrida. São marcas que permanecem. «Intrusa[s]» reflete não apenas este evento, mas todos aqueles em que mulheres foram acusadas de invadir lugares ditos exclusivamente masculinos e que tiveram os seus corpos invadidos por mãos masculinas, seja no mundo do desporto, no trabalho ou na vida quotidiana. – Cristina Cavalcanti.

Sobre o processo criativo, ambos registámos de forma clara e sistemática nos nossos diários de bordo como estas interações influenciaram o tema e a exposição. Este método de registo visual do processo também se revelou fundamental para a artista, permitindo uma evolução contínua e a geração de novas ideias, evidenciando a importância da reflexão e do registo constante no desenvolvimento artístico.

A criatividade, embora livre, foi guiada por um tema que, apesar de não limitar, orientou o desenvolvimento do trabalho. A colaboração no projeto *Paralelo 3* proporcionou uma estrutura que moldou a evolução da obra e gerou discussões significativas sobre a clareza e até a execução dos vídeos, refletindo-se sobre a importância de mostrar diferentes versões para enriquecer a experiência do visitante.

A Cristina mencionou que a crise criativa que enfrentou mais ou menos a meio do processo, foi positiva e parte integrante do processo. A evolução dos vídeos foi marcada por reflexões sobre como melhor transmitir a mensagem, considerando alterações simples como a adição de *frames*. A comparação entre as diferentes abordagens, como o uso ou não de elementos específicos, enriqueceu a obra. Segundo ela, essa crise, apesar de desafiante, incentivou o pensamento crítico e a busca por um ponto de satisfação no trabalho, destacando a importância de cada pincelada e decisão artística.

Interessada logo desde o início, a ligação ao tema da mulher no desporto, conectado ao feminismo, foi um fator motivador e “muito rico” para a artista. A pesquisa sobre figuras como Switzer inspirou o conceito, especialmente pelo potencial da imagem das mãos invasivas. As conversas mantidas ao longo do processo alimentaram a criatividade e ajudaram a manter a conexão com o tema, a que ela juntou conceitos como o machismo e a apropriação do corpo feminino, também de algum modo presentes na exposição. Trazendo a sua experiência e reflexão muito pessoal, a própria refere:

Na nossa vida cotidiana, inclusive nós, como mulheres, como é que temos de agir, como é que temos de fazer, «não pode usar roupa assim», tem de ser tocadas sem reclamar. O homem não. Os homens, de um modo geral, têm a liberdade de simplesmente pegar você e achar que está tudo bem. No Brasil teve uma coisa na Assembleia em que aconteceu isso tudo: o deputado pega na mulher. E enfim, várias situações: nas Olimpíadas, em eventos, no desporto e tal. E isso é o que me chama muito à atenção. E quando eu vi a imagem da Kathrine Switzer com aquelas mãos sobre ela, aquela imagem é muito potente, não é? É muito triste, muito assustadora, porque são as mãos invasivas nelas, se sentem no direito de pegar e colocar a mão. É impressionante como está enraizado, como é permitido na nossa sociedade esse tipo de contacto, esse tipo de agressão. – Cristina Cavalcanti

Na exposição, a obra está presente nos ecrãs digitais e tem uma imagem ‘gatilho’ para RA.



Figura 6.36. Captura de ecrã (versão final) videoarte «Intrusa[s]»; Autor: Cristina Cavalcanti

6.4.4 Videoarte: «É preciso uma rampa?», de Silvia Jermias

Conheci pessoalmente a professora, artista e doutoranda em MAD Silvia Jermias na apresentação do seu artefacto de MAD «Somos todos mar», uma videoinstalação de sensibilização para a causa ambiental, presente na exposição «RIZOMA», de cuja curadoria também fez parte. Fiz-lhe o convite em março de 2024, para apresentar um trabalho que se encaixasse no tema e conceito da exposição «MULHERES NO DESPORTO».

Aceite o desafio, demonstrando interesse e disponibilidade para o efeito, tentou conjugar-se a criação com a atividade de docência da artista, numa escola secundária de Sines. Discutiu-se, quase de seguida, a inclusão de uma videoarte na exposição, surgindo a ideia de projetar essa videoarte numa rampa de skate, como forma de dinamizar um grupo de skaters em Sines, onde se incluem algumas meninas. A *Skate Brothers Academy* de Sines mostrou muito agrado na ideia e sobretudo dos jovens poderem vir a ser apresentados num Museu do Desporto, que desconhecem. O planeamento e as filmagens do vídeo foram feitos aproveitando as aulas de duas dessas meninas.

Foram mostradas imagens do local das exposições temporárias do CIJ (Complexo das Piscinas), para que a artista tivesse uma noção espacial para a inclusão da obra.

O vídeo estava em exibição na mesa digital interativa, com outros vídeos a passar em contínuo, até que algum visitante/utilizador toque no ecrã (ativando o menu deste para os conteúdos que aí se encontram). Depois da inauguração, numa fase posterior, prevê-se a realização de uma atividade no Serviço Educativo do Museu Nacional do Desporto, que incluirá a projeção do vídeo numa rampa – a construir e montar pela *Skate Brothers Academy* de Sines, num evento/momento de videoarte e de instalação. A inclusão de uma videoarte projetada numa rampa de skate é uma ideia inovadora que poderá dinamizar a participação de jovens skaters de Sines, especialmente meninas.

Segundo a artista, na sinopse do vídeo de cerca de seis minutos que assina,

A videoinstalação «*É preciso uma rampa?*» (*EPUR*) celebra a universalidade e acessibilidade do desporto, usando o recém-inaugurado SkatePark em Sines como cenário. Para ser projetada numa rampa, a obra exhibe em looping jovens da Skate Brothers Academy, incluindo raparigas, a realizar manobras, enfrentando rampas e quedas com coragem e persistência, destacando a igualdade de género no desporto urbano. A rampa simboliza o progresso físico e a evolução do pensamento sobre igualdade, enquanto a videoarte questiona o público sobre a diversidade e acessibilidade das modalidades desportivas, reforçando a importância de um desporto inclusivo para todos. – Sílvia Jermias (conversa com a artista)

Na exposição, a obra «*EPUR*» estava presente nos ecrãs digitais e tem uma imagem ‘gatilho’ para RA.



Figura 6.37. Captura de ecrã da videoarte «*É preciso uma rampa?*»; Autor: Sílvia Jermias

Tal como com os outros artistas convidados, o processo registado em DDB mostra um progresso e um resultado positivo na colaboração entre eles e o projeto *Paralelo 3* na curadoria da exposição «MULHERES NO DESPORTO».

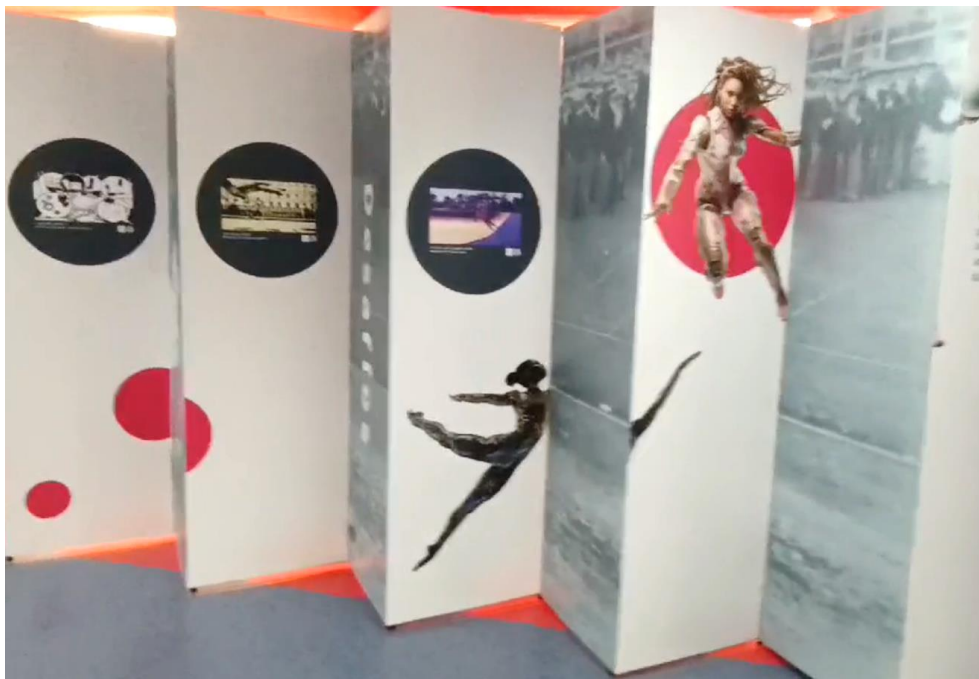


Figura 6.38. A secção com as três imagens 'gatilho' de RA; Foto: Autor

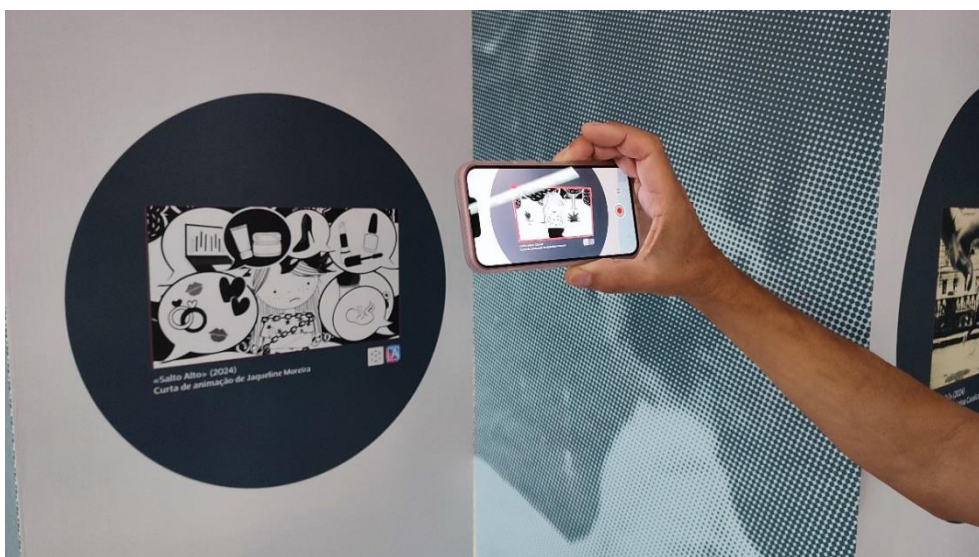


Figura 6.39. Utilizador a ativar a RA na curta de animação (outubro 2024); Foto: Autor

Capítulo 7 - Resultados, Análise, Reflexão e Divulgação

"A arte não é um espelho para refletir o mundo,
mas um martelo com o qual moldá-lo."

Vladimir Mayakovsky

7.1 Experiência e Interação do Visitante na Exposição

Foram dois os métodos escolhidos para recolher informação sobre a experiência dos visitantes na exposição relativamente à interação, receção e consciencialização: Observação e registo comportamental [O] e inquérito por Questionário [Q]. Ambos recorrem a dados primários, seguindo um modelo criado para analisar essa experiência de visita. A estratégia de aplicação e resultados, de ambos, são apresentados a seguir.

Tabela 7-1. Modelo de Análise da Experiência dos Visitantes na Exposição; Fonte: Autor

MÉTODO	DIMENSÕES [D]	
Observação e registo comportamental [O]	Caraterização sociográfica [O][Q]D1	Experiência com ecrãs, artefactos digitais, exposições ativistas e a igualdade de género [Q]D2
Inquérito por questionário [Q]	Âmbito da visita [O][Q]D1	Conhecimento Prévio sobre o tema da Igualdade de Género no Desporto [Q]D2
	Caraterísticas da visita (duração) [O][Q]D8	Interatividade e envolvimento [O][Q]D3
		Compreensão da mensagem [Q]D4
		Perspetiva, reflexão e sensibilização [Q]D5
		Impacto emocional [Q]D5
		Ação ou mudança comportamental - Interação, motivação e mudança [Q]D7
		Avaliação, Satisfação e Sugestões [Q]D8

7.1.1 Observação e registo comportamental

Para esta tarefa, sobretudo de observação, foi desenhado e desenvolvido um quadro de registo de dados a observar (em ANEXO I.5) sobre a interação dos visitantes durante a exposição (ecrãs e MAD). Ele permite, através da observação a visitantes da exposição e/ou utilizadores dos

artefactos e ecrãs¹¹⁹, registar informação como os artefactos/ ecrãs/ conteúdos com que interagiram (videoarte generativa, RA, qrcodes, ecrã multimédia, ecrã selfie, livros capas A4, espelho infinito, mesa digital interativa), assim como a duração (aproximada) dessa interação e outras informações pertinentes.

Registou-se, também neste quadro, informação sobre o âmbito da visita (se visitou sozinho/a, em casal, em família, em contexto escolar ou em grupo), quantas pessoas constituíam os grupos (nestes casos) e algumas informações demográficas, como o género e, aproximadamente, a faixa etária (considerando a subjetividade deste indicador, por se tratar de um método observacional).

As observações foram feitas sobretudo em dois períodos considerados de maior utilização pelos utentes do complexo das piscinas: ao final da tarde de um dia de semana e na manhã de um sábado. Consideraram-se estes períodos suficientes para generalizar a informação recolhida, uma vez que ao final de alguns registos se repetia o padrão. As situações registadas continuaram a ser verificadas através de observação pontual – sem registo formal – na regularidade com que se passa no espaço expositivo durante o período de trabalho laboral no Museu.

Tabela 7-2. Balanço da observação (por dias e períodos de aplicação); Fonte: Autor

Período	Datas/dias de aplicação	Horas de aplicação	Manhãs	Tardes	N.º de Observações
Dia de semana	16/10/2024	1H00	-	1	12
Fim de semana	19/10/2024	2H30	1	-	20
TOTAL	2	3H30	1	1	32

Resultados

Cerca de três horas e meia de observação, em dois dias e dois períodos distintos, permitiram identificar padrões de comportamento dos visitantes em relação aos diferentes artefactos e ecrãs da exposição, ressaltando que estes são influenciados pela localização da mesa digital

¹¹⁹ Distinguimos visitantes de utilizadores porque existem utilizadores que interagem com ecrãs no exterior do espaço expositivo, sem que tenham visitado a exposição, logo, não se podendo dizer que são visitantes. No entanto, no que ao objetivo da interação diz respeito – que é sensibilizar para a causa – poderá eventualmente ser atingido apenas pela utilização lúdica, que se verifica.

interativa (que contém alguns jogos) próxima do espaço Kids, muito frequentado pelas crianças que aguardam as atividades aquáticas ou ali brincam depois destas, habitualmente. Os utilizadores mais velhos utilizam o espaço para aguardar, mas não procedem a uma interação nem visitam a exposição.

Assim, relativamente ao perfil demográfico, verificou-se que a maioria (75%) dos utilizadores está na faixa etária até aos 7 anos (24), seguida por visitantes entre os 8 e os 16 anos (4), e só depois dos adultos com mais de 24 anos (3), o que sugere que estes artefactos ou ecrãs digitais da exposição atrai um público predominantemente infantil. Foram 17 os utilizadores do sexo feminino (53%) e 15 do sexo masculino, indicando que os interesses são provavelmente neutros quanto ao género. Relativamente ao âmbito da utilização/interação, a maioria dos visitantes (73%) vinha em família (23), com um número muito menor fazendo-o sozinho (8) ou em grupo (apenas um). Isso reforça que os ecrãs possuem um apelo familiar, para utilizar com filhos ou familiares.

Interatividade

Na análise à interação, os artefactos e/ou ecrãs atraíram os visitantes de maneira desigual, com destaque para alguns mais populares, sobretudo **a mesa digital interativa**, que **reúne mais interatividade** e atraiu 20 do total de 32 interações, ou seja, 62,5%. A popularidade desta sugere que ela será altamente envolvente para os visitantes, especialmente o público infantil, que representou a maior parte dos utilizadores. O seu apelo será influenciado pelo carácter lúdico dos jogos. Estes dados confirmam a estatística de utilização da mesa digital, que a empresa de apoio e *backoffice* do equipamento fornece mensalmente ao MND.

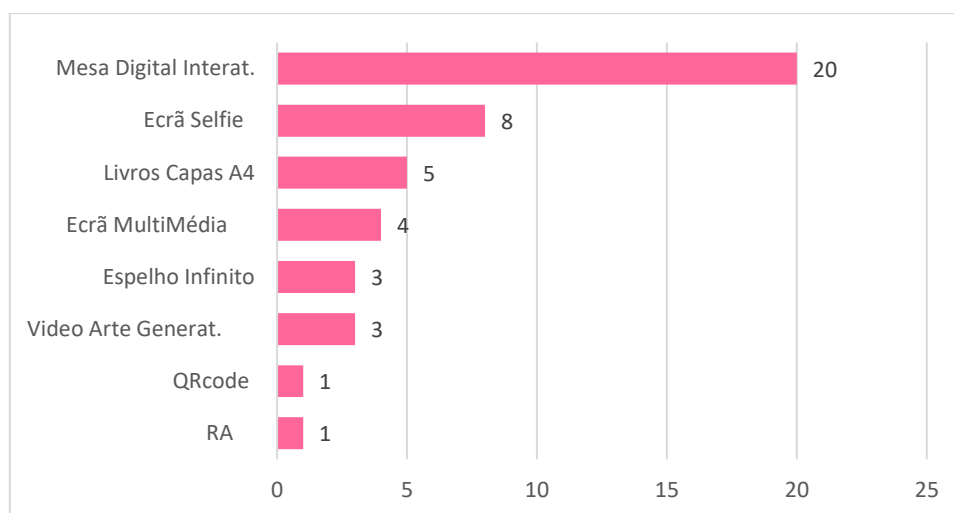


Figura 7.1. Interação por artefacto/ecrã nos períodos de observação; Fonte: Autor

De julho a novembro, o **número de ativações de conteúdos extra** adaptados à exposição (disponíveis desde início de outubro) – como Exposição, Curiosidades e Jogos (os mais utilizados pelos utentes) – **houve um aumento de mais de 95%** (de 1.969 para 3.844), mostrando uma tendência crescente. Nos jogos, as ativações subiram de 1.869 para 3.706 ativações, tendo sido os da memória e os puzzles os mais jogados em novembro (1.126 e 1.011 vezes, respetivamente), seguidos dos quizzes (522) e do jogo da correspondência (443). Os quizzes, com questões relacionadas com a exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», foram introduzidos apenas em outubro.

O número de minutos de utilização dos jogos diminuiu ligeiramente (de 13.454 para 13.163 minutos), o que diminuiu também o tempo médio de utilização por jogo (de 7 para 4 minutos). No caso do jogo da memória, é mais vezes jogado, mas durante menos tempo (de 25 para 14 minutos em média de utilização), sendo que o quiz é onde despendem mais tempo (25 minutos em média)¹²⁰.

¹²⁰ Cada ronda do quiz de trívia tem quatro perguntas com um limite de tempo de resposta de 30 segundos para cada uma. No total são 10 as questões, que podem repetir-se em algumas rondas.

Tabela 3. Mesa digital (interação): número de vezes em que cada componente foi ativada, em julho, outubro e novembro de 2024, com tempo global e média por minutos; Fonte: MND/ Subvértice/ Autor

	APP	2024 JULHO			2024 OUTUBRO			2024 NOVEMBRO		
		N.º de vezes ativado em JULHO	Tempo (minutos)	Tempo (média/min.)	N.º de vezes ativado em OUTUBRO	Tempo (minutos)	Tempo (média/min.)	# vezes	Tempo (min)	Tempo (média/min.)
JOGOS	Puzzle	319	1 760	6	483	2 751	6	1 011	2 011	2
	Correspondência	296	1 117	4	235	839	4	443	1 356	3
	Memória 1	202	923	5	277	2 044	7	486	1 230	3
	Memória 2	226	3 211	14	195	1 420	7	333	2 220	7
	Memória 3	199	1 154	6	201	932	5	307	1 449	5
	Memória	627	5 288	25	673	4 396	19	1 126	4 898	14
	Quiz				297	3 249	31	522	3 335	25
	Jogos	1 869	13 454	7	2 064	12 382	6	3 706	13 163	4
OUTROS	Exposição	59	-	-	75	-	-	48	-	-
	Curiosidades	41	-	-	58	-	-	90	-	-
	Total mesa	1 969	13 454	7	2 197	12 382	6	3 844	13 163	4

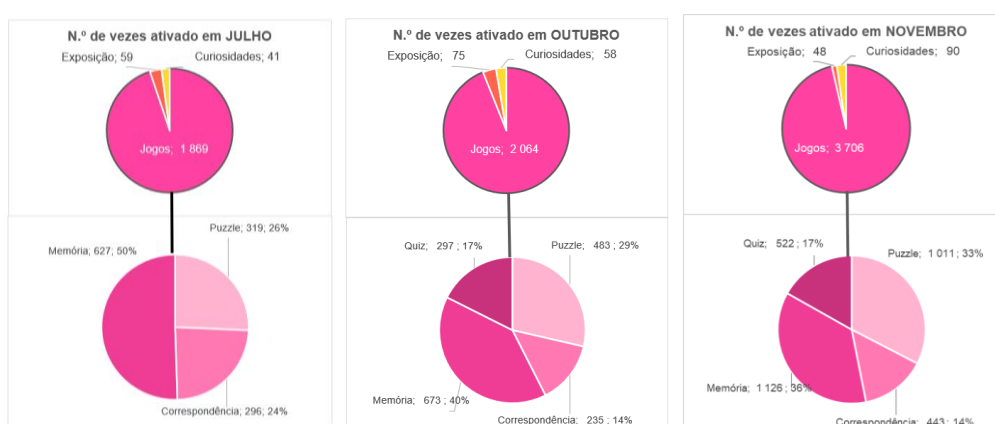


Figura 7.2. Mesa digital (interação): número de vezes em que a componente foi ativada, em julho¹²¹, outubro e novembro de 2024; Fonte: MND/ Subvértice/ Autor

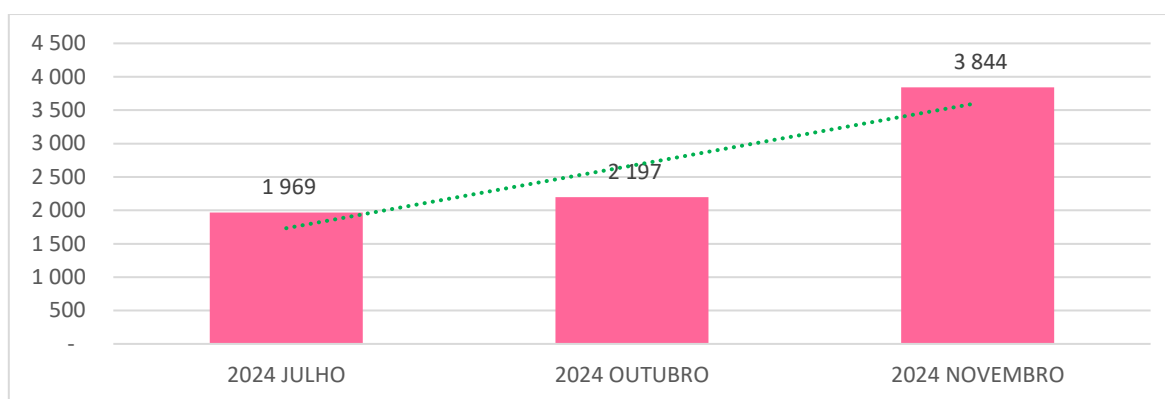


Figura 7.3. Mesa digital: total de interações de julho a novembro de 2024; Fonte: MND/ Subvértice/ Autor

¹²¹ Não foi considerado o período de férias e encerramento do espaço ao público, de 1 de agosto a 15 de setembro.



Figura 7.4. Crianças a jogarem na mesa digital interativa (outubro 2024); Foto: Autor



Figura 7.5. Interação com mesa digital por aluno de curso técnico de desporto (visita guiada, novembro 2024); Foto: Teresa Lopes/MND



Figura 7.6. Criança a ver os vídeos do ecrã multimédia e a jogar na mesa digital (outubro 2024); Foto: Autor

Por sua vez, embora com menos expressão relativamente àquela, nas observações, **o ecrã selfie foi o segundo com mais interações**, 8, que representam 25% das interações observadas. Este tipo de ecrã interativo é particularmente popular uma vez que permite que os visitantes se conectem pessoalmente com a experiência e levem uma lembrança digital da sua visita. Os dados dos registos de selfies enviadas – fornecidas mensalmente pela mesma empresa – também confirmam a popularidade deste ecrã digital. Comparando com meses anteriores a outubro de 2024 (aquando da disponibilização da exposição) não se verifica um aumento significativo (216 selfies enviadas). No entanto, fica acima da média deste ano (193 selfies) mas abaixo da média dos últimos quatro meses de 2023 (251), quando este ecrã era uma novidade.

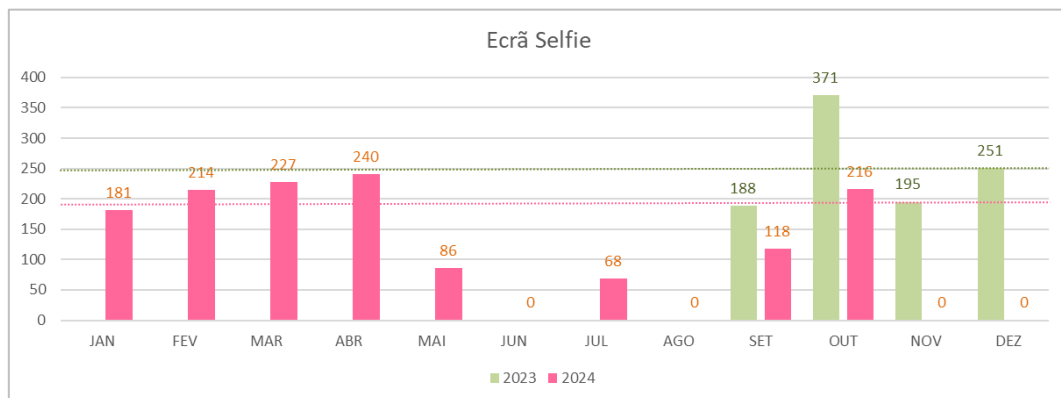


Figura 7.7. Ecrã Selfie (interação): número de vezes em que foi utilizado em 2023 (a partir de setembro) e em 2024 (exceto meses de junho e agosto) até outubro; Fonte: MND/ Subvértice/ Autor



Figura 7.8. Visitantes a tirarem uma selfie no ecrã digital (visita inaugural, outubro 2024); Foto: Autor

É curioso registar que, já no interior da exposição, os livros das capas de periódicos, não sendo digitais, apelam à interação dos visitantes. Eles atraíram 5 interações (cerca de 15%), sugerindo que esse conteúdo gerou interesse moderado. É possível que estes sirvam como uma forma de os visitantes explorarem mais informação complementar aos conteúdos da exposição, especialmente os adultos. Já o ecrã multimédia e o espelho infinito tiveram 3 a 4 interações nos períodos de observação, indicando um nível de interesse relativo. Esses artefactos provavelmente atraem pela novidade e estética, mas talvez não tenham tanta interatividade direta quanto a mesa digital interativa ou o ecrã selfie.

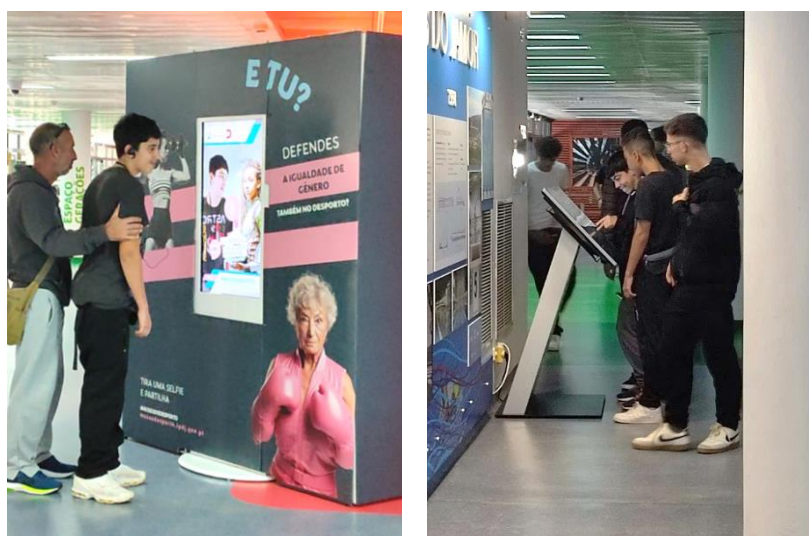


Figura 7.9. Interação com ecrã selfie e mesa digital por alunos de cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024). Fotos: Autor

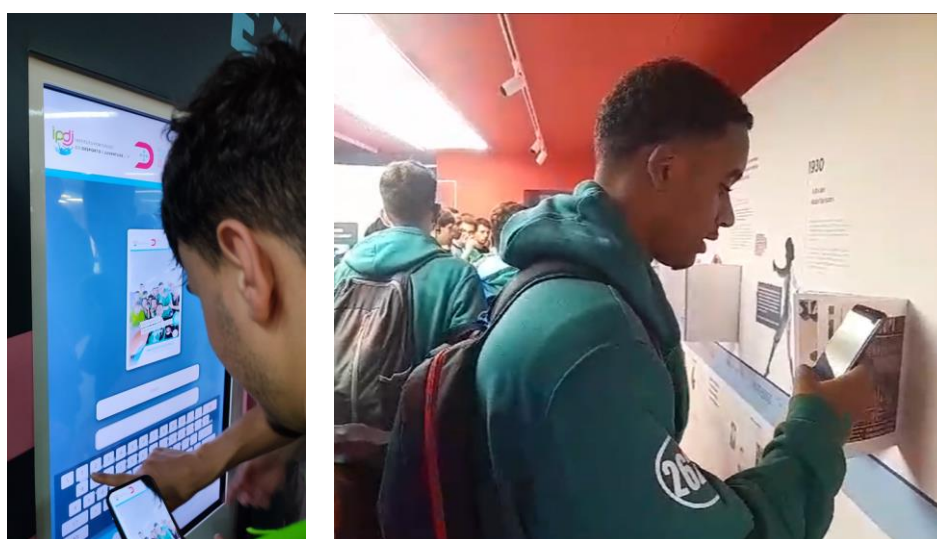


Figura 7.10. Interação com telemóvel e ecrã selfie por alunos de cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024). Fotos: Autor



*Figura 7.11. Interação com as capas por alunos de cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024);
Foto: Susana Patronilho/MND*

Relativamente aos **QRcodes** e à **RA**, estes elementos apresentaram menos interações, com apenas 1 a 3 interações registadas nas três horas e meia de observação. A baixa interação pode indicar dificuldades de uso ou falta de conhecimento sobre essas tecnologias por parte do visitante/ utilizador de ecrãs e artefactos. O ecrã com a obra de Videoarte Generativa, apesar de visual e esteticamente interessante, parece não gerar tanto engajamento quanto as opções interativas. Não se pode, no entanto, avaliar e muito menos comparar com os restantes ecrãs, que pela sua natureza apelam mais à interatividade. Ainda assim, não parece ser um conteúdos e painel visual a que os visitantes sejam indiferentes, pelo menos no que se refere às visitas orientadas.

Se analisarmos a **duração da interação**, é possível inferir que as interações com a mesa digital interativa e o ecrã selfie possam ter tido durações mais longas devido ao nível de engajamento necessário. Novamente, as interações com os QRcodes e a RA podem ter sido breves pelo baixo número de interações, visto que esse tipo de interação exige familiaridade com o uso de dispositivos móveis ou aplicativos específicos.

Na interatividade e engajamento é nítido o destaque da mesa digital interativa e depois do ecrã selfie ou do espelho infinito, que se destacaram como pontos centrais de interação. Existem algumas barreiras tecnológicas a ultrapassar, nomeadamente relativamente a itens como os QRcodes e, sobretudo, a RA, que registam baixa interação, possivelmente devido a

estas dificuldade. Explicações ainda mais claras ou uma maior assistência na utilização destas tecnologias poderiam, eventualmente, ajudar a aumentar o interesse.



Figura 7.12. Visitante a tirar foto no espelho infinito (outubro 2024); Foto: Autor

A análise revela que os ecrãs da exposição são altamente atrativos para crianças, por se tratar de elementos 'mais interativos e visuais'. No entanto, é importante ressaltar que nas visitas orientadas o guia faz habitualmente referência a elementos específicos, como as capas dos periódicos, o espelho infinito ou a obra de videoarte, neste caso referindo-se o conceito, estética, conteúdos e autor, gerando um interesse que de outra forma não terá, por ser um visitante mais 'casual', não inserido em contexto de visita guiada, logo, mais dinamizada ou orientada. Também não se pode ignorar o complemento com os resultados dos inquéritos, que se apresentam a seguir, que darão mais pistas para a análise aos dados apresentados e analisados anteriormente.

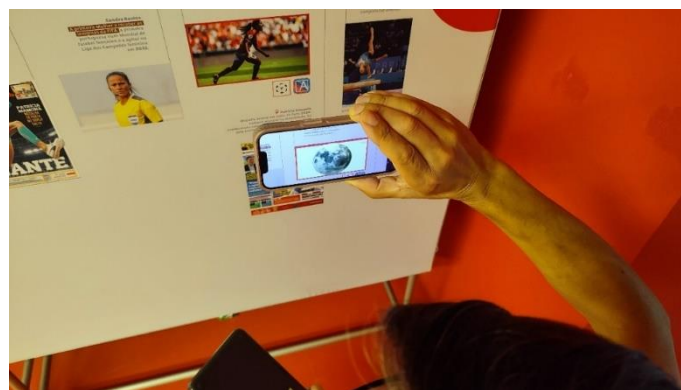


Figura 7.13. Exemplo de utilização de RA/ timeline (outubro 2024); Foto: Autor

7.1.2 Inquérito por questionário

Aplicação

Foi desenhado e desenvolvido um questionário distribuído aos visitantes da exposição (ANEXO I.6). O critério para a aplicação foi a visita, total ou parcial, à exposição. Considerou-se visita sempre que um visitante, que passasse no espaço de exposições temporárias, parasse e se detivesse diante de um dos conteúdos (painéis ou ecrãs) no exterior, e/ou entrasse no espaço expositivo interior.

O questionário foi autoadministrado (preenchido pelo próprio visitante da exposição), embora em alguns casos o entrevistador possa ter ajudado no preenchimento, e estava disponível em português (tendo em conta a tipologia habitual dos utilizadores do espaço). Foi considerada uma versão em inglês, que apenas se justificaria quando se verificassem utentes falantes dessa língua, o que não aconteceu. O inquérito estava também disponível online¹²². Além da apresentação do estudo e seu enquadramento, era dada informação e solicitada autorização prévia para participar. Apenas depois desse consentimento, o respondente podia prosseguir com o preenchimento do questionário ¹²³.

O questionário foi aplicado ao público em geral, durante cerca de um mês (entre 15 de outubro e 15 de novembro de 2024), nos mesmos dois dias de observação e registo de interação. Ou seja, nos dois períodos que, segundo os responsáveis pelas piscinas do complexo, são considerados de maior uso pelos utentes: no final da tarde de um dia de semana e na manhã de um sábado. Apesar de serem efetivamente dias de muita afluência e utilização, verificou-se uma fraca afluência de visita ao espaço expositivo, não tendo havido muita participação no inquérito. Por esse motivo, considerou-se o público das visitas guiadas ao espaço, realizadas a pedido de escolas, nomeadamente de ensino técnico de desporto. Esta mudança de estratégia revelou-se mais acertada, uma vez que se terão recolhido bastantes respostas com enorme qualidade e pertinentes observações pelos visitantes/alunos, com quem os professores acompanhantes terão trabalhado o tema da igualdade em ambiente escolar.

¹²² Em <https://linktr.ee/paralelo3>.

¹²³ Em <https://3paralelo.wixsite.com/artivismoaocubo/consentimentoeprivacidade>.

Recolheram-se ao todo 71 respostas válidas. A tabela 7-4 resume a aplicação do inquérito com informação sobre respostas válidas e taxa de validação, que, no caso dos grupos de visitas guiadas, foi de 67%, um número muito positivo.

Tabela 7-4. Indicadores da aplicação do inquérito: origem (âmbito), respostas válidas e taxa de resposta; Fonte: Autor

Data	Escola	Nr.º alunos	N.º Prof.s	Totais	Respostas válidas	Taxa de respostas
16/10/2024	Escola Básica e Secundária Michel Giacometti	23	2	25	20	-
06/11/2024	Agrupamento de Escolas do Forte da Casa (Cursos de Gestão Desportiva)	46	4	50	23	
12/11/2024	Agrupamento de Escolas José Belchior Viegas	29	3	32	7	
	Totais (escolas)	88	9	97	59	67%
Várias	Outros visitantes (exceto escolas)		-		12	-
Total de respostas					71	-

O questionário era composto por 29 perguntas [P], divididas por oito dimensões [D]:

1. Caracterização sociográfica e Âmbito da visita (P1-P6)
2. Experiência com ecrãs, artefactos digitais, exposições ativistas e a igualdade de género; Conhecimento Prévio sobre o tema da Igualdade de Género no Desporto (P7-P12)
3. Interatividade e envolvimento (P13-P15)
4. Compreensão da mensagem (P16-P17)
5. Perspetiva, reflexão e sensibilização (P18-P21)
6. Impacto emocional (P22-P23)
7. Ação ou mudança comportamental - Interação, motivação e mudança (P25-P26)
8. Características da visita (duração), Avaliação, Satisfação e Sugestões (P27-P29)

A maior parte das questões era de escolha múltipla e ocasionalmente permitia a escolha de mais do que uma opção (P5, P13). Algumas questões tinham uma escala de avaliação Likert de 0 a 5, por exemplo, de muito negativa ou muito insatisfeito a muito positiva ou muito satisfeito (P10, P14, P16-P17, P27-P28). Outras solicitavam uma resposta aberta, como complemento a uma resposta em escolha múltipla (P9, P15, P20-P23, P25), ou deixando uma opinião/sugestão

ou outro comentário que considerasse importante (P29). Estas foram importantes porque permitiram ao visitante deixar uma resposta fora das opções disponíveis e ao investigador uma análise mais qualitativa.

Resultados

Os resultados e respetiva análise das respostas, por dimensão, apresentam-se a seguir.

[D 1] Caracterização sociográfica e Âmbito da visita

A análise dos dados sociográficos dos 71 respondentes/ visitantes da exposição revela algumas características importantes sobre o perfil deste público. Devido aos destinatários, a quem o inquérito foi aplicado, não surpreende que a **faixa etária predominante seja até aos 18 anos** (estudantes técnicos de desporto), que representa mais de dois terços dos participantes/ respondentes (54, ou seja, 76%). O outro terço corresponde às restantes faixas etárias, de 35 a 44 anos (2; 2,8%), de 45 a 54 anos (9; 12,7%), 55 a 64 anos (2; 2,8%) e mais de 65 anos (4; 5,6%).

A mesma maioria dos visitantes é do sexo masculino (53 respondentes; 74,6%), enquanto apenas 22,5% são do sexo feminino (16 respondentes). Também este dado não surpreende, uma vez que as turmas de desporto que constituem a amostra, são predominantemente constituídas por rapazes. Dois participantes optaram por não indicar o género (2,8%). Embora pequeno e não representativo, é um dado interessante.

A grande maioria dos visitantes é portuguesa, representando 88,7%, enquanto apenas 8 respondentes são de outras nacionalidades (11,3%). **Em relação à escolaridade, a maior parte dos respondentes possui ou frequenta o ensino secundário** (77,5%). Também há uma participação considerável de pessoas com licenciatura (15,5%) e um número menor com mestrado (5,6%). A presença de apenas um visitante com doutoramento (1,4%) reflete que o público altamente especializado não terá visitado a exposição, não significando, contudo, que a temática não tenha apelo para pessoas com maior nível de formação.

De maneira geral, os respondentes/ visitantes são maioritariamente jovens, do género masculino, com escolaridade secundária (ou a frequentar) e de nacionalidade portuguesa.

A maior parte dos respondentes (59; c. 83%), participou da visita como parte de um grupo escolar e em visita guiada, tendo tido, assim, uma experiência mais informada e estruturada.

Tiveram conhecimento da exposição ao participar numa visita ao CDNJ, através da escola.

Outros (em menor número) tiveram conhecimento através das redes sociais, da página do Museu, num motor de busca, na comunicação social ou numa agenda cultural.

Alguns visitaram o local sozinhos (8; 11,27%), indicando que há uma parte do público que explorou a exposição de maneira independente. A visita em família ou em grupo (não escolar) foi mencionada por apenas 2 pessoas (2,82%). A participação em eventos foi igualmente baixa, com apenas 2 pessoas (2,82%) indicando que estavam no local para participar de algum evento.

1. Idade
71 respostas

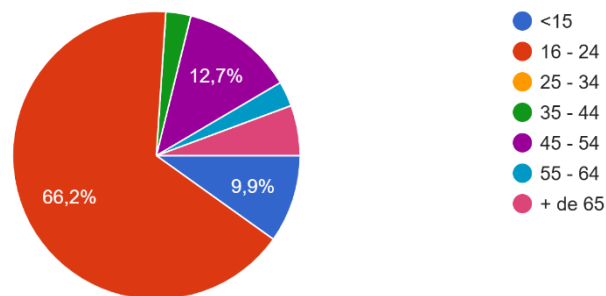


Figura 7.14. Idade dos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

2. Género
71 respostas

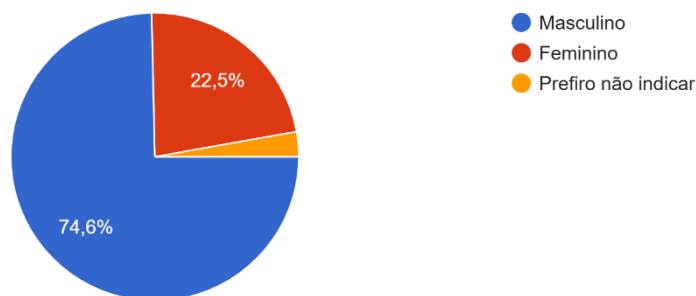


Figura 7.15. Género dos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

4. Escolaridade

71 respostas

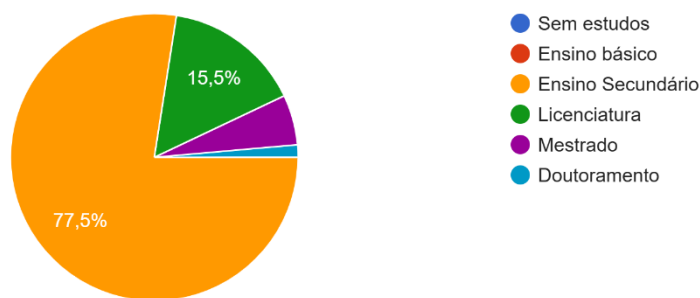


Figura 7.16. Escolaridade dos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

6. Qual o âmbito da sua visita?

71 respostas

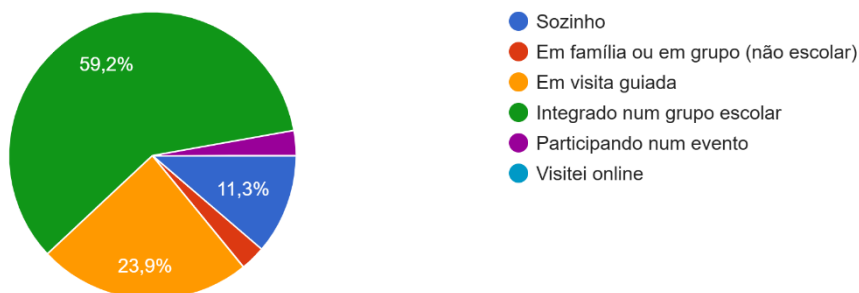


Figura 7.17. Âmbito da visita, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

[D 2] Experiência com ecrãs, artefactos digitais, exposições ativistas e a igualdade de género

Relativamente à **participação em exposições ativistas**, os dados revelam que mais de metade dos respondentes (38; 53,5%) afirmaram nunca ter participado de exposições ativistas, indicando que a grande maioria da amostra não tem envolvimento com esse tipo de evento. Apenas 18 visitantes (cerca de um quarto da amostra, 25,4%) confirmou já ter participado de exposições deste tipo, sugerindo que, embora existam algumas pessoas com esse tipo de experiência, ela não é tão frequente dentro deste grupo. Por outro lado, 15 respondentes (21,1%) não souberam ou não tiveram certeza sobre a sua participação em exposições ativistas, o que pode sugerir falta de clareza sobre o que caracteriza uma exposição ativista, ou a dificuldade em identificar experiências desse tipo de forma precisa.

Quanto à **experiência com exposições que envolvem ecrãs e arte digitais**, 34 respondentes (cerca de 47,9% da amostra) afirmaram já ter visitado esse tipo de exposições. Este dado sugere que quase metade dos respondentes tem alguma familiaridade com este formato, que parece ser uma prática crescente, mas não predominante. Em contrapartida, pouco mais de um quarto (27; 38%) disseram nunca ter visitado exposições com ecrãs e arte digitais, o que revela que ainda há uma parcela considerável de visitantes sem experiência neste tipo de evento. Além disso, 10 pessoas (14%) indicaram não saber ou não ter uma resposta clara, o que pode refletir uma falta de clareza ou familiaridade com o conceito de arte digital.

Já tinha...

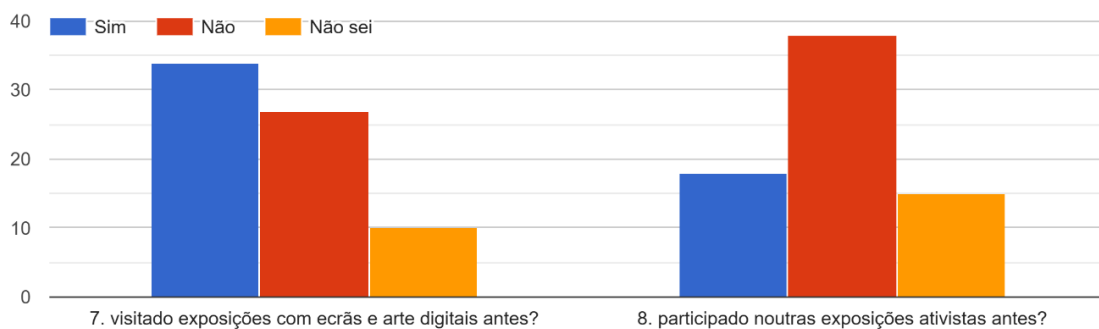


Figura 7.18. Participação dos respondentes em exposições ativistas e experiência com exposições que envolvem ecrãs e arte digitais; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Os dados mostram que, enquanto a arte digital e as exposições com ecrãs têm uma presença considerável na vida dos visitantes respondentes, as exposições ativistas são muito menos comuns. A falta de certeza ou familiaridade com ambos é relativamente pequena, mas ainda assim significativa. Isso reflete a diferença de popularidade e visibilidade entre as duas formas de exposição mencionadas.

Cerca de 32% dos respondentes / visitantes (23) indicaram já ter tido **experiência com ecrãs ou artefactos digitais**, sobretudo painéis e mesas tácteis (18), que foram os mais indicados, seguidos dos smartphones e dos tablets, 6 e 5 vezes respetivamente. A realidade virtual e o PC/Computador foram indicados apenas duas vezes, e a RA, os hologramas, televisões, óculos virtuais e projetores apenas uma vez cada.

Ao avaliar-se o **nível de familiaridade com arte digital e tecnologias interativas** (utilizando uma escala de 0 - nada familiarizado - a 5 - muito familiarizado), verificou-se que, do total da amostra respondente, 30 pessoas (42,3%) indicaram um nível elevado de familiaridade (notas 4 e 5), enquanto 28 (39,5%) reportaram um nível moderado (notas 2 e 3), o que representa mais de um terço dos respondentes. Apenas 13 (18,3%) indicaram pouca ou nenhuma familiaridade (notas 0 e 1). Ou seja, a maioria dos respondentes (81,8%) tem um nível moderado a elevado de familiaridade com arte digital e tecnologias interativas.

10. Qual é o seu nível de familiaridade com arte digital e tecnologias interativas?

71 respostas

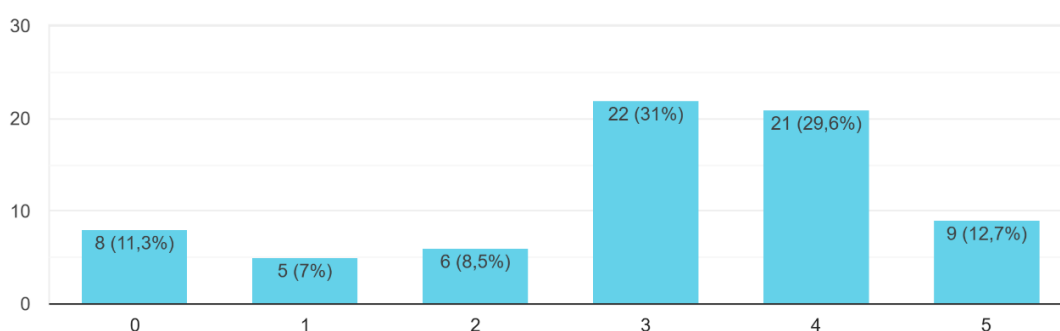


Figura 7.19. Nível de familiaridade dos respondentes com arte digital e tecnologias interativas; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

A maior parte dos respondentes (60; 84,9%) afirmou ter conhecimento acerca da causa ou de questões de igualdade de género no desporto, enquanto 10 (14,1%) responderam não ter e apenas um (1,4%) indicou não saber. **A maioria (49; 69%) nunca havia participado noutras iniciativas relacionadas com a causa**. Apenas 13 (18,3%) já o tinha feito, enquanto 9 (12,7%) indicaram não saber. Ou seja, embora a maior parte dos visitantes/ respondentes tivesse conhecimento sobre a causa da igualdade de género no desporto, a participação em iniciativas relacionadas com a causa ainda era limitada.

Antes de visitar a exposição...

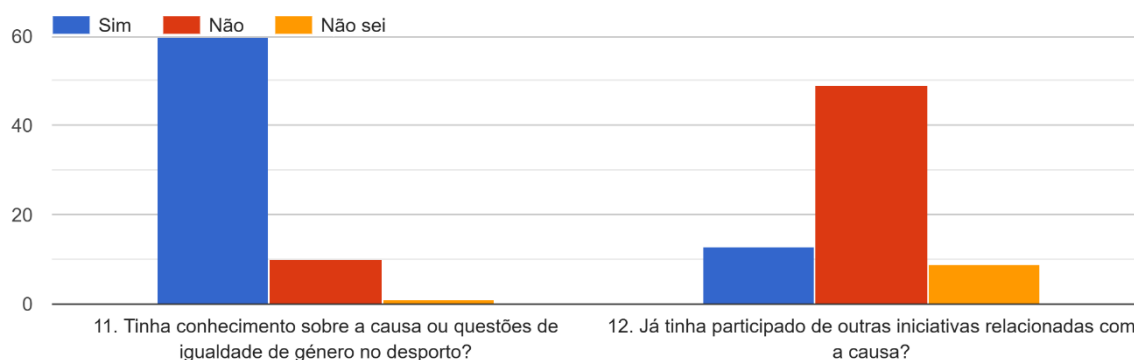


Figura 7.20. Conhecimento prévio dos respondentes acerca da causa ou de questões de igualdade de género no desporto e participação noutras iniciativas relacionadas com a causa; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

[D 3] Interatividade e envolvimento

A análise das respostas sobre a **interação dos visitantes com os elementos e artefactos na exposição** revela algumas tendências no engajamento com diferentes tipos de conteúdo. Como cada visitante podia assinalar mais de uma opção, o total de respostas é superior a 71 (número da amostra/ respondentes; não se podem somar as percentagens indicadas).

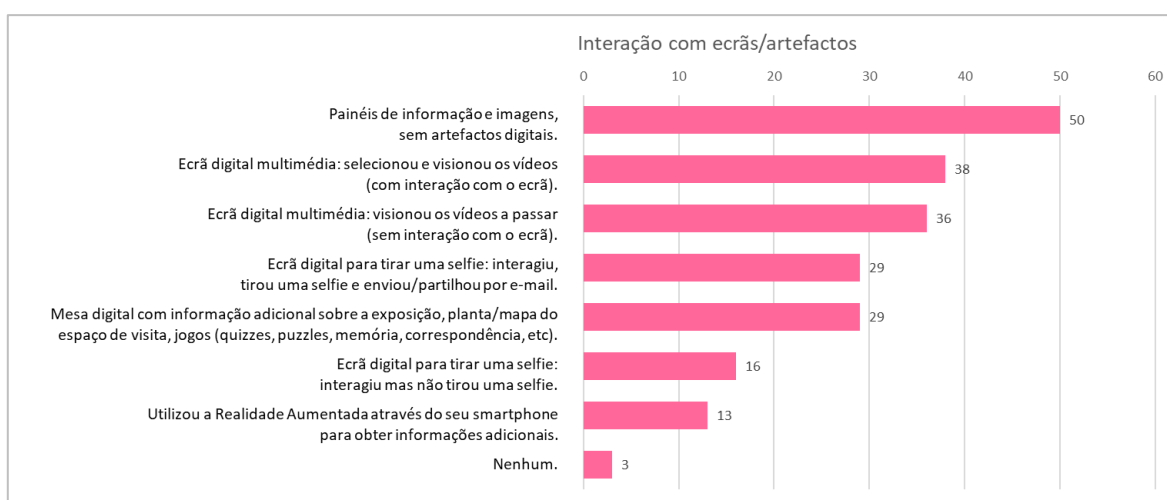


Figura 7.21. Interação dos respondentes com os elementos e artefactos na exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Destacam-se os principais pontos, considerando a possibilidade de múltiplas respostas:

- **Elementos informativos tradicionais e digitais:** A maioria dos visitantes (50 de 71; 70,4%) interagiu com painéis de informação e imagens, que não envolvem artefactos digitais. Isso sugere que, apesar da presença de tecnologia, os elementos físicos e informativos ainda atraem um público significativo.
Mais de metade dos respondentes/ visitantes (38 ou 53,5%) interagiram diretamente com um ecrã multimédia para seleccionar e assistir a vídeos, enquanto quase o mesmo número (36; 50,7%) assistiram aos vídeos que estavam a passar no ecrã multimédia sem interação com este. Essa divisão indica que, embora a interação direta com a tecnologia seja valorizada, há também um público que prefere consumir conteúdo de maneira mais passiva.
- **Elementos interativos com interação direta:** O ecrã digital para tirar selfies e enviar por e-mail atraiu 29 participantes (40,8%), sugerindo uma aceitação da interatividade com elementos de personalização. Isso pode estar relacionado com o desejo de partilhar a experiência em redes sociais ou guardar uma recordação digital.



Figura 7.22. Interação com ecrã selfie por alunos de Cursos técnicos de desporto (visita guiada, novembro 2024). Foto: Autor

É interessante notar que 16 visitantes (22,5%) interagiram com este ecrã, mas optaram por não tirar uma foto. Isso pode indicar que, embora a função de tirar selfies seja

atrativa, alguns visitantes terão hesitado em usá-la por questões de privacidade ou por não estarem interessados em capturar uma imagem.

Cerca de 40,8% dos participantes (29) interagiu com a mesa digital que oferecia informações adicionais sobre a exposição, incluindo jogos como quizzes, puzzles e outros recursos interativos. Isso sugere um interesse por conteúdos educativos gamificados, que enriquecem a experiência de visita.

- **Recursos menos utilizados:** A Realidade Aumentada (RA), utilizada por 13 visitantes (18,3%), teve um uso mais restrito em comparação com as outras interações. Isto pode estar relacionado com fatores como a necessidade de dispositivos específicos (smartphones com suporte para RA) e o conhecimento técnico necessário para utilizar a tecnologia de forma eficaz. Apenas 3 pessoas (4,2%) responderam que não interagiram com nenhum dos elementos ou artefactos disponíveis. Este número é bastante baixo, o que sugere que a maioria dos visitantes encontrou algo com que se envolver na exposição, seja de maneira tradicional ou digital.

Os dados indicam que, embora os visitantes tenham explorado uma variedade de elementos da exposição, há uma preferência por opções de interação mais tradicionais (como painéis de informação e vídeos passivos), mas também há uma boa aceitação de interações digitais e de gamificação. A popularidade dos ecrãs multimédia, das *selfies* e das mesas digitais sugere um interesse significativo por recursos interativos. No entanto, o uso mais limitado da RA indica que tecnologias mais avançadas, como essa, exigem maior familiarização e suporte para maximizar o seu envolvimento.

A maioria dos participantes (44; 60%) demonstrou um grau alto ou elevado de interatividade com os artefactos e ecrãs digitais (níveis 4 e 5). Cerca de um terço dos 71 participantes, (21; 29,6%) classificou a interatividade moderadamente e apenas 6 (8,5%) como baixa ou nula (níveis 0 a 2).

14. Como classificaria a interatividade com os artefactos / ecrãs digitais?

71 respostas

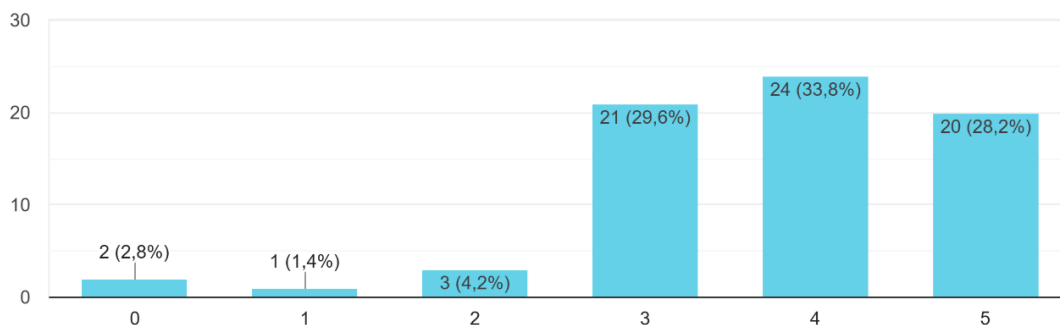


Figura 7.23. Classificação da interação com os artefactos e ecrãs digitais, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Quase metade dos participantes (33; 46,5%) sentiu-se envolvido durante a interação na exposição, enquanto os restantes expressaram incerteza (22; 31%) ou falta de envolvimento (16; 22,5%).

Os visitantes sentiram-se envolvidos na exposição principalmente devido à combinação de diversos tipos de média com a disposição interativa do espaço, ao utilizar materiais informativos não digitais (como os painéis impressos com informações cronológicas e imagens) e média digitais (como vídeos, jogos interativos e quizzes), que tornaram a experiência mais imersiva e intuitiva. De acordo com uma jovem visitante, estudante do ensino secundário (16-18 anos), “os ecrãs passam uma imagem mais realista o que nos leva a pensar que sim, aquela é/foi a realidade do que em papel que não ‘mostra’ realmente como era/foi.” A interatividade digital permitiu aos visitantes seleccionar conteúdos do seu interesse, tornando a visita mais personalizada e instigante. Nas palavras de um visitante masculino, de 45 a 54 anos, com ensino secundário, os “ecrãs digitais e artefactos indicados (...) permitem uma visão mais completa da exposição.”

Enquanto isso, os painéis e cronologias impressas complementaram, oferecendo uma visão abrangente e contextualizada sobre temas como igualdade de género no desporto e questões do quotidiano. Para um jovem de cerca de 15 anos, estudante técnico de desporto do ensino secundário, a exposição envolveu-o por tratar de temas que lhe são próximos, destacando que “falou sobre o nosso dia a dia.” Essa combinação também foi elogiada por uma visitante, licenciada, de 45 a 54 anos, que mencionou que os “painéis de informação e imagens estão

muito bem conseguidos em termos cronológicos e de informação disponibilizada.” Já para um visitante de 16 a 18 anos, estudante de ensino secundário, o material expositivo destacou-se por ser “muito explicativo e mostrou como é realmente a igualdade de género no desporto.”

15. Sentiu-se...

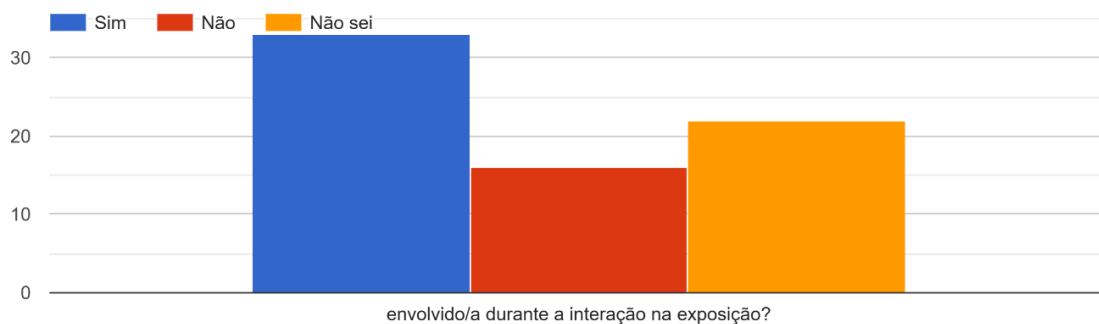


Figura 7.24. Envolvimento dos respondentes durante a interação na exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

A variedade de abordagens captou o interesse e a curiosidade dos visitantes, envolvendo-os num entendimento mais profundo dos temas abordados, conforme expressou um visitante, doutorado, de 55 a 64 anos, referindo que “o envolvimento é criado pelo todo, já que o próprio corredor envolve o visitante na informação.”

[D 4] Compreensão da mensagem

Depois da visita e da interação na exposição, a maioria dos respondentes/ visitantes (52; 73,2%) compreendeu claramente a mensagem (níveis 4 e 5, numa escala de 0 – não compreendi – a 5 – compreendi claramente), enquanto apenas uma pequena parcela (7; 9,9%) teve dificuldades para entender a causa abordada pela exposição. Já 12 (16,9%) admitiram uma compreensão relativa.

16. Após interagir na exposição, compreendeu claramente a mensagem sobre a causa abordada?

71 respostas

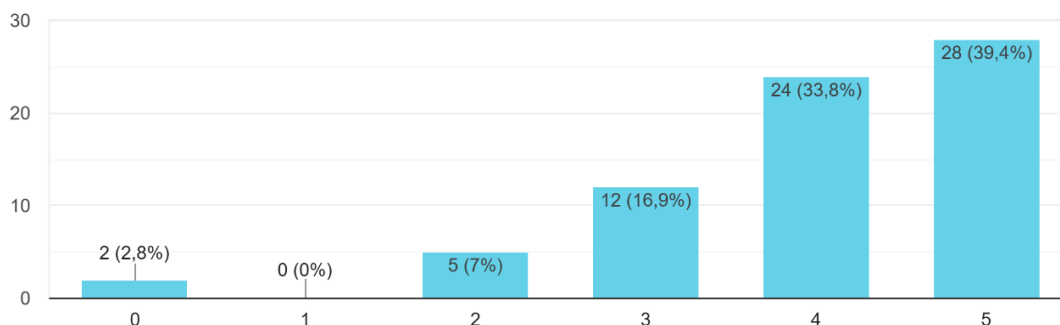


Figura 7.25. Compreensão da mensagem sobre a causa, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Relativamente à **comunicação**, observa-se que a **maioria dos respondentes** (51; 71,8%) **entendeu a mensagem através dos artefactos, dos ecrãs digitais e da exposição** (níveis 4 e 5, numa escala de 0 – não foi comunicada – a 5 – foi comunicada claramente), considerando-se, por isso, **efetivamente comunicada**. No nível mais neutro de resposta (3), a comunicação é positiva para 16 respondentes (22,5%). Apenas uma pequena fração (4; 5,6%) a considerou negativa (nível 0).

17. A mensagem foi efetivamente comunicada através dos artefactos, ecrãs digitais e exposição?

71 respostas

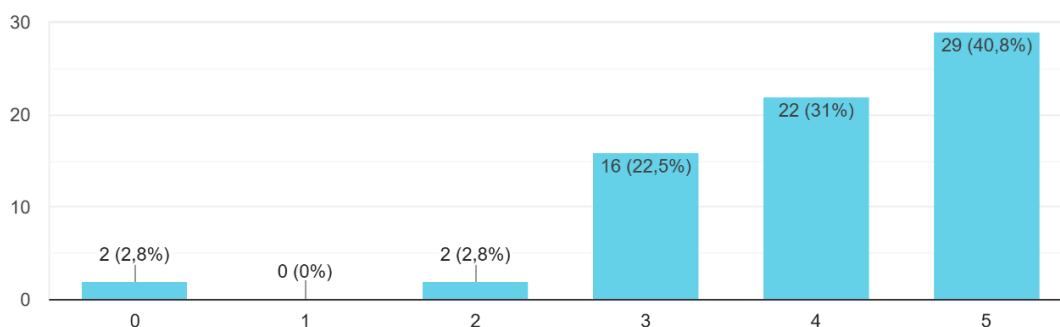


Figura 7.26. Efetivação da mensagem através dos artefactos, ecrãs digitais e exposição, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

[D 5] Perspetiva, reflexão e sensibilização

Observa-se que **uma significativa maioria dos participantes afirmou que a interação na exposição contribuiu para entender a questão abordada de forma diferente** (59; 83,1%) e

para despertar reflexões sobre a temática apresentada (54; 76,1%), contrastando com as respostas negativas e de incerteza.

A interação na exposição...

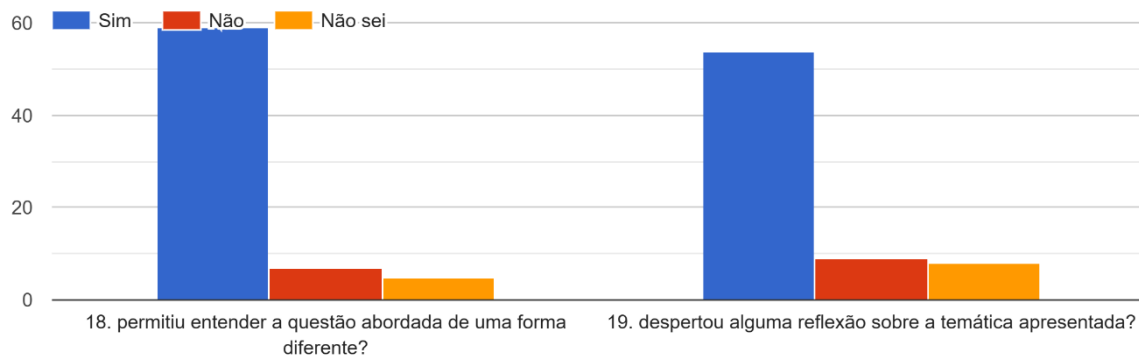


Figura 7.27. Contribuição da interação para compreensão da causa, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Mais de metade dos respondentes (43; 60,5%) indicaram alguma reflexão sobre igualdade de género no desporto, depois da visita à exposição, mostrando que, embora haja reconhecimento do progresso alcançado, persiste a perceção de que é necessário ampliar esforços para alcançar a verdadeira equidade de género no desporto. Destacam-se quatro temas:

- 1.) **Reconhecimento das Desigualdades Persistentes:** Muitos reconhecem que, apesar dos avanços, ainda há uma longa jornada para alcançar a igualdade de género no desporto. Observa-se a sub-representação das mulheres nas capas dos jornais e na visibilidade pública em geral, indicando que o espaço dado às conquistas femininas é limitado e que a sociedade ainda privilegia figuras masculinas, algumas referindo a necessidade de mais reconhecimento das mulheres.

Apesar da evolução já feita, ainda há um longo caminho a percorrer para chegarmos à igualdade. (45-54 anos, masculino, ensino secundário)

Ainda há um caminho longo de alteração de mentalidades. (55-64, masculino, doutoramento)

A falta de visibilidade pública dada ao tema. (45 – 54 anos, feminino, mestrado)

Infelizmente a desigualdade ainda permanece em algumas partes do mundo apesar do muito que se tem feito. (+65 anos, masculino, licenciatura)

As mulheres deveriam ser tão reconhecidas quanto os homens. (16-18 anos, feminino, ensino secundário)

No entanto, não deixa de haver algum otimismo – e consciência - relativamente às conquistas, à situação atual e ao futuro (comparando com o passado), precisamente referido por respondentes/ visitantes jovens raparigas (estudantes de desporto), embora as raparigas ainda sejam uma minoria no conjunto da turma de desporto¹²⁴:

Antigamente as coisas eram piores do que hoje em dia, em relação à igualdade de género no desporto, que ao longo dos anos mesmo não estando a um nível alto de melhoramento. Em relação a este tema, a humanidade tem melhorado aos poucos e nós, mulheres, temos sido mais aceites no desporto agora do que antigamente. (16-18 anos, feminino, ensino secundário)

2.) Consciencialização e Mudança de Perspetiva: Vários participantes relatam uma tomada de consciência sobre o tema após a visita, ou até mudança de opinião, refletindo como essa experiência ampliou seu entendimento da desigualdade de género no desporto e reforçando a intenção de contribuir para uma mudança positiva. Destacam-se algumas reflexões, sobretudo de jovens, nesse sentido.

Antes da visita eu não havia pensado que existia tanta falta de igualdade de género, mas depois da visita espero tornar-me alguém que também faça a diferença. (16-18 anos, feminino, ensino secundário)

As mulheres sofrem mais do que nós pensávamos. (c. 15 anos, masculino, ensino secundário)

A minha opinião não estava certa e temos que analisar vários parâmetros sobre o tema. (16-18 anos, masculino, ensino secundário)

¹²⁴ Numa das visitas guiadas às turmas técnicas de estudantes de desporto, uma professora referiu essa desigualdade, dando o exemplo de uma turma de 10.º ano onde existe apenas uma rapariga. Nos grupos das visitas escolares essa desigualdade (no número de rapazes e raparigas) foi visível, o que fica comprovado no gráfico demográfico relativamente ao género dos respondentes.

3.) **Desafios Económicos e Preconceito Social:** Alguns destacam a questão económica, apontando que o desporto masculino tende a gerar mais receita, o que justifica as disparidades salariais, mas concordam que as mulheres devem ter direitos iguais.

Porque é que querem que os homens e as mulheres recebam o mesmo se o desporto masculino vende muito mais e gera muito mais dinheiro aos clubes e federações? Embora ache que as mulheres devem ter os seus direitos em relação ao desporto como os homens têm. (16-18 anos, masculino, ensino secundário)

Há respondentes/ visitantes que mencionam a existência de preconceitos que ainda dificultam a aceitação das mulheres em certas modalidades.

Em alguns casos tem de se evitar os preconceitos de ser homem ou mulher. (16-18 anos, masculino, ensino secundário)

4.) **Igualdade de Direitos e Equidade:** Grande parte dos participantes acredita que homens e mulheres deveriam ter os mesmos direitos no desporto, incluindo oportunidades iguais, salários justos e respeito equivalente. Reflete-se, ainda, sobre a importância da equidade, considerando as necessidades e contextos específicos de cada género, em vez de uma igualdade estrita.

Concluí que no desporto deve sempre haver igualdade de género e equilíbrio dos direitos. (16-18 anos, masculino, ensino secundário)

Algumas respondentes/ visitantes jovens raparigas (estudantes de desporto) referiram esse preconceito e desejo de maior igualdade e de direitos:

Ainda há muito preconceito com as mulheres e temos que fazer ainda melhor;

Somos todos iguais e não importa se somos homens ou mulheres;

Como é que ainda há esta desigualdade visto que a mulher já conquistou inúmeros poderes na sociedade atual e no entanto continua-se a repetir o padrão em que a mulher não é devidamente reconhecida. Quando vemos jornais infelizmente a mulher partilha ainda muitas fotografias de homens na capa dos mesmos.

É curioso notar que, salvo uma ou outra exceção, a maior parte dos respondentes/ visitantes jovens rapazes (estudantes de desporto) referiram que homens e mulheres

devem ter os mesmos direitos e oportunidades para praticar o desporto que desejarem, sem distinção de género:

Homens e mulheres têm o direito de praticar o desporto que quiserem;

As mulheres devem ter os mesmos direitos que os homens;

Toda a gente tem direito fazer as mesmas coisas; As mulheres são mais negligenciadas em questão aos homens. Os homens recebem mais conquistas do que as mulheres;

Quer seja homem ou mulher a praticar o desporto podem participar com quem quiserem.

Relativamente à **sensibilização sobre a causa da igualdade de género no desporto, metade dos respondentes (36; 50,7%) considerou que a exposição a terá aumentado**. Os restantes participantes afirmaram que não houve aumento na sensibilização (19; 26,8%), ou afirmaram não saber se a exposição tê-lo-á feito (16; 22,5%).

21. A exposição...

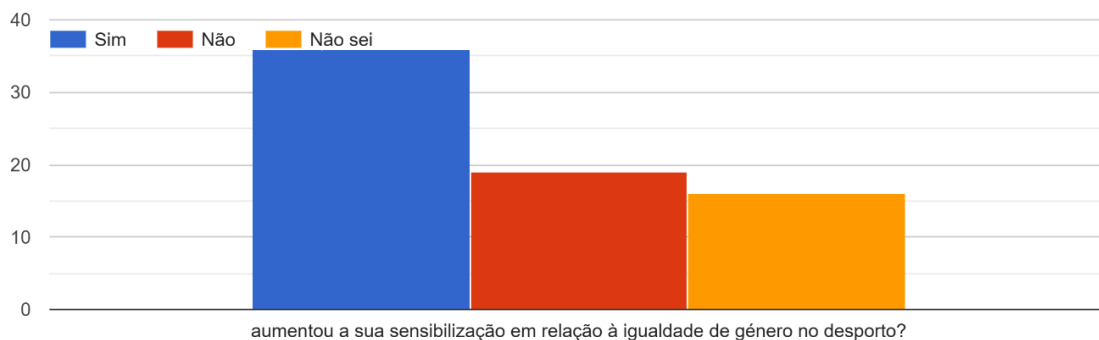


Figura 7.28. Sensibilização dos respondentes para a causa da igualdade de género no desporto; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Estes dados refletem uma prevalência clara de respostas positivas em relação à sensibilização promovida pela exposição para as desigualdades ainda persistentes, **levando os participantes a refletir sobre a visibilidade e as oportunidades limitadas para as mulheres em ambiente desportivo**. Um deles destacou que “ainda existe uma grande distinção entre visibilidade, oportunidades e igualdade no desporto relativamente ao género” (45-54, masculino, ensino secundário), enfatizando que, apesar dos avanços, há um longo caminho pela frente, reforçando a ideia já deixada anteriormente. O mesmo percurso ainda a fazer foi relatado por outros respondentes/ visitantes.

Para alguns, o evento foi um despertar para as desigualdades e um convite à reflexão mais profunda. Segundo uma participante, licenciada, de 45-54 anos, “permite-me estar mais alerta para as desigualdades”, enquanto outra afirmou que a exposição despertou a sua atenção para algumas situações que lhe passariam despercebidas. A celebração do desporto feminino, destacando as barreiras que as atletas superaram ao longo do tempo, gerou uma valorização dos seus feitos: “A celebrar o desporto feminino, não esquecendo o quão difícil foi ultrapassar as várias barreiras” (+65, masculino, licenciatura).

[D 6] Impacto emocional

Os artefactos/ ecrãs digitais e a exposição geraram alguma resposta emocional em grande parte dos respondentes/ visitantes (30; 42,3%), mas noutros, quase no mesmo número, não terão gerado qualquer resposta (28; 39,4%).

22. Os artefactos / ecrãs digitais e a exposição...

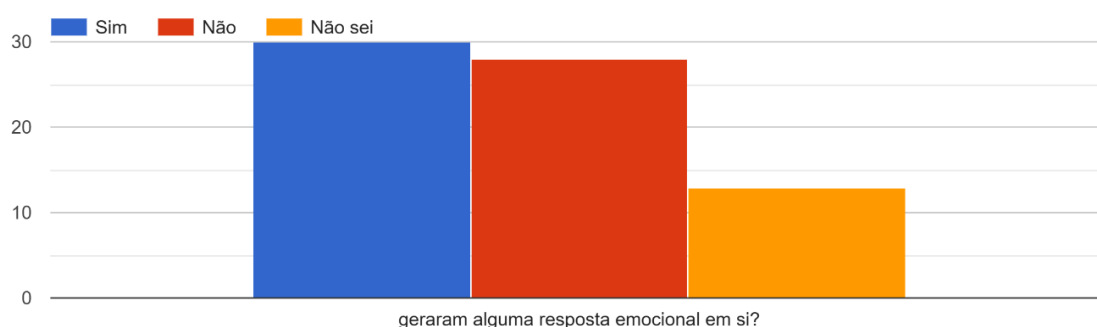


Figura 7.29. Impacto emocional dos artefactos, ecrãs digitais e exposição, nos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

As respostas emocionais à exposição variaram entre os participantes, revelando uma gama de sentimentos que abrangem, sobretudo, empatia, indignação, inspiração e até curiosidade, conforme cada um se identificava de maneira pessoal com as temáticas abordadas. Muitos relataram sentimentos de empatia e solidariedade ao se confrontarem com questões de discriminação e injustiça, como indicado pela resposta de um participante licenciado, de 45-54 anos, que descreveu “A dor sofrida pela discriminação de género”. Outro, também dessa faixa etária, mencionou sentir “solidariedade e empatia”.

A inspiração foi outro sentimento dominante entre os participantes de várias faixas etárias e formações académicas. Uma mulher de 45-54 anos, com mestrado, relatou: “Inspiração, enquanto mãe e tia de filhos/as e sobrinhos/as e expectativas”, destacando um impulso de reflexão e esperança para as próximas gerações. Outra participante, doutorada, de 55-64 anos, também mencionou uma combinação de “empatia e inspiração” ao interagir com os temas propostos.

Algumas reações foram mais intensas, especialmente entre os participantes mais velhos, como um homem, licenciado, com mais de 65 anos, que descreveu sentir “intuição, indignação, revolta e esperança de um mundo melhor e mais justo para as mulheres”, uma resposta emocional complexa que reflete um profundo desejo de mudança social.

Os jovens também apresentaram respostas interessantes, com participantes, estudantes de desporto, de 16-18 anos, a relatar tanto inspiração como um despertar para a evolução humana, como expressado por um deles: “Ver como o ser humano evoluiu para chegarmos a este ponto”. Por outro lado, algumas respostas – poucas – foram neutras, como a de um jovem que afirmou não ter sentido nenhuma emoção específica.

Embora os artefactos / ecrãs digitais e a exposição tenham gerado uma resposta emocional, conforme referido, esta não terá tido influência significativa na experiência em grande parte dos respondentes/ visitantes da exposição (29; 40,8%). Ainda assim, terá tido para cerca de um terço (24; 33,8%), de diferentes formas, dependendo da idade, género e nível de escolaridade.

23. Essa resposta emocional...



Figura 7.30. Influência da resposta emocional, dos respondentes, na experiência com a exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Um participante, 45-54 anos, com ensino secundário, afirmou que a resposta emocional o "levou a analisar mais profundamente a questão e voltar à *timeline*", indicando uma reflexão mais profunda sobre os temas da exposição. Por outro lado, uma jovem estudante do ensino técnico secundário, 16-18 anos, partilhou que "durante a exposição senti-me como se estivesse viva", destacando um impacto imediato e visceral. Para um homem, licenciado, com mais de 65 anos, a resposta emocional "aumentou o interesse no tema", sugerindo uma maior curiosidade em relação ao conteúdo exposto, enquanto para outro, na mesma faixa etária e nível de escolaridade, a resposta emocional o levará a "participar e apoiar mais", refletindo um envolvimento maior e para ações mais ativas.

Entre as mulheres de 55 a 64 anos, com mestrado, houve uma "maior interação com os conteúdos", indicando uma resposta que estimulou uma conexão mais ativa com o material. Para uma mulher, licenciada, de 45 a 54 anos, a resposta emocional aumentou a sua atenção, evidenciando uma maior concentração e envolvimento. O mesmo relatou um homem, doutorado, 55-64 anos, indicando um aumento da participação e da imersão no tema tratado. Já um jovem estudante do ensino técnico secundário, 16-18 anos, relatou que a experiência o fez "compreender as mulheres", sugerindo uma reflexão sobre questões de género, enquanto duas raparigas do mesmo grupo demográfico, disseram que a experiência a fez "ver as coisas de forma diferente", mostrando como a resposta emocional pode alterar a perceção do mundo ao seu redor, ou tendo feito com que "tivesse mais vontade de entender".

[D 7] Ação ou mudança comportamental - Interação, motivação e mudança

Relativamente à **motivação para tomar alguma ação ou mudança comportamental relacionada com a igualdade de género no desporto, quase um terço dos inquiridos (23; 32,4%) afirmou que não, porque já estará sensibilizado/a para a causa, enquanto 21 (29,6%) mostraram-se motivados pela exposição a agir ou a mudar de comportamento.** Por outro lado, cerca de um quinto (15; 21,1%) declarou não saber se a exposição teve esse efeito e 12 (16,9%) afirmaram que não foram motivados a realizar qualquer mudança.

Quanto a **adotar mudanças comportamentais depois da visita à exposição,** o maior número de respostas **dividiu-se igualmente entre aqueles que não considerariam mudanças porque já estão sensibilizados para a causa e os que não sabem se adotariam tais mudanças (19; 26,8%, em cada resposta).** Por sua vez, 16 respondentes (22,5%) disseram que não

considerariam mudanças comportamentais após a exposição, quase o mesmo número daqueles que o fariam (17; 23,9%). Entre estes, dois visitantes (um com ensino secundário e outro com licenciatura, respetivamente, de 45-54 anos), manifestaram a intenção de "recomendar a exposição a amigos e familiares" para disseminar os conhecimentos adquiridos, ou expressaram a intenção de dar "maior apoio na participação das mulheres no desporto". De forma semelhante, duas visitantes (com mestrado e na mesma faixa etária) comprometeram-se a "dar as referências de outras mulheres, que fiquei a conhecer aqui, às crianças", buscando inspirar as novas gerações com exemplos positivos, ou "chamar a atenção de pessoas conhecidas para o tema".

Interação, motivação e mudança:

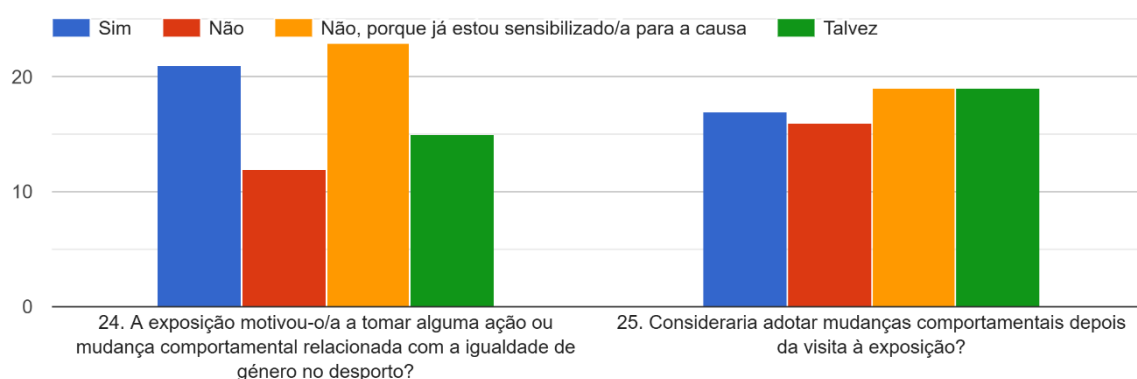


Figura 7.31. Interação, motivação e mudança comportamental, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Alguns jovens, estudantes de desporto (16-18 anos) também foram impactados pela exposição. Um deles, mencionou que "as mulheres terem as mesmas formas de tratamento que os homens" é um objetivo que deseja promover, enquanto outro destacou a importância de "ajudar as pessoas", refletindo uma disposição solidária. Um terceiro enfatizou a necessidade de "aumentar a audiência nos desportos femininos", reconhecendo o valor do apoio à visibilidade das mulheres no desporto.

Estes depoimentos revelam o compromisso de diferentes gerações em adotar atitudes mais inclusivas e igualitárias após a experiência proporcionada pela exposição. De forma geral, os

resultados mostram que muitos dos participantes já se consideram sensibilizados para a igualdade de género no desporto.

[D 8] Características da visita (duração), Satisfação geral e Sugestões

A maior parte dos respondentes demorou mais de 30 minutos a visitar a exposição (45; 63,4%), o que pode ser atribuído ao formato de visita guiada, cuja duração média se situa entre 30 e 45 minutos, de que fazia parte o maior número de respondentes. Cerca de um terço (23; 32,4%) relatou ter permanecido entre 15 e 30 minutos no local. Apenas uma minoria (3; 4,2%) afirmou ter demorado menos de 15 minutos a visitar a exposição.

26. Quanto tempo, aproximadamente, demorou a visitar a exposição?

71 respostas

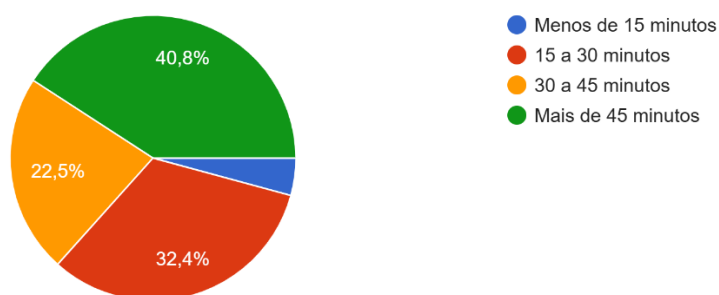


Figura 7.32. Duração da visita, pelos respondentes; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Em relação à **experiência de interação com os artefactos e ecrãs digitais na exposição**, a **maioria dos visitantes/ respondentes avaliam-na como positiva** (54; 76%, respostas de níveis 4 e 5, numa escala de 0 – muito negativa – a 5 – muito positiva), indicando uma perceção amplamente favorável. 16 (22,5%) deram avaliações neutras (níveis 2 e 3), enquanto apenas um (1,4%) avaliou a experiência de interação negativamente (nível 0).

De uma forma geral, **os visitantes/ respondentes mostraram-se muito satisfeitos com a exposição** (56; 78,8%, avaliações com níveis 4 e 5, numa escala de 0 – muito insatisfeito – a 5 – muito satisfeito). 13 respondentes ficaram relativamente satisfeitos (18,3%, nível 3) e apenas dois (2,8%) terão ficado insatisfeitos (níveis 0 e 1).

Os dados refletem uma percepção amplamente positiva tanto na experiência de interação com os artefactos e ecrãs digitais, quanto na satisfação geral com a exposição, indicando uma forte aceitação e satisfação com a exposição.

27. Como avaliaria a experiência de interação com os artefactos e ecrãs digitais na exposição?

71 respostas

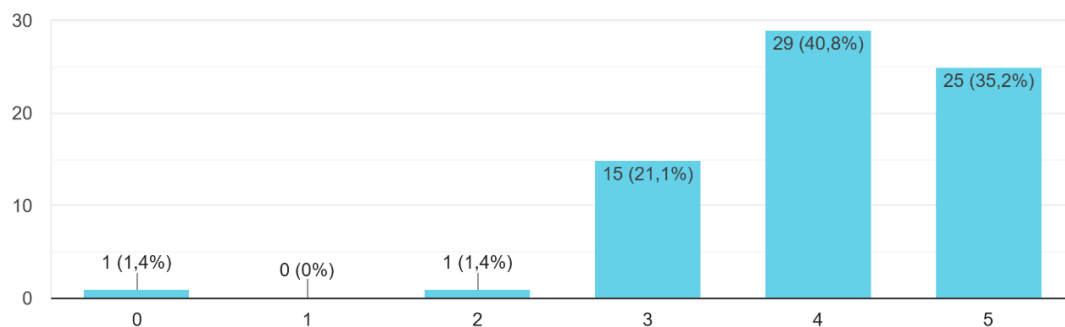


Figura 7.33. Avaliação dos respondentes à experiência de interação com os artefactos e ecrãs digitais na exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

28. Avalie sua satisfação geral com a exposição.

71 respostas

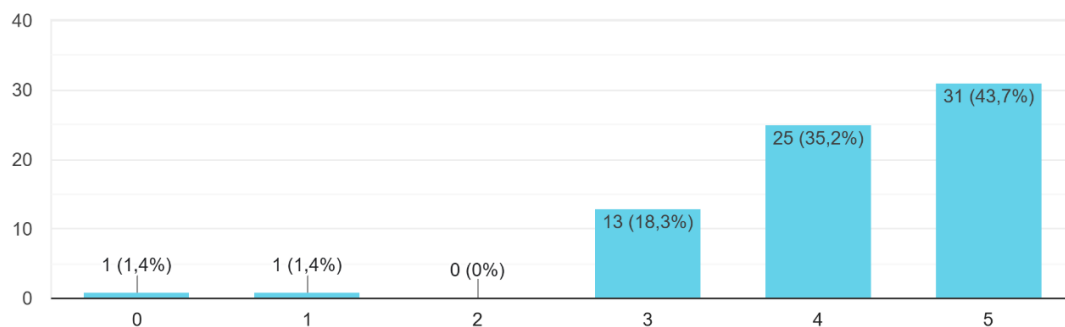


Figura 7.34. Satisfação geral dos respondentes, com a exposição; Fonte: Inquérito por Questionário/ Autor

Cerca de 30 respondentes/ visitantes deixaram a sua **opinião sobre a visita à exposição ou sugestões**, refletindo diversos interesses, com destaque para a apreciação geral da qualidade informativa e estética do espaço, e sugerindo maior interação e a valorização dos temas abordados.

Entre os visitantes jovens (estudantes de desporto) na faixa etária dos 16 aos 18 anos, **prevalecem comentários de satisfação com a interação proporcionada e a relevância dos conteúdos apresentados.** A experiência foi considerada "muito boa" e "intuitiva" por diversos visitantes, que também mencionaram a empatia despertada. De forma geral, muitos jovens expressaram contentamento e mencionaram que "não mudariam nada, pois estava tudo excelente". Alguns destacaram a clareza dos conteúdos e a eficácia do uso de tecnologias, como "a realidade aumentada, que funciona muito bem, mas passa um pouco despercebida" caso não haja orientação adequada (45-54 anos, masculino, ensino secundário). Outras sugestões de melhoria incluem o aumento de interatividade, como a inclusão de mais "ecrãs interativos com quizzes" e a adição de "objetos antigos de conquistas para falar de competições" (16-18 anos, masculino, ensino secundário).

Entre os adultos, de 45 a 54 anos, a opinião comum é de que **a exposição está bem estruturada e acessível, com conteúdos bem organizados e visuais apelativos.** No entanto, alguns apontaram para a possibilidade de ampliar o espaço e aprofundar a exposição com mais exemplos históricos e dados comparativos. Uma visitante, licenciada (45-54 anos) sugeriu "integrar mais histórias e citações de referência, e comparar a progressão das mulheres no desporto com a dos homens ao longo do tempo". Outra visitante, com mestrado, considerou a exposição "extraordinária, com excelente cronologia e informação relevante", sugerindo que fosse expandida e realizada em diferentes regiões do país.

Visitantes acima dos 55 anos também fizeram **observações pertinentes,** com um visitante, doutorado (55-64 anos) a mencionar a "densidade elevada de informação", que pode dificultar a absorção total numa única visita. Esta reflexão sugere que a exposição talvez beneficiasse de algum tipo de recurso que auxilie o visitante pontual, como visitas guiadas – que se fazem pelo serviço educativo do Museu – ou materiais adicionais para consulta posterior.

O *feedback* dos visitantes aponta para uma exposição bem-sucedida em despertar interesse e empatia, mas com potencial para melhorias na comunicação e interação, bem como na acessibilidade dos conteúdos, tanto para aprofundamento quanto para otimização da experiência dos diversos perfis de público.

7.2 Confirmação das Hipóteses Iniciais

Partimos da premissa da (ainda) existente desigualdade de género no desporto, suportada em alguns dados e relatórios, para efetuar uma pesquisa mais aturada de conteúdos que comprovou essas desigualdades, mas também encontrou inúmeras histórias de atletas pioneiras e bons exemplos e práticas de igualdade.

Reconhecemos à partida, no início da investigação, que a MAD ativista podia ser criada e inserida na curadoria de uma exposição para consciencializar relativamente a questões de igualdade de género no desporto, num museu de temática desportiva. Mas confirma-se efetivamente as duas hipóteses de investigação (H) e resultados (R) que se esperavam? Analisemos e avaliemos cada uma.

H1: O processo de curadoria de uma exposição ativista sobre igualdade de género no desporto pode ser registado e sistematizado, incluindo a criação e adaptação de artefactos de MAD, de autoria própria ou em colaboração, baseada num conceito.

R1: Confirma-se positivamente a hipótese: foi possível criar e adaptar artefactos de MAD aos conteúdos e ao espaço da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» num museu de temática desportiva, com base num conceito devidamente definido à partida e mantido ao longo do desenvolvimento da mesma. O processo de criação, curadoria e colaboração com artistas de MAD foi sistemática e regularmente registado num Diário Digital de Bordo, onde se fez o resumo das entrevistas semiestruturadas efetuadas aos artistas.

H2: A interação com uma exposição ativista num museu de desporto – que inclui MAD, elementos interativos e multimédia – aumentará o envolvimento do público e promoverá uma comunicação mais efetiva entre o público e o tema, despertando o interesse do público e incentivando à reflexão sobre a igualdade de género no desporto.

R2: Também se confirma que a presença de MAD ativista, em exposição de um museu de desporto, levará a um aumento na interação e no envolvimento do público com a exposição. À semelhança de outros projetos, com temáticas diferentes e noutros locais expositivos, também museológicos, não surpreende que a utilização de elementos interativos e multimédia permite uma comunicação, sendo particularmente eficaz para transmitir uma mensagem associada a uma causa, particularmente sobre igualdade de género no desporto. Os visitantes terão tido uma compreensão mais profunda e

envolvimento emocional, facilitando a transmissão das mensagens e significados pretendidos pelo(s) artista(s). Eles puderam explorar diferentes recursos, como um ambiente fictício e metafórico, vídeos, videoarte ativista e videoarte generativa, ecrãs digitais ou as imagens interativas de RA, facilitando a compreensão e o envolvimento com o tema. Essa medição foi feita através observação de interação dos visitantes com os conteúdos da exposição, incluindo ecrãs e artefactos de MAD digitais, verificado também pelos resultados do inquérito, sobretudo pelo *feedback* dos visitantes. Contudo, o uso de RA e QRcodes não terá tido a eficácia esperada.

7.3 Reflexão Crítica Sobre a Prática Artística e Curatorial

Mostrámos que o ativismo, muitas vezes associado a estratégias poéticas e performativas, representa a fusão entre arte e ativismo, buscando não apenas a resistência, mas também a reflexão e sensibilização para questões sociais e políticas. Se intercetarmos o papel do artista ativista com o do curador ativista, verificamos que ambos podem desafiar normas sociais e políticas através da arte e da curadoria. Enquanto os artistas assumem papéis multifacetados, desde o experimentalismo até ao ativismo, os curadores ativistas trabalham para destacar e promover essas expressões artísticas de resistência em espaços expositivos. Os curadores ativistas não apenas selecionam conteúdos e obras, mas também os contextualizam, fornecendo ao público uma compreensão mais profunda das questões sociais subjacentes e incentivando a reflexão crítica. Eles procuram representar uma diversidade de vozes e perspectivas marginalizadas, desafiando assim as estruturas de poder existentes.

Se, por outro lado, o curador também for um artista, a interseção entre a caracterização da resistência ativista e a curadoria ativista pode ser ainda mais profunda e significativa. Neste caso, o *Curador-Artista-Ativista (CAA)* pode trazer uma perspectiva única para a curadoria, pois não apenas compreende os desafios e processos criativos dos artistas, mas também está intimamente familiarizado com as questões sociais e políticas abordadas pelas exposições que desenvolve. Isso permite uma abordagem mais holística e empática na seleção e apresentação das obras e dos conteúdos, uma vez que pode articular uma narrativa coerente que ressoa com as suas próprias práticas artísticas e compromissos políticos ou institucionais. Além disso, essa integração pode facilitar uma relação mais estreita e colaborativa entre o curador e os

artistas, promovendo parcerias e potencializando o impacto da exposição como uma forma de resistência e ativismo.

Em última análise, a colaboração entre artistas e curadores ativistas pode amplificar o impacto da arte como uma ferramenta de mudança social e promover uma maior consciencialização sobre questões políticas e sociais prementes. Por seu lado, a figura do CAA pode desempenhar um papel crucial na amplificação das vozes marginalizadas e na promoção da justiça social através da arte e da curadoria.

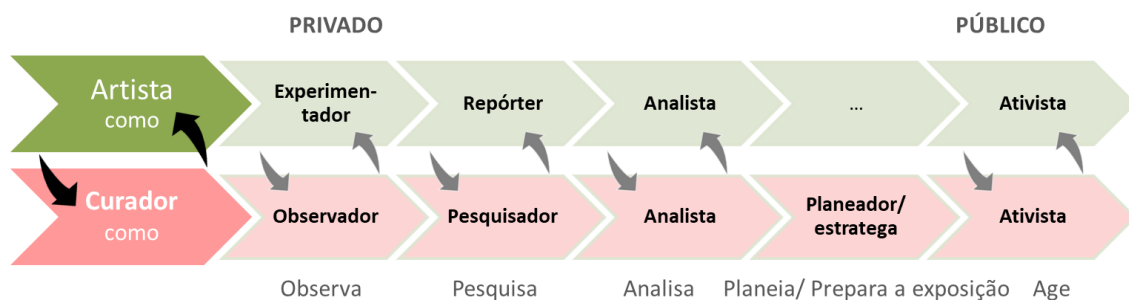


Figura 7.35. Esquema do papel do curador-artista-ativista; Adaptado de Suzanne Lacy (citada por Vieira, 2007, p. 22).

A curadoria de uma exposição que integra média-arte e colaboração de diversos artistas, além da própria investigação e experimentação do curador, representa um desafio dinâmico e multifacetado. A prática curatorial não se limita à simples seleção e disposição de obras, mas envolve uma profunda compreensão e interação com os processos criativos e os materiais em constante evolução que compõem a arte contemporânea. Esta reflexão, baseada nos conceitos de “crítica genética e processos criativos” (Salles, 1998), leva a explorar como essas teorias podem ser aplicadas na curadoria de uma exposição sobre uma temática específica, que inclui multimédia colaborativa e MAD.

Ao curar uma exposição com média-arte, é essencial considerar a natureza volátil e interdependente das diferentes linguagens e códigos artísticos, que se interligam. A montagem de uma exposição deve refletir esta “dilatação de fronteiras” (Salles, 1998), apresentando não só os resultados, mas também os gestos formadores e transformadores que constroem as obras. Este foco permite uma apreciação mais profunda do trabalho artístico, reconhecendo-o como um itinerário recursivo, onde dúvidas, ajustes e

transformações são partes integrantes do processo criativo. Esses “documentos de processo” (Salles, 1998) são fundamentais para entender o desenvolvimento de uma obra de arte porque funcionam como vestígios materiais que permitem rastrear as decisões e mudanças que vão ocorrendo. O foco e a visão detalhada do caminho percorrido pelo artista e pelo curador até a finalização da obra, revelam que a criação não é um ato isolado, mas um contínuo processo de transformação e combinação inusitada de elementos preexistentes.

A criação pode ser vista, então, como uma combinação de método e acaso, onde procedimentos lógicos de investigação coexistem com momentos de espontaneidade, imprevisto e descoberta não necessariamente linear. Na curadoria, isso traduz-se numa abordagem que valoriza tanto a estrutura como a flexibilidade. Deve dar-se espaço aos artistas para experimentar e interagir com o tema, facilitando a emergência de novas ideias e formas, como as que foram surgindo no processo criativo e de colaboração no desenvolvimento da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*».

A rotina do trabalho e procedimento artístico foram considerados no planeamento curatorial. A seleção das obras e a disposição no espaço expositivo refletem os métodos individuais dos artistas, bem como as interações e sinergias que surgem da colaboração coletiva. Este processo inclui a edição e a justaposição de diferentes elementos visuais e sonoros, criando um todo que é qualitativamente distinto da simples soma das suas partes. A obra de arte emerge como uma reorganização criativa da realidade, transcendente de ser apenas um produto derivado. Eisenstein (citado por Salles, 1998), através do conceito de montagem, destaca como a justaposição de elementos distintos pode gerar novos significados¹²⁵. A montagem não será, então, apenas a soma das partes, mas uma fusão qualitativamente distinta que envolve a emoção e a mente do espectador, criando uma experiência comunicativa poderosa.

¹²⁵ Sergei Eisenstein (1898-1948) foi um cineasta e teórico do cinema soviético, reconhecido pela sua contribuição ao conceito de montagem. Acreditava que a justaposição de imagens poderia gerar novos significados, influenciando profundamente a narrativa cinematográfica. A sua teoria da montagem é uma das bases do estudo do cinema e da arte visual. Também desempenhou um papel importante no movimento Construtivista e no desenvolvimento do cinema como uma forma de arte revolucionária, onde a montagem não servia apenas para edição, mas para criar nova experiência sensorial e emocional para o público. Em <https://www.russianarchives.com/samples/photos/sergei-eisenstein/> e <https://www.britannica.com/biography/Sergey-Eisenstein>. Consulta: 14/1/2025.

Assim se criou o “todo” na exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», somando o conceito original do projeto *Paralelo 3* ao design geral e às obras de média-arte, incluindo os projetos artísticos que nasceram da colaboração de cada um com o curador. Todas elas têm títulos com mais do que um significado, uma casualidade (?) que se une ao *Paralelo 3* e seu tríptico conceito: a impactante videoarte generativa «*JUSTAPOSIÇÃO*», como vimos, com justaposição de elementos, um substantivo que significa “ao lado de”, posição contígua, mas individualmente a palavra “justa” significa adequado ou correto, que se adequa ao que se pretende com a exposição: tornar o mundo mais justo; a inspiradora curta de animação «*Salto Alto*», título formado com a palavra “salto” como substantivo, mas também podendo referir-se ao verbo “saltar”, formando uma justaposição que literalmente se refere a saltar mais alto, elevar-se, e culturalmente referindo-se a um sapato de salto elevado, associado à moda feminina; a videoarte «*Intrusa[s]*», a remeter para a atleta (Switzer) que arriscou introduzir-se numa prova com regras patriarcais, mas também para as intrusas mãos masculinas, numa metáfora muitas vezes real relativamente ao controlo que as mãos significam sobre o corpo da mulher; e ainda a videoarte «*É preciso uma rampa?*», que também deixa espaço para a performance artística e desportiva, e que tem também um duplo significado: de deixar uma pergunta literal para a rampa da modalidade (skate) e metafórica, para a alavancagem que é preciso dar às atletas que a querem praticar sem estigmas nem preconceitos da sociedade.

Comungam todas da ideia de ativismo unido à arte pela causa da igualdade, rumo a uma aspiração e objetivos únicos: criação da empatia pela sensibilização através da arte. A curadoria pretendeu ser, portanto, sensível à singularidade de cada artista, ao mesmo tempo em que promoveu a interação e a colaboração. Este equilíbrio entre individualidade e coletividade terá sido crucial para a concretização da exposição que inclui média-arte.

Como demonstrado, a média-arte, pela sua própria natureza, envolve uma trama de linguagens e códigos diversos. A curadoria da exposição reconhece e valoriza essa natureza híbrida, apresentando obras que dialogam entre diferentes mídias e formas de expressão. O processo de curadoria pode, e eventualmente até deve, ser visto como um ato de tradução, onde as obras são constantemente reinterpretadas e recontextualizadas no espaço expositivo.

Como uma abordagem intersemiótica, permite que a exposição se torne um espaço de descoberta e transformação contínua. Cada obra não é apenas um fim em si mesma, mas parte de um processo maior de construção de significado, onde o público é convidado a participar. Este envolvimento cria um diálogo entre o artista, a obra e o espectador, refletindo a essência comunicativa da arte.

Essa “invenção combinatória” (Salles, 1998) é um conceito central na curadoria como um todo, e na criação artística em particular, onde elementos aparentemente dispersos são interligados através de inferências e associações. Este processo de combinação e transformação é evidente na maneira como os artistas utilizam as suas percepções seletivas para reorganizar o caos num ‘cosmos’ de experiências significativas. A criação artística, portanto, não será apenas uma reprodução da realidade, mas uma interpretação e *reimaginação* dessa realidade através da imaginação e da memória.

O processo criativo mostra-se também como um processo de experimentação contínua, onde hipóteses são levantadas e testadas, envolvendo uma troca recíproca entre o curador, o artista e a matéria, o tema e a curadoria, onde ambos são mutuamente transformados. A experimentação não será, portanto, apenas um método ou um fim, mas um movimento contínuo que caracteriza a criação. Não é tanto o destino final, a obra que se “entrega” ao público, que interessará reter do processo, mas o percurso até “lá” chegar.

O percurso criativo é também um caminho de autoconhecimento. A interação com a matéria e o desenvolvimento do projeto proporcionam uma compreensão maior de si mesmo. Este processo reflexivo é comparável a ver-se diante de um espelho. A verdade da obra de arte, nesse contexto, é mutável e em constante evolução, refletindo a natureza dinâmica e transformadora do processo criativo.

Por outro lado, a percepção é uma forma de conhecimento que, embora muitas vezes não consciente, é essencial para a aquisição de informações e a construção de novas formas organizacionais. No processo de criação artística, esta percepção é singular e seletiva, influenciada pelas experiências e sensibilidades do artista. O processo de criação artística é também um processo de autoconhecimento. A curadoria deve facilitar este percurso, oferecendo aos artistas um ambiente onde possam explorar e expressar as suas percepções e emoções. Também no contexto da média-arte, os documentos de processo, como diários,

anotações, entrevistas, desempenham um papel crucial, como foi o DDB de registo do processo de criação e curadoria da exposição. Eles são registos materiais que oferecem uma visão dos meandros do processo criativo, permitindo ao curador – e eventualmente até ao público - entender a génese e a evolução das obras.

Os diários de criação, como o que se utilizou na investigação para registar todo o processo de curadoria e criação, podem revelar essas seleções perceptivas, mostrando como os artistas apreendem e se apropriam da realidade circundante. Essas notas, esboços e outros documentos de processo podem ser incluídos como complemento à exposição, proporcionando ao público uma visão íntima do desenvolvimento das obras. Assim, não se focará apenas no produto final, mas no processo que o gerou, reconhecendo a obra como um contínuo estado de mutação e transformação.

Afinal, o artista e o curador refazem e reconstroem, num *continuum* de reinterpretação do/no presente e do/no passado. Este ato de recriação demonstra que a imaginação não trabalha no vazio, mas é sustentada pela memória para construir novas realidades ficcionais. Ou seja, está intrinsecamente ligado ao engendramento de novas formas e objetos, que possuem a sua própria realidade autónoma, como a criação das personagens Glórias Kúbikas, criadas para acompanhar a ficção de uma narrativa baseada, sobretudo, em factos e histórias inspiradoras e reais, mostrando as desigualdades para dar ferramentas de sensibilização e para que cada pessoa (visitante da exposição e não só) possa contribuir para uma maior igualdade de género, incluindo no desporto. Se a exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» contribuir um pouco, pelo menos para um despertar de consciência, ainda melhor. Cumprirá o seu desígnio.

Resumindo, o processo de criação artística é uma atividade complexa que envolve a interação dinâmica entre memória, perceção, experimentação e autoconhecimento. Os conceitos de invenção combinatória, transformação criativa, montagem, e construção de novas realidades fornecem um quadro teórico robusto para entender as múltiplas dimensões deste processo. Ao considerar a criação artística como um movimento contínuo e interconectado, podemos apreciar a profundidade e a riqueza da produção artística, reconhecendo-a como uma manifestação complexa e multifacetada da experiência humana. A curadoria de uma exposição com média-arte e colaboração artística exige uma abordagem que vá além da simples organização de obras. É um processo que envolve uma compreensão profunda dos processos criativos individuais para um objetivo geral, valorizando o processo curatorial e munindo-se de

sensibilidade para a natureza intersemiótica. Ao integrar essas considerações, a curadoria pode criar uma exposição que não apenas apresenta obras de arte, mas também revela os percursos criativos e as interações dinâmicas que as geraram, oferecendo ao visitante uma experiência mais enriquecedora.

Neste contexto pode enquadrar-se o papel do CAA, que em paralelo com o processo de criação do artista tem o caráter da observação, da experimentação, como um repórter ou pesquisador, explorador, mas também analista. O rumo será o ativismo que querem alcançar na sociedade, passando assim da sua esfera privada para a pública. O curador terá, no entanto, uma tarefa adicional – que eventualmente terá por sua vez outras – que é a de planeador que procura uma estratégia com a exposição que cria.

Modelo de Curadoria e Artivismo: Criatividade e(m) Consciência

A Igualdade de Género no Desporto em Curadoria de Exposição Ativista: o Projeto de Média-Arte Digital Paralelo 3

INVESTIGAÇÃO MAD

Artivismo e Curadoria Ativista

- 1. Artivismo** Fusão entre arte e resistência, procurando sensibilizar para questões sociais e políticas.
Palavras-chave: Resistência, Reflexão, Sensibilização
- 2. Curador Ativista** O papel vai além da seleção de obras e conteúdos: contextualiza e destaca uma mensagem.
Palavras-chave: Desafiar normas, Amplificação da mensagem ativista, Reflexão crítica
- 3. Curador-Artista-Ativista** Combina o conhecimento criativo do artista com o papel ativista do curador, criando exposições mais empáticas e colaborativas.
Palavras-chave: Perspetiva única, Compreensão criativa, Empatia

Curadoria com Média-Arte e Colaboração Artística

- 4. Curadoria de Exposições com Ecrãs e Média-Arte** Envolve a gestão de várias linguagens artísticas e tecnologia/instrumentos digitais, respeitando a sua natureza híbrida.
Palavras-chave: Linguagens interdependentes, Montagem, Exposição de fronteiras dilatadas
- 5. Processo Criativo e Curatorial** A curadoria e a criação artística são processos dinâmicos, onde o percurso de criação e experimentação é tão importante quanto o produto final.
Palavras-chave: Transformação, Flexibilidade, Processo recursivo

Caso Prático: Exposição «MULHERES NO DESPORTO»

- 6. Obras Incluídas** A exposição incluiu obras de média-arte como a videoarte generativa «JUSTAPOSIÇÃO», a curta de animação «Salto alto» e as videoartes-instalações «Intrusa[s]» e «É preciso uma rampa?», com foco na igualdade de género no desporto.
Palavras-chave: Videoarte, Animação, Instalação, Arte Generativa
- 7. Objetivo da Exposição** Sensibilizar o público para as desigualdades de género no desporto, promovendo empatia através da arte e do digital.
Palavras-chave: Igualdade de género, Empatia, Sensibilização

Curadoria como Ato de Tradução e Invenção Combinatória

- 8. Curadoria Intersemiótica** Traduz as diversas formas de arte em diálogos que conectam os vários códigos expressivos.
Palavras-chave: Tradução, Recontextualização, Diálogo de mídias
- 9. Invenção Combinatória** Na curadoria envolve a justaposição de diferentes elementos artísticos para gerar novos sentidos.
Palavras-chave: Justaposição, Combinação, Novos significados
- 10. Funções** O curador-artista-ativista não é apenas um observador, mas um estratega que constrói exposições com objetivos claros de impacto social.
Palavras-chave: Explorador, Estratégia, Impacto social

Figura 7.36. Modelo de Curadoria e Artivismo: Criatividade e(m) Consciência; Fonte: Autor

7.4 Divulgação da Investigação

Ainda no início do curso doutoral, no Congresso internacional «*Mediação e Educação: Viver o Presente, Construir o Futuro*», promovido pelo Museu Benfica – Cosme Damião, apresentou-se a estratégia de comunicação digital do Museu Nacional do Desporto, no apropriado painel «*Comunicação Digital em Museus e Centros Interpretativos: Desafios e Oportunidades*». De certa forma, antevia-se já a exploração desta forma de comunicação, aliada a outras (físicas), dando uma ideia mais objetiva dos instrumentos digitais com que o Museu comunicava. Mostrava um caminho de exploração, tendo também surgido a causa da igualdade, espontaneamente, quase na mesma altura. Foi uma fase ainda muito embrionária, embora tenha permitido a divulgação, primeiro da atividade digital do Museu, e posteriormente, sobretudo já depois da primeira fase de criação e experimentação com o artefacto de MAD, do projeto *Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo*, amadurecido à medida que se iam fazendo comunicações, apresentações e experimentações. Mas mais ainda pela exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», que é ponto fulcral, como estudo de caso da investigação com MAD, mas que é também, ela própria, um importante meio de comunicação do projeto no espaço de exposições temporárias do CIJ, onde se inaugurou. A exposição e o tema são também divulgados através do programa de itinerância e do Serviço Educativo do Museu, nomeadamente as apresentações e visitas guiadas.

A inauguração da exposição «MULHERES NO DESPORTO»

A exposição foi a melhor forma de divulgar o estudo. Inaugurada no Centro Interpretativo do Jamor no dia 28 de outubro de 2024, com a presença de Pedro Dias, secretário de Estado do Desporto, além de Ricardo Gonçalves, presidente do Conselho Diretivo do IPDJ, que na sessão de abertura destacou todo o trabalho que ainda falta fazer em prol da igualdade de género no desporto. Esteve também presente a Secretária de Estado Adjunta e da Igualdade (SEAI), Carla Mouro, que, tendo sido atleta, num discurso inspirador (ANEXO II.12) partilhou as dificuldades e o orgulho de representar as mulheres.

Nele, a SEAI referiu a forma como as atletas abriram (e abrem) caminhos enfrentando preconceitos e superando obstáculos, provando que “o desporto não tem género” e que o talento e a paixão são universais. O relato pessoal reflete os desafios históricos, recordando que, trinta anos antes, o desporto feminino era um “verdadeiro ato de resistência”, marcado

pela descrença social e pela constante luta pela validação no campo e no pódio. Marcou ainda a necessidade de reconhecer que as mulheres inspiram gerações e abrem portas para a igualdade no desporto. No entanto, a luta pela igualdade de género no desporto persiste. Ainda hoje, as mulheres enfrentam sub-representação nos órgãos de decisão e disparidades em contratos, salários e visibilidade. A exposição é referida como um apelo para derrubar estereótipos de género e criar ambientes de apoio e valorização para as meninas e jovens atletas. Nesse sentido devem ir as políticas públicas, destacadas como essenciais para assegurar o acesso igualitário e promover o talento feminino. A referência à participação paritária nos Jogos Olímpicos de Paris é vista como um marco inspirador, reafirmando que a “igualdade de género no desporto é mais do que uma meta; é um compromisso contínuo.” Carla Mouro conclui com o desejo de que a exposição simbolize uma nova era no desporto português, onde a igualdade seja plena e real.

O momento formal da inauguração foi precedido de uma visita guiada a Lídia Praça, atual vogal do Conselho Diretivo do IPDJ, que se mostrou muito interessada e deixou um convite, partilhado pelo Instituto em formato *reel* nas redes sociais Facebook, Instagram e LinkedIn.

Na visita guiada aos convidados, conduzida pelo curador, Jorge Santos, e por Ana Semblano, diretora do Museu Nacional do Desporto, estiveram várias atletas e personalidades do mundo desportivo, de diferentes gerações e modalidades, que foram intercalando a visita com os seus depoimentos (referidos no capítulo 4), como Rosa Mota, Joana Pratas, Filipa Cavalleri, Susana Feitor, Diana Gomes, Patrícia Sampaio ou Inês Gonçalves. Quase no final, Pedro Dias sublinhou o compromisso governamental com a inclusão, no desporto, de mulheres e de pessoas com deficiência.

A inauguração mostrou ser uma oportunidade de divulgação da exposição (com o mediatismo que teve nas redes sociais e nos média¹²⁶), mas também de partilha. Foi um momento único que privilegiou a presença de ilustres personalidades institucionais ligadas ao desporto e à causa – como Sandra Ribeiro, Presidente da Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género – além das atletas referidas, que deixaram, na primeira pessoa, testemunhos sobre o pioneirismo feminino, a presença masculina dominante e a importância de maior reconhecimento das mulheres em várias modalidades. Foi uma ‘viagem no tempo’ desde a

¹²⁶ Divulgada na página web do IPDJ em <https://ipdj.gov.pt/-/exposicao-mulheres-no-desporto-reune-atletas-nacionais-de-varias-geracoes>, nas redes sociais do IPDJ e do MND.

primeira maratonista nos JO, à mais recente e importante participação nos JO de 2024, onde os ecrãs – de multimédia, de videoarte generativa, de selfie ou a mesa digital – ajudaram à interação e ao enriquecimento da narrativa da visita.

O alcance nas redes sociais do MND

Nas redes sociais do MND, as publicações dedicadas à exposição tiveram um desempenho¹²⁷ muito superior à média. No Facebook, onde o MND fez 141 publicações em 2024, cinco foram dedicadas à exposição, estando no topo daquelas com maior alcance (589 e 515, totalizando as cinco mais de 1.250 pessoas, quando a média global por publicação é de 112), em reações (38 na que obteve maior número, de um total de 70 nas cinco, quando a média global por publicação é de 10) ou em partilhas (12, 7 e 6, de um total de 28, quando a média global por publicação não chega a um - ou seja, os seguidores do MND não costumam partilhar as publicações do MND). No Instagram, onde o MND fez 109 publicações, quatro das quais dedicadas à exposição, a da inauguração alcançou mesmo o maior número de gostos de sempre de uma publicação do MND nesta rede social: 90 e 142 nas quatro.

As publicações de 2024 do MND sobre a exposição demonstraram um impacto extraordinário nas redes sociais, tornando-se uma ferramenta crucial para a sua divulgação. Com alcance, interações, partilhas e gostos muito acima da média, as publicações não apenas ampliaram a visibilidade da exposição, mas também mobilizaram os seguidores, reforçando o potencial das redes sociais como um canal estratégico para engajar o público na promoção de iniciativas culturais, desportivas e, neste caso, de uma causa.

Tabela 5. As publicações com mais gostos na página de Instagram do MND, em 2024; Fonte: MND/ Autor.

Publicação (tema)	Data de Publicação	GOSTOS (Média: 9)
Campeonato Mundial de Natação: Fotografia de Alexandre Yokochi	18/02/2024	25
Coleção de postais ilustrados alusivos ao futebol	26/02/2024	19
Explore a Exposição no Túnel do Estádio Nacional!	24/03/2024	29
Expo «MULHERES NO DESPORTO»	12/10/2024	22
Expo «MULHERES NO DESPORTO» - inauguração	28/10/2024	90

¹²⁷ Alcance: Número de pessoas que viram os conteúdos pelo menos uma vez; Reações: Número de pessoas que reagiram, comentaram ou partilharam a publicação; Partilhas: Número de partilhas da publicação.

Tabela 6. As publicações com maior alcance, reações e partilhas na página de Facebook do MND, em 2024; Fonte: MND/ Autor.

Publicação (tema)	Data de Publicação	ALCANÇE (Média: 112)
PERIÓDICO: ECO DOS SPORTS	27/01/2024	308
PERIÓDICO: OS SPORTS ILUSTRADOS	22/02/2024	372
EXPO «25 ANOS DAS PISCINAS»	04/03/2024	5000
DIA INTERNACIONAL DOS ARQUIVOS	09/06/2024	215
Expo «MULHERES NO DESPORTO»	12/10/2024	515
Expo «MULHERES NO DESPORTO»	28/10/2024	589
		REAÇÕES (Média: 10)
Dia de Reis	06/01/2024	24
PERIÓDICO: ECO DOS SPORTS	27/01/2024	31
EXPO «25 ANOS DAS PISCINAS»	04/03/2024	94
Dia da Mulher - capa da revista Stadium, nº 243, 30/07/1947	08/03/2024	31
Expo «MULHERES NO DESPORTO»	08/11/2024	38
		PARTILHAS (Média: 0,8)
Dia de Reis	06/01/2024	4
EXPO «25 ANOS DAS PISCINAS»	04/03/2024	9
Expo «MULHERES NO DESPORTO»	12/10/2024	12
Expo «MULHERES NO DESPORTO»	28/10/2024	6
Expo «MULHERES NO DESPORTO»	08/11/2024	7

Outros

Não se descurou a divulgação da investigação em entrevistas, conferências, publicações, artigos, livros de resumos ou *proceedings*, identificados na tabela resumo que se apresenta a seguir (detalhados em ANEXO II).

Tabela 7-7. Eventos e meios de divulgação da investigação; Fonte: Autor

Evento	Descrição	Local	Data
Comunicação no Congresso internacional «Mediação e Educação: Viver o Presente, Construir o Futuro»	Promovido pelo Museu Benfica – Cosme Damião Objetivo: proporcionar uma reflexão sobre as áreas de mediação cultural, serviços educativos e comunicação digital em contexto museológico. Apresentação da estratégia de comunicação digital do Museu Nacional do Desporto, integrada no painel «Comunicação Digital em Museus e Centros Interpretativos: Desafios e Oportunidades».	Museu Benfica – Cosme Damião, Lisboa	17 e 18 nov. 2022
Artigo em Medium.com	Título: «Uma metodologia possível para analisar a literacia digital em museus»	Online ¹²⁸	23 nov. 2022

¹²⁸ Em <https://medium.com/cultura-digital-compet%C3%A2ncia-midi%C3%A1tica/uma-metodologia-poss%C3%ADvel-para-analisar-a-literacia-digital-em-museus-c893777bf2f9>. Consulta: 20/6/2024.

Evento	Descrição	Local	Data
Exposição coletiva «RIZOMA»¹²⁹	Primeira apresentação do artefacto/ projeto <i>Paralelo 3</i> em exposição de MAD com curadoria, também coletiva, dos 11 artistas aí representados, no âmbito do X Retiro Doutoral do DMAD. O nome e conceito da exposição refletem a diversidade, multiplicidade, conectividade e pensamento multidisciplinar e não linear, presentes nos artefactos expostos.	Convento do Espírito Santo, Loulé	11 a 14 julho 2023
Entrevista e Artigo na 16.ª edição UALGzine¹³⁰	Apresentação do artefacto/ projeto <i>Paralelo 3</i> . O número da revista pretende destacar a importância da ciência para a sociedade, divulgando as atividades das unidades de I&D.	Revista Institucional da Universidad e do Algarve	Janeiro 2024
Comunicação nas XVIII Jornadas CIAC¹³¹	Tema: Mentos e Máquinas: a IA na Comunicação, na Cultura e nas Artes. Título: « <i>Comunicação em Exposição: O Projeto Ativista Paralelo 3 e a Curadoria pela Igualdade de Género no Desporto</i> », inserida no painel "Arte Digital e Comunicação: criatividade e impacto social", moderado por Mirian Tavares. Aguarda inserção do artigo final (com o título « <i>O processo de criação do artefacto MAD Paralelo 3 - activismo ao cubo</i> »), no livro de atas (previsto para 2025).	Universidad e do Algarve	1 março 2024
Comunicação no 2.º Encontro Anual dos Doutorandos AID-UAlg 2024	Título: « <i>Arte, Tecnologia e Ativismo: Curadoria de Média-Arte Digital na Promoção da Igualdade de Género no Desporto - o Caso da Exposição do Projeto Paralelo 3 - activismo ao cubo</i> ». Integrado no painel <i>SOCIEDADE INCLUSIVA</i> .	Universidad e do Algarve (formato online)	20 março 2024
Comunicação na 7.ª Conferência «Narrativa, Média e Cognição» (ESTC)¹³² + Artigo Publicado na revista <i>Rhinocervs</i>	Tema: <i>NEXOS INTERMEDIÁIS: o estado impuro das artes</i> . Santos, J., Tavares, M. (2025). Ficção, realidade e média arte digital: a curadoria como ferramenta de sensibilização no desporto. Em <i>RHINOCERVS: Cinema, Dança, Música, Teatro</i> , Vol. 2, N.º 1, 49-76. e-ISSN 2795-5788 Nexos intermediais: o estado impuro das artes https://doi.org/10.34629/rcdmt.vol.2.n.1.pp49-76	ESTC – Escola Superior de Teatro e Cinema	8–10 maio 2024

¹²⁹ Em <https://dmad.ciac.pt/category/2023/exposicao-2023/> e <https://dmad.ciac.pt/inauguracao-da-exposicao-rizoma/>. Consulta: 1/5/2024.

¹³⁰ Disponível em versão digital: <https://www.ualg.pt/revista-ualgzine>. Consulta: 1/5/2024.

¹³¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MirjFWx1GAE> (apresentação de 2:13' a 2:27'). Consulta: 1/4/2024.

¹³² Em <https://intermedialconnections.estc.ipl.pt/sample-page/>. Consulta: 19/6/2024.

Evento	Descrição	Local	Data
Comunicação no EIMAD – Encontro Internacional de Investigação em Música, Artes e Design 2024¹³³ + Capítulo de Livro Publicado	Tema: <i>Relação entre o design, a música e as artes com os objetivos de Desenvolvimento Sustentável, das NU.</i> Título: « <i>Gender equality in sports on exhibition: Curating Digital Media Art in the Parallel 3 - cubed activism project</i> ». Inserido no livro de resumos. ¹³⁴ Publicado capítulo no livro de <i>proceedings</i> « <i>Advances in Design, Music and Arts III</i> », vol. 49 da série Springer em Design e Inovação ¹³⁵ , 2025 – Vol. 1, pp 510–527. https://doi.org/10.1007/978-3-031-73705-3_38	Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco	27-29 junho 2024
Comunicação na ICOAH - 11th International Conference on Arts and Humanities - 2024¹³⁶	Tema: <i>Envisioning Futures: Diverse Perspectives, Global Narratives</i> Título: « <i>Parallel 3 - Amplified Activism: Transmedia Storytelling And Digital Media Art As An Engagement Strategy In Curating An Exhibition On Gender Equality In Sport</i> ». Inserido no livro de resumos. ¹³⁷ A apresentação ganhou o prémio de Overall Best Presentation. Inserido no Book of Abstracts.	Colombo, Sri Lanka (formato online)	5-6 setembro 2024
Exposição «MULHERES NO DESPORTO»	Estudo de caso e principal meio de comunicação e de divulgação do projeto <i>Paralelo 3</i> : causa da igualdade de género no desporto, artefactos de MAD, tecnologia e ecrãs digitais.	CIJ - CDNJamor, Oeiras	Setembro 2024 a julho de 2025 (prev.)
Itinerância da Exposição «MULHERES NO DESPORTO» (inserida no catálogo de exposições para empréstimo do projeto « <i>MUSEU FORA DE PORTAS</i> », do MND)	Permite a divulgação do projeto e da causa noutros locais, em eventos de maior ou mais modestas dimensões. A versão adaptada pode ser emprestada gratuitamente a entidades que tenham condições de acolher. Pode chegar a outros locais do território nacional e também a um maior número de visitantes, como provam os dados de outras exposições do catálogo de exposições em itinerância do MND.	Centro de Congressos Alfândega do Porto + Outros locais (a definir)	8-10 outubro, 2024 + Outras datas (a definir)
Atividades do Serviço Educativo do MND: Visitas guiadas, Hora do Conto, Workshops, Jogos ou Tertúlias temáticas	O Serviço Educativo do MND prevê a realização de atividades durante o período da exposição patente no espaço do CIJ, como visitas guiadas temáticas, Hora do Conto, Workshops, Jogos, Performances criativas ou Tertúlias temáticas (convidando atletas mulheres ou artistas MAD, por exemplo), entre outras.	CIJ - CDNJamor, Oeiras + Outros locais (a definir)	Datas a definir
Conversa aberta no evento Arte e Desporto - rumo à igualdade	Tema: <i>Arte e Desporto - rumo à igualdade</i> Orador convidado no âmbito do tema da igualdade de género no desporto.	Sines	26 de outubro de 2024

¹³³ Em <https://eimad.ipcb.pt/pt/9a-conferencia/>. Consulta: 19/6/2024.

¹³⁴ Em <https://linktr.ee/eimad> ou <https://tr.ee/vR3u0pUjdv>. Consulta: 29/6/2024.

¹³⁵ Em <https://www.springer.com/series/16270>. Consulta: 22/10/2024.

¹³⁶ Em <https://fineartsconference.com/#>. Consulta: 19/6/2024.

¹³⁷ Em <https://fineartsconference.com/>. Consulta: 9/9/2024.



Figura 7.37. Participação nas XVIII Jornadas do CIAC (Faro, março 2024). Foto: CIAC

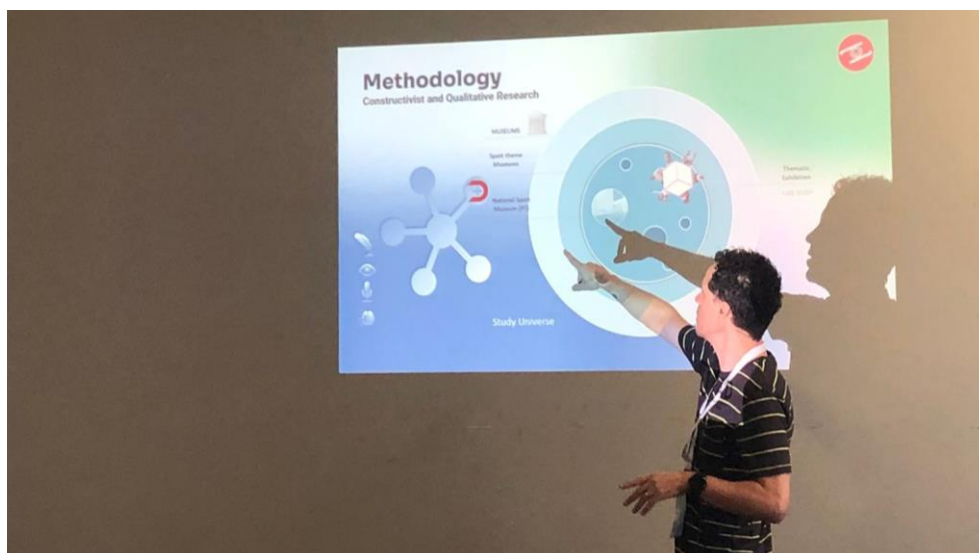


Figura 7.38. Participação no EIMAD'24 (Castelo Branco, junho 2024). Foto: Autor



Figura 7.39. Vista da timeline da exposição «MULHERES NO DESPORTO» na 18.ª Conferência do Conselho da Europa dos Ministros responsáveis pelo Desporto (Alfândega do Porto, outubro 2024). Foto: Autor



Figura 7.40. Apresentação da exposição «MULHERES NO DESPORTO» (Alfândega do Porto, outubro 2024). Foto: Miguel Ferraz/IPDJ



Figura 7.41. Visita orientada aos professores e alunos de cursos técnicos de desporto (novembro 2024). Foto: Susana Patronilho/MND

Conclusão

"O propósito da arte é sempre perturbar.
A ciência tranquiliza."

Georges Braque

Contributo e Pertinência

Ao investigar o papel dos ecrãs e artefactos de MAD ativista na comunicação, interação e envolvimento com o público num museu de temática desportiva, a tese fornecerá conhecimento sobre:

- o processo de criação de artefacto(s) de MAD ativista: como conceber, criar e utilizar artefactos de MAD na curadoria de uma exposição para promover consciencialização sobre igualdade de género no desporto num museu de temática desportiva;
- como aliar o ativismo, a colaboração artística de MAD e a transmediação à curadoria de uma exposição sobre essa temática;
- como a tecnologia pode ser usada para aprimorar a experiência do visitante em exposições de museus, especialmente em relação à compreensão de questões sociais importantes;
- como a interatividade, atratividade visual e clareza da mensagem têm o potencial de influenciar o envolvimento e envolvimento do público;
- como sensibilizar o público em relação à igualdade de género no desporto, estimulando a reflexão sobre estas questões.

Os resultados podem orientar curadores, artistas e profissionais da museologia na criação de experiências mais envolventes e impactantes para os visitantes, utilizando elementos tecnológicos e artísticos de forma integrada, e na conceção de exposições, fornecendo diretrizes práticas para abordar questões de género em contexto desportivo.

Além disso, a pesquisa pode abrir novas possibilidades para a exploração da arte digital e sua relação com a comunicação museológica, oferecendo um novo olhar sobre a interação entre público, mídia-arte e tecnologia no contexto dos museus do desporto.

A pertinência e o contributo da tese justificam-se pela atualidade e relevância social e cultural do tema e causa: igualdade de género no desporto. Mas também pela investigação do papel dos artefactos de MAD ativista na comunicação, interação e envolvimento com o público num museu, neste caso de temática desportiva. De uma forma geral, poderá contribuir para o campo da comunicação, arte, tecnologia e mudança social, ao procurar responder à questão de partida.

A tese é interessante na medida em que poderá abrir portas para futuras investigações sobre o tema. Por um lado, sobre a efetiva consciencialização das pessoas sobre a causa – utilidade na Sociedade; por outro, o projeto MAD foi desenhado para permitir outro tipo de causas ativistas, podendo ser adaptado e, eventualmente, estudado – utilidade na Academia.

No contexto da investigação sobre o papel dos ecrãs e da MAD ativista na comunicação, interação e envolvimento com o público em museus de temática desportiva, a tese tem o potencial de contribuir significativamente para a área das Artes, da Comunicação e da Tecnologia, ao fornecer conhecimento sobre o processo de criação de artefactos de MAD ativistas, demonstrando como conceber, criar e utilizar tais artefactos para promover a consciencialização sobre questões de igualdade de género no desporto. Além disso, a investigação pode oferecer compreensão sobre como a tecnologia pode ser aproveitada para melhorar a experiência do visitante em exposições de museus, especialmente em relação a temas sociais importantes. Ao explorar a interatividade, atratividade visual e clareza da mensagem, a pesquisa também pode destacar a influência desses elementos no envolvimento do público. No âmbito da sensibilização para a igualdade de género no desporto, a tese pode estimular a reflexão sobre essas questões, oferecendo orientações práticas para curadores, artistas e profissionais da museologia na criação de experiências mais impactantes para os visitantes. Em última análise, ao abrir novas possibilidades para a interação entre público, mídia-arte e tecnologia nos museus, a pesquisa pode contribuir para o campo da comunicação, arte, tecnologia e mudança social.

Limitações

O desenvolvimento da investigação foi marcado por várias limitações que desafiaram, mas não impediram (e algumas vezes até incentivaram) a execução do projeto conforme inicialmente idealizado. Uma das primeiras surgiu na tentativa de colaborar com fotógrafos para a criação de uma galeria fotográfica impactante e inovadora a integrar a exposição final. A dificuldade em conciliar as agendas dos fotógrafos com as das atletas envolvidas levou ao abandono deste projeto. No entanto, essa limitação acabou por se transformar numa oportunidade: em vez de depender de uma galeria de fotografias, optou-se por integrar imagens criadas por IA mas também por artistas de MAD, cuja participação no projeto trouxe uma abordagem mais dinâmica e interativa, alinhando-se melhor com a proposta expositiva.

Também os artistas convidados relatam alguns constrangimentos, ultrapassados com a perícia da experiência ou da criatividade, como referiram, por exemplo, Pedro Alves da Veiga (que enfrentou dificuldades técnicas com o software e várias tentativas para corrigir problemas, um desafio externo à criação, que alongou o processo no tempo, mas permitiu ajustar a própria obra) ou Cristina Cavalcanti (que referiu a crise criativa enfrentada com positividade que ajudou a integrar a adversidade no desenvolvimento e criação da obra).

Outro desafio importante foi o processo colaborativo com a equipa de design, que se revelou mais demorado do que o esperado, adiando vários meses a abertura da exposição ao público. Além disso, a criatividade que se esperava e imaginava, como característica predominante do processo, não se materializou da forma desejada inicialmente pelo curador. A falta de uma conexão fluida entre as ideias iniciais e a execução prática fez com que o desenvolvimento do design fosse mais lento e menos inovador. Isto gerou frustração dentro da equipa do Museu, mas também levou a uma reflexão sobre as condições e a dinâmica do trabalho criativo, destacando a importância de uma comunicação mais eficiente e de uma visão mais partilhada do projeto.

O Centro Interpretativo do Jamor, onde o projeto estava inserido, também apresentou limitações significativas. Embora seja um local de relevância cultural, a natureza do espaço desportivo (não museológico) e a alta frequência de utentes da piscina contribuíram para um ambiente que não favorecia a experiência única e imersiva característica da MAD na exposição. A fraca adesão de visitantes foi, por esse motivo, um obstáculo, sendo colmatado sobretudo

pelas visitas guiadas, que trouxeram um público, principalmente jovem, ao espaço de exposições temporárias do CIJ. Aproveitou-se essa oportunidade para aplicar o inquérito por questionário, tendo-se adaptado a estratégia inicial, que permitiu a recolha de um número considerável e de qualidade de respostas, de testemunhos e de resultados.

Por outro lado, a área expositiva disponível mostrou-se limitada, relativamente à quantidade de conteúdos e artefactos, o que restringiu a possibilidade de desenvolver instalações mais elaboradas e complexas, e eventualmente reduzindo o impacto potencial da exposição.

Essas limitações, embora desafiadoras, permitiram um processo de adaptação contínua, favorecendo uma reflexão mais aprofundada sobre as possibilidades e os desafios do uso dos novos média em contexto expositivo. Ainda assim, o projeto evoluiu ao integrar novas perspetivas e soluções criativas, o que enriqueceu a proposta inicial e possibilitou a construção de uma experiência mais inovadora e alinhada com as especificidades do espaço e do público-alvo.

Proposta de Continuidade(s)

O projeto *Paralelo 3 – Ativismo ao Cubo* foi pensado, desde o seu surgimento e em estado ainda embrionário, para poder acomodar várias causas. Embora se tenha escolhido a igualdade de género, outros temas podem ser trabalhados e inseridos noutros contextos, incluindo no desporto. As conversas resultantes das entrevistas com as responsáveis do IPDJ e MND sugerem a possível continuidade do projeto ativista no Museu, ampliando o foco para outras causas além da abordada inicialmente.

A diretora do Museu expressou claramente o interesse em manter a exposição, seja através da itinerância, seja da preservação digital. Ela destacou que a temática permanecerá relevante até que a igualdade de género seja alcançada, concordando com a importância de explorar outras causas após a exposição inicial, ao encontro da responsabilidade social do Museu, especialmente por ser parte do IPDJ, focando no impacto positivo sobre os jovens e a sociedade, tal como havia também referido Sílvia Vermelho.

Nós temos como área prioritária a questão da igualdade de género desporto e ela trabalha-se de forma muito concreta na parte financeira, de apoios e de trabalho diretamente, legal, administrativa e burocrática para simplificar. É uma área de trabalho que nós temos feito. Mas trabalha-se também, sobretudo, ao nível da mudança de mentalidades e da tomada de

consciência sobre a temática. (...) E este projeto responde a essa necessidade ou responde a esse desafio. – Silvia Vermelho

Há consenso sobre o poder do desporto como plataforma para tratar de temas sociais, como o *bullying* e a violência, e também questões mais complexas, como as desigualdades económicas e de oportunidades entre atletas de diferentes países.

Um atleta que nasce e que treina, por exemplo, na Somália e um atleta que nasce e que treina nos Estados Unidos, que tem um acesso completamente diferente a equipamentos de mais alta performance e aos centros de alto rendimento. Gostava de perceber como é que depois estes atletas, que vão aos mundiais e os Jogos Olímpicos, conseguem ser vistos e estar no mesmo ponto de partida, concorrerem da mesma forma, quando não tiveram - de todo - a mesmas oportunidades para chegarem lá. – Ana Semblano (diretora do MND)

A questão da igualdade é um “chapéu” tão grande para abordar problemas no mundo e outras desigualdades ou diferenças, se quisermos: ideológicas, religiosas, sexuais, de oportunidades ou económicas.

Mesmo porque, depois, diz-se que aqueles dois atletas quando partem dali, partem exatamente do mesmo ponto de igualdade, quando não partem. Basta falar até na alimentação, que é o mais básico de tudo. Eles não têm o mesmo tipo de alimentação sequer, nem quem os oriente sobre o mesmo tipo de alimentação. Portanto, gostava de explorar essa questão e esta temática. – Ana Semblano

A acessibilidade, o desporto adaptado e a equidade para pessoas com deficiência no desporto são outras áreas fundamentais a serem exploradas no contexto dos direitos humanos e da inclusão desportiva, tendo Sílvia Vermelho (então vogal do IPDJ) referido que essas questões “são sempre fundamentais e que, na área do desporto, estas duas áreas perfilam-se como das mais importantes, em termos da participação desportiva.”

Direitos, responsabilidade, educação e orientação pelo desporto, a toda a população, são outras linhas também referidas pela diretora do Museu:

Por pertencermos ao Instituto Português do Desporto e Juventude, temos sempre esta responsabilidade junto dos jovens, que são aqueles que mais precisam de ser orientados e que estamos a moldar. É o nosso grande foco, na parte do desporto que toca a todas as faixas etárias e a todos. – Ana Semblano

No mesmo sentido, a participação sénior é vista como uma questão “querida” (embora muitas vezes, infelizmente, ignorada), sendo por isso uma área que merece ser trabalhada de forma mais ativa, especialmente num contexto de envelhecimento populacional. É importante promover o envelhecimento ativo, por exemplo, rompendo com imagens condescendentes dos idosos e utilizando a arte como ferramenta para desafiar estereótipos.

Porque com uma população altamente envelhecida, e com o desporto na população sénior a ser trabalhado, (...) até pode ser muito útil para despertar para um envelhecimento ativo de uma forma menos caritativa, menos condescendente e mais ativa. - Sílvia Vermelho

O desporto, muitas vezes associado a pessoas jovens, deveria incluir a representação de seniores, incentivando uma visão mais inclusiva e empática. Isso reforçaria a ideia de que o desporto é para todas as idades, destacando os direitos humanos e a inclusão social através da prática desportiva. Não foi por acaso, aliás, as imagens criadas por IA e utilizadas na exposição, que incluem atletas mulheres de diversas idades. O assunto surgiu de forma natural e foi abordado na conversa com a vogal do IPDJ:

A questão dos direitos humanos, mas o caso do desporto sénior, é a questão de uma esmagadora maioria da população neste momento e que continua muito afastada. Porque a imagem do atleta é sempre de uma pessoa jovem e, portanto, no desporto quase que desaparece a imagética do sénior. Essa seria uma dimensão interessante de trabalhar através das artes e com este suporte que o projeto oferece, acho que pode ser uma forma interessante de entrar nessa temática. A proposta é utilizar o poder da arte para desafiar estereótipos, reforçando a ideia de que o desporto é para todas as idades e capacidades, e despertando empatia e conscientização sobre essas questões. - Sílvia Vermelho

Relembramos ter sido daqui que nasceu o nome *Paralelo*, e da primeira pergunta que surgiu aquando do conceito: como é que eu me coloco no lugar do outro? Não conseguimos. Só se nascêssemos novamente. Com a concretização deste projeto, através da exposição e da mostra do tema nesta exposição, espera-se que ele tenha continuidade. Ficou latente a proposta para o MND explorar estas temáticas para promover a igualdade e outras causas, utilizando o desporto como um meio de comunicação acessível e impactante para todas as faixas etárias e contextos sociais.

É que nós, através do desporto, conseguimos chegar a quase todas estas temáticas sociais e de uma forma apelativa, porque todos nós - seja de que idade for, seja qual for o nível de literacia

e habilitacional que a pessoa tenha - conseguimos sempre identificar-se com esta temática. Não é como um Museu de Arte ou como o Museu de uma área muito específica. Através do desporto, nós conseguimos chegar às pessoas e falar de todas estas questões sociais. Acho que nós temos esta grande capacidade e esta grande vantagem. Portanto, temos de utilizá-la porque temos essa responsabilidade e essa obrigação social, através do desporto, de o fazer. – Ana Semblano

O MND, pela declarada “responsabilidade social e papel muito importante e muito ativo”, vê com interesse continuar um projeto como este. Os temas podem, portanto, não ficar ‘limitados’ aos contextos académicos ou museológicos, uma vez que, como se demonstrou, o diálogo entre ambos pode contribuir para uma maior consciencialização na sociedade.

Existe, portanto, abertura para continuar o projeto *Paralelo 3 - ativismo ao cubo*. Além da relevância não se esgotar apenas na exposição, prevê-se a continuidade e um impacto mais amplo, alargando-o a outras causas, tendo Silvia Vermelho sugerido áreas como o desporto adaptado e a participação sénior, ou questões de direitos humanos, especialmente a participação das mulheres na área do desporto sénior.

Nós temos como área prioritária a questão da igualdade de género desporto e ela trabalha-se de forma muito concreta na parte financeira, de apoios e de trabalho diretamente, legal, administrativa e burocrática para simplificar. É uma área de trabalho que nós temos feito. Mas trabalha-se também, sobretudo, ao nível da mudança de mentalidades e da tomada de consciência sobre a temática. (...) E este projeto responde a essa necessidade ou responde a esse desafio. – Silvia Vermelho

Nesse sentido, de abertura a outras possíveis causas a abordar, Ana Semblano expressou interesse em abordar as desigualdades económicas e globais que afetam atletas com diferentes origens e oportunidades, em futuras exposições no MND. Destacou mesmo a importância de explorar questões fundamentais, como acesso a equipamentos e condições básicas, que influenciam o desempenho dos atletas em competições globais. Refletindo sobre a amplitude do tema da igualdade e sua interconexão com várias formas de desigualdades no mundo, ficou a esperança de que a exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» possa sensibilizar as pessoas para a compreensão das diferenças e desigualdades presentes na sociedade. Deixou, ainda, ressaltada a capacidade única do desporto de abordar questões sociais de forma apelativa e acessível a diversas audiências.

Itinerância da Exposição

O Museu Nacional do Desporto lançou em 2023 o programa de itinerância «*Museu Fora de Portas*», que tem levado aos municípios do território nacional as suas várias exposições temáticas, já realizadas no espaço do Museu e adaptadas para este formato. Desde o início da preparação da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» foi planeada também a sua adaptação a esta modalidade de itinerância, que permite a promoção do património desportivo nacional e a divulgação do projeto e da causa noutros locais, em eventos de maior ou mais modestas dimensões. A versão adaptada pode ser emprestada gratuitamente a entidades que tenham condições de a acolher, podendo chegar a outros locais do território nacional e também a um maior número de visitantes, como provam os dados de outras exposições do catálogo de exposições em itinerância do MND. Também neste ponto Silvia Vermelho, em nome do IPDJ, concordou com a sua continuidade, indicando que “a itinerância vai permitir um retorno com características diferentes, como a própria itinerância geográfica. Porque os públicos, sendo diferentes, dão-nos pistas sobre um trabalho.”

No entanto, versão da exposição para itinerância exige uma adaptação em alguns conteúdos, sobretudo de MAD, porque depende de alguns suportes tecnológicos – sobretudo ecrãs – que não estarão disponíveis nos locais que a acolhem. Apenas os suportes físicos, como painéis ou telas, farão parte desse transporte e processo itinerante, para facilitar a logística de empréstimo. Mantendo-se os QR codes e as imagens impressas, ‘gatilhos’ para RA e conteúdos digitais adicionais, teve de se preparar uma imagem ‘gatilho’ para a obra de videoarte generativa, que passa em ecrã com o poema que a acompanha. Os conteúdos do ecrã digital multimédia, da mesa digital interativa ou o ecrã selfie não podem acompanhar a exposição, sendo difícil a sua adaptação para outro formato (mesmo pensando no acesso através do telemóvel pelo visitante/utilizador).

Assim, apenas a colocação de conteúdos online (na webpage dedicada), os QR codes e a RA são as tecnologias digitais que podem acompanhar a exposição.

Embora a itinerância estivesse planeada para depois da sua saída do espaço de exposições temporárias do CIJ, surgiu a oportunidade de adaptar a exposição para um formato a apresentar numa conferência de relevo internacional que abordou, entre outros, a igualdade

de género no desporto. O IPDJ investiu na sua adaptação, versão apresentada durante os três dias do evento, como se mostra a seguir.

18.ª Conferência do Conselho da Europa dos Ministros responsáveis pelo Desporto¹³⁸

Uma versão da exposição “*MULHERES NO DESPORTO*» esteve presente na conferência internacional sobre governação do desporto, que se realizou no Porto de 8 a 10 de outubro de 2024. Tendo o IPDJ como entidade organizadora e de acolhimento, abordou diversos temas cruciais, incluindo a igualdade de género no desporto. Este foi um dos tópicos centrais das sessões específicas de discussão, refletindo a importância crescente na governação desportiva. Ao abordar este tema, a conferência pretendeu contribuir para o desenvolvimento de políticas e práticas mais inclusivas e equitativas no mundo do desporto.

O evento, organizado pelo Acordo Parcial Alargado sobre o Desporto (*EPAS - Enlarged Partial Agreement on Sport*) do Conselho da Europa e pelo Governo português, reuniu ministros, organizações desportivas, jovens dirigentes e estruturas representativas do desporto nacional e internacional, com o objetivo de fomentar o diálogo, promover a cooperação, transparência e governação eficaz entre os países membros no desporto europeu. Na sessão sobre igualdade de género, destacaram-se oradores como a Presidente do Secretariado do Reino Unido e Co-Presidente da Execução Global do Grupo de Trabalho Internacional sobre Mulheres e Desporto (IWG), e Ticha Penicheiro, antiga jogadora profissional de basquetebol americano. As inspiradoras palestras foram transmitidas ao vivo e em direto no canal do Youtube¹³⁹, tendo a divulgação – incluindo da exposição – sido feita nas redes sociais do IPDJ¹⁴⁰.

A exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» foi montada no segundo piso da ala nascente do Centro de Congressos da Alfândega do Porto e apresentada pelo curador e autor do projeto *Paralelo 3* no final da sessão do primeiro dia, 8 de outubro, a um grupo restrito de convidados, do qual fez parte Pedro Dias, Secretário de Estado do Desporto de Portugal. No último dia, 10 de outubro, este abriu as duas sessões focadas na liderança através da igualdade de género

¹³⁸ Fontes: <https://ipdj.gov.pt/-/portugal-recebe-a-18-conferencia-do-conselho-da-europa-dos-ministros-responsaveis-pelo-desporto>; <https://www.coe.int/en/web/sport/-/18th-council-of-europe-conference-of-ministers-responsible-for-sport-in-porto-portugal-a-call-for-the-future-of-sport>; <https://sportministerial2024.gov.pt/pages/en/a-call-for-the-future-of-sport/>; Consulta: 10/10/2024.

¹³⁹ Em <https://www.youtube.com/live/21tdgavFw7M>; Consulta: 10/10/2024.

¹⁴⁰ Em <https://www.facebook.com/IPDJip> e em <https://www.linkedin.com/company/desportoejuventude>; Consulta: 10/10/2024.

no desporto e carreira dual, juntamente com Gianluca Esposito, Diretor-Geral de Direitos Humanos e Estado de Direito do Conselho da Europa.



Figura C.0.1. Vista lateral direita da exposição «MULHERES NO DESPORTO» no espaço do piso 2 da ala nascente do Centro de Congressos da Alfândega do Porto; Foto: Autor

Tratou-se da primeira apresentação formal da exposição (antes ainda da inauguração), tendo sido, por isso, um momento particularmente especial para apresentar o projeto de MAD. Não estando apresentada no habitual formato de itinerância de exposições do MND, o resultado preparado especificamente para o evento permitiu uma presença forte e digna, tendo sido adaptada a obra de videoarte generativa «**JUSTAPOSICÃO**» (que no espaço do CIJ passava em ecrã) para uma imagem ‘gatilho’ num painel que aciona o vídeo através da aplicação de RA Artivive. Era acompanhada com o poema original, seguida das outras três imagens de RA, para a curta de animação e videoarte «*Salto alto*», «*Intrusa[s]*» e «*É preciso uma rampa?*». Estava disponível um ecrã digital vertical idêntico ao do espaço do CIJ, com exatamente os mesmos conteúdos multimédia da versão original. Não estava disponível o ecrã selfie ou a mesa digital interativa.



Figura C.0.2. Vista lateral esquerda da exposição; Foto: Autor

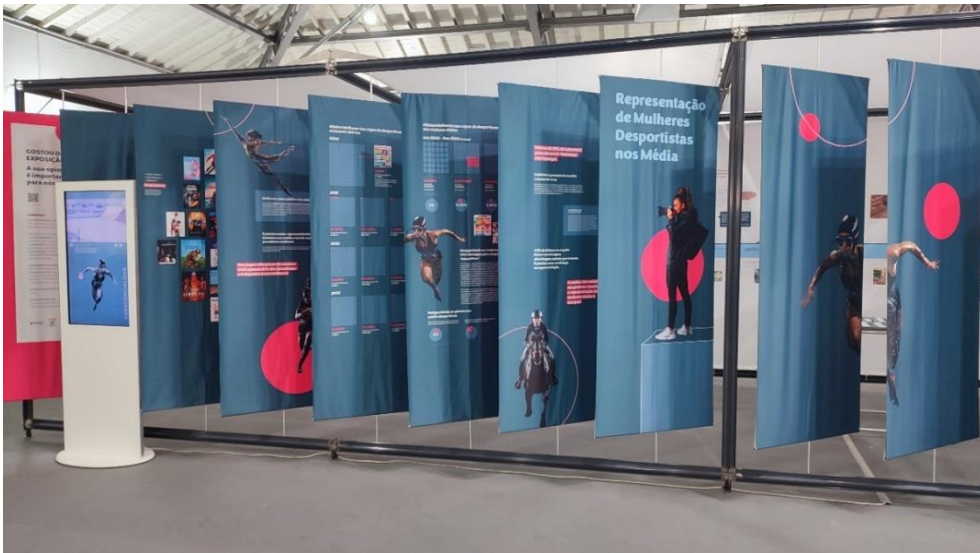


Figura C.0.3. Vista lateral (secção multimédia) da exposição; Foto: Autor

Memória e Atividades Futuras e Paralelas à Exposição

Foram planeadas atividades – algumas já concluídas e outras em curso ou a realizar, a breve, médio e longo prazo, contínuas ou pontuais – como a publicação da visita virtual à exposição no Google Arts & Culture (GAC) e outras paralelas, do Serviço Educativo do MND, reforçando-se, assim, uma maior transmediação do projeto, da curadoria e da exposição em diversos média.

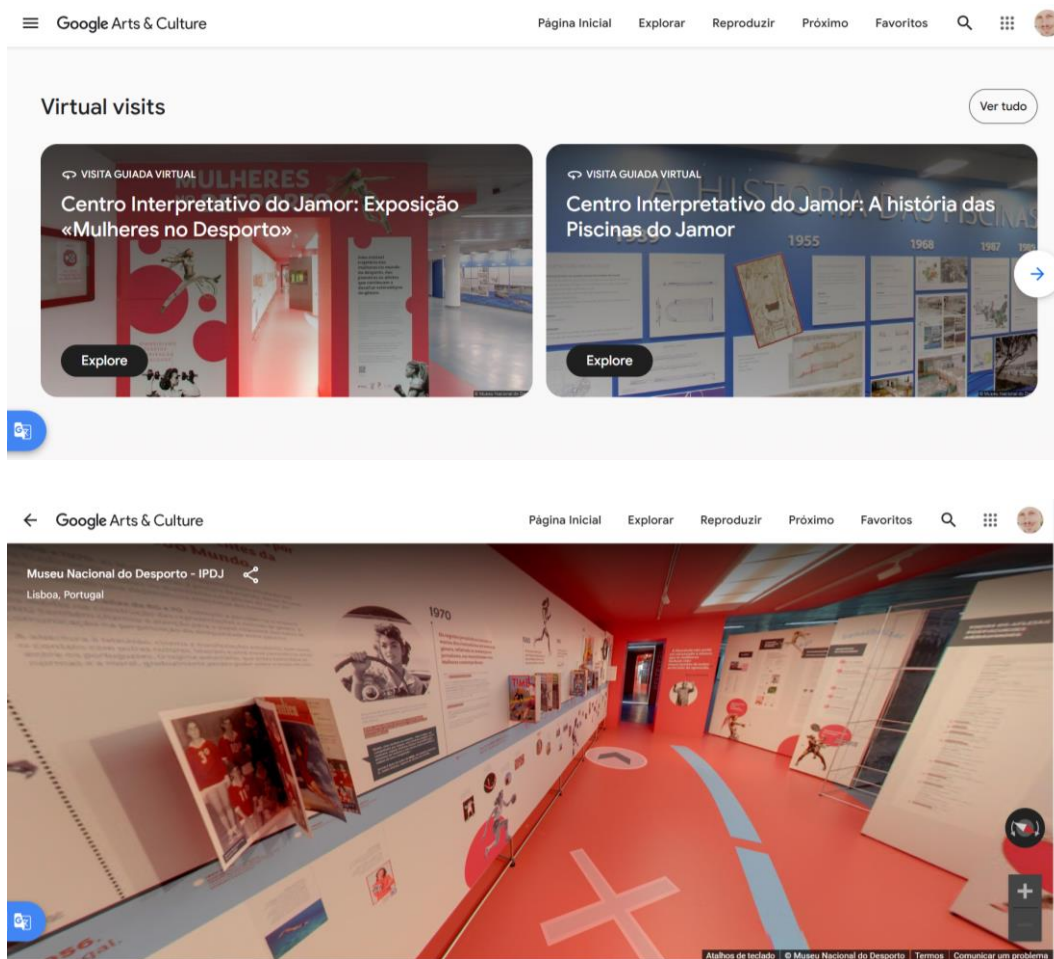


Figura C.0.4. Prints da página GAC do MND e da visita virtual «MULHERES NO DESPORTO»; Foto: Autor

Visita virtual à exposição no Google Arts & Culture (GAC)

Os contactos para captação de imagens em *Street View* (vista em 360º) do espaço do CIJ e da exposição temporária começaram na sequência da publicação das primeiras histórias do Museu na página dedicada do Google Arts & Culture (GAC), ainda em 2021. Entretanto retomadas em abril de 2024, já com o projeto da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» em curso, a captação foi feita no final de setembro de 2024, tendo-se seguido a pós-produção pela equipa GAC, articulando com o responsável deste projeto no MND (também curador e o autor/investigador), nomeadamente o melhor percurso e os pontos de passagem e paragem na visita virtual.

Este registo, além de divulgar o espaço e a exposição, será um ‘arquivo’ visual interessante e importante que permitirá a visita e a interação mesmo depois do seu término ‘físico’. No entanto, as componentes digitais de MAD e de multimédia terão de ser integradas ou

conciliadas com esta solução. Desta forma, permitirá uma aproximação à experiência ‘originalmente’ criada para o espaço do CIJ pelos visitantes, que poderão continuar a visitar e a interagir com alguns dos conteúdos. A visita virtual ficou disponível (em <https://g.co/arts/PtxGW46mAAPvk5DFA>) através da página GAC do Museu¹⁴¹ no início de dezembro de 2024, ‘eternizando’ digitalmente a exposição para memória futura.

Serviço Educativo do MND: Atividades paralelas

O Serviço Educativo do Museu planeia ainda oferecer uma programação diversificada durante o período da exposição no Centro de Interpretação do Jamor (CIJ), em Oeiras, e eventualmente noutros locais (e datas) a definir. Entre as atividades previstas estão visitas guiadas temáticas, sessões de Hora do Conto, workshops, performances criativas e tertúlias temáticas, que podem contar com a presença de atletas mulheres ou artistas de MAD, que colaboraram na criação de obras para a exposição.

Dossier de Atividades Lúdicas e Didáticas

No âmbito da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», está a ser desenvolvido – pelo curador (projeto *Paralelo 3*) e o MND – um dossier de atividades lúdicas e didáticas, que se prevê disponibilizar às entidades que solicitem a exposição no formato itinerante (depois da saída do espaço do CIJ). As atividades visam promover a igualdade de género no desporto, desenvolvendo competências essenciais e fomentando uma consciência crítica sobre o tema. Pretende-se, através delas, criar um ambiente inclusivo e estimulante, onde todos os participantes possam desenvolver as suas habilidades, questionar estereótipos de género e contribuir para uma cultura desportiva mais igualitária e justa. As atividades incluem jogos educativos (alguns dos quais podem ser jogados também *online* [O]¹⁴²), exercícios artísticos e desafios cognitivos, criando oportunidades de aprendizagem interativa e reflexão sobre estereótipos de género no contexto desportivo:

- **Atividade artística - Retratos de inspiração:** Atividade artística e educativa que convida crianças e jovens a explorar e celebrar o papel das mulheres no desporto. Através da

¹⁴¹ Em <https://artsandculture.google.com/partner/museu-nacional-do-desporto-ipdj>. Consulta: 15/12/2024.

¹⁴² Em desenvolvimento.

criação de retratos e da reflexão sobre as conquistas de pioneiras, os participantes mergulham em uma jornada de descoberta e expressão criativa. Tem como objetivos: Valorizar a história e as contribuições das mulheres no desporto; Sensibilizar para conceitos de igualdade de género, pioneirismo e superação; Desenvolver competências criativas, reflexivas e de trabalho em equipa; Promover a empatia e a compreensão dos desafios enfrentados pelas mulheres no desporto.

- **Jogo Memória [O]:** Jogo de cartas que desafia a memória visual enquanto explora conceitos de igualdade de género no desporto. Com diferentes níveis de dificuldade, este jogo exercita habilidades cognitivas de memória e cognição de forma lúdica. Tem como objetivos: Melhorar a memória de curto prazo e a atenção; Reforçar o reconhecimento visual de símbolos e conceitos relacionados à igualdade no desporto; Estimular a rapidez de processamento cognitivo.
- **Jogo Puzzle:** Jogo de cartas que combina habilidades criativas e cognitivas, de memória e reflexão sobre igualdade de género no desporto. Ao montar imagens inspiradoras, os participantes exercitam a criatividade e a expressão artística. Tem como objetivos: Desenvolver habilidades de resolução de problemas e percepção espacial; Estimular a criatividade na interpretação de imagens relacionadas à igualdade no desporto; Promover a expressão artística através da montagem e discussão das imagens.
- **Quizzes [O]:** Foram desenvolvidos três conjuntos de jogos de trivias:
 - **Desafio da igualdade** - quiz de trivias geral, com 10 questões de resposta de escolha múltipla, que testa e expande os conhecimentos sobre igualdade de género no desporto. Disponível em formato físico e digital, promove a reflexão crítica e a consciência social e tem como objetivos: Aprofundar a compreensão sobre questões de igualdade no contexto desportivo; Estimular o pensamento crítico através da análise de diferentes cenários e situações; Desenvolver consciência social sobre os desafios e progressos na área.
 - **Pioneiras do desporto** – quiz de trivias com 20 questões, que destaca as mulheres que abriram caminhos na luta pela igualdade no desporto. Este jogo de resposta aberta incentiva a pesquisa e a reflexão sobre o impacto histórico dessas figuras e tem como objetivos: Aumentar o conhecimento sobre figuras femininas importantes no desporto; Desenvolver habilidades de pesquisa e

síntese de informações; Promover a consciência sobre a evolução histórica da igualdade de género no desporto.

- **Que curioso!** - quiz de trivia com 12 questões, que revela factos surpreendentes sobre igualdade de género no desporto. Este jogo estimula a curiosidade e promove uma compreensão mais profunda do tema e tem como objetivos: Expandir o conhecimento sobre aspetos menos conhecidos de factos e de (des)igualdades no desporto; Incentivar a pesquisa e o interesse contínuo pelo tema; Desenvolver habilidades de comunicação ao partilhar descobertas.
- **Jogo Palavras Cruzadas «Cruzadas da Igualdade»** [O]: Este desafio de palavras cruzadas explora conceitos e marcos da igualdade de género no desporto, incentivando o conhecimento e a reflexão. Trata-se de um jogo que convida os participantes a descobrirem termos relacionados com a igualdade de género através de definições desafiadoras e informativas, abrangendo diferentes dimensões desportivas. Os objetivos da atividade são: Promover conhecimento sobre igualdade de género no desporto; Estimular o pensamento crítico sobre representatividade desportiva; Destacar conquistas históricas de atletas e ativistas; Desenvolver habilidades de pesquisa e vocabulário específico; sensibilizar para questões de inclusão e direitos no universo desportivo.
- **Jogo Sopa de Letras «Descobrir a Igualdade»** [O]: Este jogo de sopa de letras educativo e divertido desafia os participantes a encontrar palavras relacionadas com a igualdade de género no desporto. Os participantes exploram uma grelha repleta de letras aparentemente aleatórias, buscando palavras-chave que destacam a importância da igualdade de género no contexto desportivo. Estimula-se, assim, a atenção e o pensamento crítico dos jogadores. Tem como objetivos: Sensibilizar os participantes para questões de igualdade de género no desporto; Promover a reflexão sobre estereótipos e barreiras enfrentadas por mulheres no mundo esportivo; Expandir o vocabulário relacionado à igualdade e inclusão no desporto; Estimular o desenvolvimento cognitivo e a capacidade de reconhecimento de padrões.
- **Jogo de Correspondências «Da desigualdade à Justiça»**: Com as ilustrações de Jaqueline Moreira, criadas propositadamente para a exposição, é um jogo educativo que explora conceitos fundamentais da igualdade de género através de correspondências visuais e textuais. O jogo desafia os participantes a compreenderem

a progressão desde a desigualdade até à justiça no contexto social. Consiste em 4 conceitos (Desigualdade, Igualdade, Equidade e Justiça), 4 imagens e 4 descrições relacionadas com igualdade de género e tem como objetivos: Compreender a diferença entre desigualdade, igualdade, equidade e justiça; Desenvolver pensamento crítico sobre questões de igualdade de género; Estimular discussões construtivas sobre como alcançar uma sociedade mais justa.

Para cada atividade, foi desenvolvido o respetivo instrumento didático, objetivos, recursos necessários e instruções. Inclui ainda uma tabela de pontuações, que o dinamizador pode utilizar para pontuar os vários jogadores ou equipas, e um «Diploma da Igualdade», a atribuir a todos os participantes (ver mais em ANEXO II.15).

Livro «Breve História da Igualdade de Género – Mulheres no Desporto»

O projeto *Paralelo 3* em colaboração com o Museu Nacional do Desporto/IPDJ, está a desenvolver o livro «Breve História da Igualdade de Género – Mulheres no Desporto», uma obra educativa e envolvente que visa contar às crianças a inspiradora trajetória das mulheres no mundo do desporto, desde a antiguidade até aos dias de hoje. Pensado como uma atividade integrada no Serviço Educativo do MND, é destinado a crianças entre os 6 e os 9 anos e será um dos primeiros volumes de uma coleção educativa que abordará temáticas como a igualdade de género, o *fair play* e a inclusão no desporto. Este primeiro volume tem como objetivo despertar o interesse dos mais novos para a história e os desafios enfrentados pelas mulheres no desporto, promovendo a imaginação e o conhecimento, enquanto reforça valores de igualdade e justiça.

A narrativa será contada através de uma personagem principal, uma mascote inclusiva provisoriamente chamada Velox, que representa todos os desportos. Lance guiará os leitores numa emocionante viagem no tempo, revelando histórias inspiradoras de mulheres que desafiaram barreiras para conquistar o seu lugar no mundo do desporto. A narrativa é acompanhada pelas Glórias Kúbikas, as Guardiãs da Igualdade que utilizam a arte e o desporto como ferramentas para promover o ativismo e incentivar a igualdade de género.

Inspirado na exposição «MULHERES NO DESPORTO», a estrutura do livro seguirá a mesma ordem cronológica, narrando as conquistas femininas no desporto através dos séculos, com

destaque para momentos marcantes como o início dos Jogos Olímpicos, a coragem das atletas da Grécia Antiga, os desafios enfrentados no século XX e o papel das atletas modernas no desporto, por exemplo. Os leitores terão a oportunidade de participar em jogos interativos, como palavras cruzadas e sopas de letras, e poderão consolidar o conhecimento adquirido através de um quiz final que reforçará as mensagens-chave sobre igualdade e inclusão.

Este livro não se limitará à sua componente educativa, promovendo também atividades interativas e lúdicas, como tertúlias temáticas, teatros de fantoches, oficinas de máscaras e até miniolimpíadas, onde as crianças podem aprender enquanto se divertem. A par disso, atividades como a Caça ao Tesouro ou o Desafio das Glórias Kúbikas reforçarão a interação e o trabalho em equipa, envolvendo os jovens num ambiente de descoberta e criatividade. O projeto não só pretende sensibilizar as novas gerações para a importância da igualdade de género no desporto, como também quer inspirá-las a seguir exemplos de heroínas do passado e do presente, que com coragem, talento e determinação, mudaram a história. Através da fusão entre factos reais e personagens ficcionais envolventes, a obra convidará os leitores a explorar o passado, refletir sobre o presente e imaginar um futuro mais inclusivo no desporto (ver mais em ANEXO II.15).

Tertúlia «*Igualdade de Género - Mulheres no Desporto*»

Também no âmbito da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», está ainda prevista a realização de tertúlia sobre o tema da igualdade de género no desporto com atletas, artistas de MAD, representantes institucionais e outros envolvidos na exposição ou na causa, com diversos objetivos: Promover o debate e sensibilização sobre igualdade de género no desporto; Envolver artistas, atletas e especialistas para uma troca de ideias enriquecedora; Aumentar a visibilidade da exposição e do tema em discussão. Este projeto encontra-se na fase inicial de planeamento e prevê-se desenvolver e realizar-se entre março e maio de 2025, ainda no decurso da exposição no espaço do CIJ, embora se possa incentivar a sua realização pelas entidades que eventualmente venham a solicitar o empréstimo da versão itinerante.

Reflexão Conclusiva e de Balanço

A presente tese explorou a interseção entre **Média-Arte Digital (MAD)**, curadoria, ativismo e igualdade de género no desporto, com o intuito de compreender como esses elementos podem ser integrados numa exposição museológica. Motivada pela relevância social da igualdade de género no desporto, a pesquisa centrou-se na criação de uma exposição ativista que utilizasse a MAD como ferramenta de consciencialização e comunicação. A questão central — como a MAD pode ser inserida na curadoria de uma exposição para promover a igualdade de género no desporto — guiou toda a investigação. Com base nos objetivos traçados inicialmente, avaliou-se o interesse do IPDJ e do Museu do Desporto, tendo sido delineadas hipóteses que indicaram que o uso da MAD pode sistematizar o processo curatorial, aumentar o envolvimento do público e fomentar a disseminação de informações sobre a igualdade de género.

A aturada revisão de literatura e as evidências de disparidade entre a participação masculina e feminina encontradas na pesquisa de conteúdos para uma exposição sobre o tema, ofereceram um enquadramento sólido e justificou a relevância da investigação, destacando-se a importância de articular arte, ativismo e tecnologia, evidenciando como as inovações digitais transformam os museus em espaços dinâmicos de comunicação e envolvimento, permitindo abordagens interativas e inovadoras a questões críticas como a igualdade de género.

Este levantamento e reflexão inspiraram e levaram ao **desenho de uma metodologia à medida**, qualitativa e construtivista, que permitiu uma análise aprofundada do processo curatorial, desde a criação dos artefactos e da curadoria da exposição, até à interação dos visitantes, evidenciando o potencial da MAD na curadoria ativista. A investigação combinou métodos como estudo de caso, observação, questionários e entrevistas, garantindo uma abordagem holística e robusta, na criação, curadoria e colaboração artística.

O **planeamento de atividades** e tarefas foi um elemento crucial para guiar a implementação desta metodologia. A estruturação das fases da pesquisa — desde a exploração inicial até a análise final dos dados — assegurou que cada etapa fosse realizada de maneira eficiente e orientada para os objetivos da investigação. Este processo permitiu um acompanhamento rigoroso das interações e experiências dos participantes, facilitando a reflexão contínua sobre

a prática curatorial e o seu papel na promoção da igualdade de género no contexto do desporto e da MAD.

As **práticas de experimentação desenvolvidas** ao longo deste percurso foram fundamentais para consolidar uma abordagem inovadora no uso do ativismo como ferramenta de reflexão e sensibilização social sobre a igualdade de género no desporto. O primeiro momento experimental materializou-se na **criação do artefacto** de MAD intitulado *Paralelo 3*, concebido como um dispositivo interativo e imersivo que promovia a introspeção através da arte e da tecnologia. Inspirado em conceitos de (re)criação, buracos negros e realidades paralelas, o artefacto tomou a forma de um cubo tridimensional, onde espelhos, vídeos e RA estimulavam a interação e o questionamento sobre as desigualdades de género e identidade. Apresentado numa exposição coletiva, o projeto suscitou uma receção positiva, reforçando o potencial do ativismo para provocar reflexão e estimular mudanças na perceção pública.

A evolução natural do processo levou à **conceção da exposição «MULHERES NO DESPORTO»**, cujo objetivo central era sensibilizar os visitantes para a desigualdade de género no desporto através de uma narrativa imersiva e multissensorial. A experiência do visitante foi cuidadosamente planeada, incorporando elementos físicos e digitais, como ecrãs interativos e conteúdos acessíveis via RA nos smartphones dos participantes. Dividida em secções temáticas, a exposição abordava desde estatísticas e histórias de pioneiras no desporto até à representação das mulheres nos média, culminando num convite à ação e na reflexão através de um espelho infinito. A interseção entre multimédia, arte e tecnologia foi um aspeto fulcral desta fase experimental, explorando o potencial da narrativa transmídia para criar experiências interativas e imersivas. O uso de QR codes, RA e IA permitiu amplificar a mensagem artística e criar espaços de interação entre o público e o conteúdo expositivo. A IA foi particularmente relevante na criação das Glórias Kúbikas, personagens digitais que expandiram as possibilidades criativas e curatoriais do projeto.

Em paralelo, o projeto contou com uma série de **colaborações artísticas**, que enriqueceram a exposição com obras que abordam a identidade, a resistência feminina e a inclusão no desporto, demonstrando como a arte contemporânea e a tecnologia podem ampliar a reflexão social e promover mudanças culturais: a videoarte generativa **«JUSTAPOSIÇÃO»**, de Pedro Alves da Veiga, utilizou algoritmos para refletir sobre a relação entre imagem e identidade, enquanto a curta de animação **«Salto Alto»**, de Jaqueline Moreira, abordou a luta das

mulheres através de uma narrativa visual simples mas impactante; Cristina Cavalcanti, com «*Intrusa[s]*», explorou criticamente a objetificação do corpo feminino no desporto, e Silvia Jermias, em «*É preciso uma rampa?*», desafiou normas de género ao celebrar a inclusão de jovens skaters femininas.

Estas práticas experimentais demonstraram a capacidade da arte contemporânea de funcionar como um catalisador para a reflexão e a mudança social. A interação entre criadores e público revelou-se essencial para um diálogo contínuo sobre a igualdade de género, reforçando a evolução constante das práticas artísticas e curatoriais dentro deste contexto. Assim, o percurso aqui documentado evidencia a relevância da experimentação como um meio de transformação social através da arte, da tecnologia e da curadoria.

Numa fase posterior, os **inquéritos e observações** indicam que a exposição sobre igualdade de género no desporto demonstrou ser eficaz na sensibilização dos visitantes, promovendo reflexão e entendimento sobre as dificuldades enfrentadas pelas mulheres na área. A experiência foi amplamente positiva, destacando-se a interação com artefactos e ecrãs digitais, especialmente entre o público mais jovem. A mesa digital e o ecrã *selfie* foram os elementos mais atrativos, enquanto recursos como QR codes e RA tiveram menor adesão. A análise demográfica revelou que crianças e jovens interagiram mais ativamente, enquanto os adultos mostraram menor envolvimento direto. As visitas guiadas foram fundamentais para aumentar o interesse em conteúdos menos interativos. Apesar de muitos visitantes já terem conhecimento prévio sobre o tema, a exposição terá aprofundado esse entendimento e despertou emoções como empatia e indignação, incentivando ações de apoio à igualdade de género no desporto. A satisfação geral foi elevada, mas foram sugeridas melhorias, como maior interatividade, mais exemplos históricos e expansão da exposição para outras regiões. No geral, a mostra cumpriu o seu objetivo, mas há oportunidades para otimizar a comunicação e o envolvimento com diferentes públicos.

Os **resultados** confirmam que a MAD pode enriquecer a curadoria ativista, proporcionando interatividade e reflexão crítica. A exposição utilizada como estudo de caso, demonstrou que:

- A integração de tecnologias ampliará a experiência do visitante;
- A MAD e os ecrãs digitais e interativos podem funcionar como ferramenta de sensibilização e envolvimento;

- A curadoria museológica pode ser um espaço de mudança social.

Ou seja, a MAD, quando integrada de forma estratégica, pode transformar a prática curatorial tradicional e tornar os museus desportivos plataformas ativas de mudança social. A análise do comportamento dos visitantes revelou que as tecnologias interativas aumentarão o envolvimento com os conteúdos expositivos, especialmente entre o público jovem. Contudo, a adoção de tecnologias (como QR codes e RA) requer estratégias de acessibilidade e orientação para o público menos familiarizado com estas ferramentas. Em última análise, o **modelo CAA desenvolvido** pode ser replicado para abordar outras questões sociais através da arte e tecnologia, reforçando o papel do museu como espaço dinâmico de reflexão e ação. A interseção entre arte digital, ativismo e curadoria abriu novas possibilidades para exposições mais imersivas e impactantes, sublinhando a importância da inovação tecnológica na comunicação museológica e no ativismo cultural.

A investigação, ao adotar uma abordagem qualitativa e construtivista, centrou-se na interação dos visitantes com a exposição e na forma como essa experiência influencia a construção de significados sobre a igualdade de género no desporto. Através da prática curatorial e das experiências imersivas proporcionadas pelos ecrãs, a tecnologia e a MAD, promoveu-se a participação ativa dos visitantes, permitindo-lhes refletir criticamente sobre o tema e cocriar conhecimento a partir da interação com os artefactos e conteúdos digitais. A recolha de dados demonstrou como diferentes públicos interpretaram e responderam aos estímulos expositivos, evidenciando a complexidade da construção social dos significados. Indutivamente, emergiu um padrão de significado que confirma que a tecnologia e a arte digital podem amplificar a consciencialização e o envolvimento, mas poderão exigir maior mediação para públicos menos familiarizados.

Respondeu por isso às questões fundamentais: o quê (o impacto da curadoria ativista na perceção da igualdade de género), porquê (para promover reflexão e mudança social), como (através da interatividade, imersão e participação ativa) e para quê (para transformar o museu num espaço dinâmico de sensibilização e envolvimento crítico). Espera-se que a tese sirva para alavancar futuras problemáticas de pesquisa ao sugerir intervenções que pensem a arte, a tecnologia e a curadoria como recursos eficazes na sensibilização para a temáticas e causas, como a da igualdade de género no desporto.

BIBLIOGRAFIA

- Aladro-Vico, E., Jivkova-Semova, D., & Bailey, O. (2018). Artivism: A new educative language for transformative social action. *Comunicar*, 26(57), 09–18. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-01>
- Andrade, J. F. D. (2008). *O museu na era da comunicação online* [Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação]. Universidade do Minho - Instituto de Ciências Sociais.
- Andrade, P. J. de O. (2016). *Que teoria e metodologia para os Museum Studies?* Caleidoscópio. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/>
- Arantes, P. (2005). Arte e mídia no Brasil: Perspectivas da estética digital. *ARS (São Paulo)*, 3, 52–65. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202005000200004>
- Arantes, P. (2019). Imagem, design e narrativa expográfica: Uma leitura crítica da curadoria ISSOÉOSSODISSO. *DAT Journal*, 4(3), 96–106. <https://doi.org/10.29147/dat.v4i3.150>
- Araújo, J. P. A. (2017). *Olhares sobre as mulheres no jornalismo desportivo: O caso do jornal Record* [Relatório de estágio de Mestrado em Jornalismo]. Escola Superior de Comunicação Social.
- Aristidou, M., & Stylianou-Lambert, T. (2021). From the Artist's Perspective: On the Longevity of VR/AR Artworks. Em H. Barranha & J. S. Henriques, *Art, Museums and Digital Cultures: Rethinking Change* (pp. 80–93). Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade NOVA de Lisboa. <https://institutodehistoriadaarte.com/art-museums-and-digital-cultures-rethinking-change/>
- Babbie, E. R. (2016). *The practice of social research* (Fourteenth edition). Cengage Learning.
- Bailey-Ross, C. B., Gray, S., Warwick, C., Hudson-Smith, A., Terras, M., & Ashby, J. (2017). Engaging the Museum Space: Mobilising Visitor Engagement with Digital Content Creation. *Digital Scholarship in the Humanities*, 32(4), 689–708. <https://doi.org/10.1093/llc/fqw041>
- Biral, S. (Ed.). (2001). *Planejamento de Exposições*. Edusp – Editora da Universidade de São Paulo.
- Black, G. (2005). *Museum Audiences*. Routledge.
- Boden, M., & Edmonds, E. (2009). What is generative art? *Digital Creativity*, 20, 21–46. <https://doi.org/10.1080/14626260902867915>

- Boelter, V. (2016a). Design de Exposição na Arte e Tecnologia Digital: Uma prática em construção. *Estudos em Design*, 24(3), Artigo 3. <https://doi.org/10.35522/eed.v24i3.376>
- Boelter, V. (2016b). *Expografia na contemporaneidade: Propostas em arte e tecnologia digital* [Dissertação apresentada ao Curso de PósGraduação em Artes Visuais]. Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS).
- Bourriaud, N. (2004). *Pós-produção: Como a Arte Reprograma o Mundo* (D. Bottmann, Trad.). Martins Fontes.
- Breheny, C. (2017). *Exploring the Intersectional Politics of Feminist Memes on Instagram* [Master Theses in Digital Media and Society]. Uppsala University.
- Bruni, L. E., Kadastik, N., Pedersen, T. A., & Dini, H. (2022). Digital Narratives in Extended Realities. Em *Roadmapping Extended Reality* (pp. 35–62). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781119865810.ch2>
- Burmistrov, I. (2015). Touchscreen Kiosks in Museums. *InterUX*, 29.
- Campos, R., Pereira, I., & Simões, J. A. (2016). Ativismo digital em Portugal: Um estudo exploratório. *Sociologia, Problemas e Práticas*, 82, 27–47.
- Castells, M. (2015). Os museus na era da informação: Conectores culturais de tempo e espaço. Em H. Barranha, S. S. Martins, & A. P. Ribeiro (Eds.), *Museus sem Lugar: Ensaios, Manifestos e Diálogos em Rede*. Instituto de História da Arte (pp. 47–62). Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa, em cooperação com a Associação do Instituto Superior Técnico para a Investigação e Desenvolvimento - Universidade de Lisboa, e o Programa Gulbenkian Próximo Futuro - Fundação Calouste Gulbenkian, no âmbito do projecto unplace.
- Catricalà, V. (2015). *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*. Fondazione Mondo Digitale. https://www.academia.edu/11185472/Media_Art_Towards_a_New_Definition_of_Arts_in_the_Age_of_Technology

- Cernei, R. (2014). *The role of the curator in the context of contemporary art* [masterThesis].
<https://sapiencia.ualg.pt/handle/10400.1/8379>
- Cetinic, E., & She, J. (2022). Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, 18(2), 1–22.
<https://doi.org/10.1145/3475799>
- Chen, C. (2022). Study on the Innovative Development of Digital Media Art in the Context of Artificial Intelligence. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022, 1004204.
<https://doi.org/10.1155/2022/1004204>
- Cheng, M. (2022). The Creativity of Artificial Intelligence in Art. *The 2021 Summit of the International Society for the Study of Information*, 110. IS4SI 2021.
<https://doi.org/10.3390/proceedings2022081110>
- Chibalashvili, A. (2021). Artificial intelligence in artistic practices. *Contemporary Art*, 41–50.
<https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248425>
- Claisse, C. (2014). *The Exquisite Cabinet: An Experimental Installation to Encourage Creative Thinking and Sharing Stories*. 145–149. <https://nodem.org/>
- Colton, S., & Wiggins, G. A. (2012). *Computational Creativity: The Final Frontier?* 21–26.
<https://doi.org/10.3233/978-1-61499-098-7-21>
- Conde, I. (2011). *Individuals, biography and cultural spaces: New figurations* [workingPaper]. CIES-IUL. <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/3239>
- Constituição da República Portuguesa*. (1976). Assembleia da República.
<http://www.parlamento.pt:80/Legislacao/Paginas/ConstituicaoRepublicaPortuguesa.aspx>
- Council of Europe. (2019, setembro). *TOOLKIT HOW TO MAKE AN IMPACT ON GENDER EQUALITY IN SPORT All you need to know*. Council of Europe.
- Creswell, J. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE.
- Cubitt, S., & Thomas, P. (2015). The New Materialism in Media Art History. Em V. Catricalà, *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology* (pp. 19–38). Fondazione Mondo

Digitale.

https://www.academia.edu/11185472/Media_Art_Towards_a_New_Definition_of_Arts_in_the_Age_of_Technology

Dalcol, F. (2019). Artista enquanto curador: Das convergências e dissoluções entre práticas artísticas e curatoriais. *MODOS: Revista de História da Arte*, 3(1), 281–299.

<https://doi.org/10.24978/mod.v3i1.4117>

de Veth, K. (2014). *Transmedia & Charms: The Opportunities of Transmedia Storytelling in the Contemporary Museum*. 177–185. <https://nodem.org/>

Dekker, A. (2021). The Art and Care of Online Curating. Em H. Barranha & J. S. Henriques, *Art, Museums and Digital Cultures: Rethinking Change* (pp. 42–51). Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade NOVA de Lisboa.

<https://doi.org/10.34619/HWFG-S9YY>

Derbaix, M., Bourgeon, D., Jarrier, E., & Petr, C. (2017). Transmedia Experience and Narrative Transportation. *Journal of Marketing Trends*, 4(2), 48.

Duarte, E. F., Gonçalves, F. M., & Baranauskas, M. C. C. (2018). InstInt: Enacting a small-scale interactive installation through co-design. *Proceedings of the 30th Australian Conference on Computer-Human Interaction*, 338–348. <https://doi.org/10.1145/3292147.3292158>

Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. Cosac Naify.

Edgar, A. (2013). Sport and Art: An Essay in the Hermeneutics of Sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 7(1), 10–29.

Enquadramento. (sem data). CIG. Obtido 8 de março de 2024, de <https://www.cig.gov.pt/area-igualdade-entre-mulheres-e-homens/enquadramento/>

Exposição. (sem data). FAD. Obtido 16 de março de 2023, de <https://festivaldeartedigital.com.br/festival-2/exposicao-fad/>

Exposições Itinerantes. (sem data). ipdj-museudesporto. Obtido 25 de maio de 2023, de https://museudesporto.ipdj.gov.pt/-/2023_exposicoes-itinerantes-fora-de-portas

- Fabian, L., & Reestorff, C. M. (2015). Mediatization and the transformations of cultural activism. *Conjunctions*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/10.7146/tjcp.v2i1.22267>
- Faro, S. (2006). *Museus: Recurso electrónico: Objectos de desejo? : Desafios de comunicação com públicos periféricos*. Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Fernández-Castrillo, C., & Mantoan, D. (2024). An archaeology of media activism: Attempting to draft the history of digital culture for social change. *Artnodes*.
<https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.420928>
- Franco, O. M. G. (2021). *A curadoria entendida enquanto ato artístico: O caso WAIT* [doctoralThesis].
<https://recil.ensinulusofona.pt/handle/10437/12076>
- Geertz, C. (2008). Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture. Em *The Cultural Geography Reader* (pp. 310–323). Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203931950-11/thick-description-toward-interpretive-theory-culture-clifford-geertz>
- Gender Equality Commission. (2022). *Implementation of the Council of Europe Gender Equality Strategy 2018-2023—Annual Report 2022*. Council of Europe.
- Giannetti, C. (2018). Operadores e socialização link. Reflexões sobre sujeitos, telas, dispositivos e interfaces. *Digital Culture – A State of the Art*, 47–53.
- Ginley, B. (2013). Museums: A Whole New World for Visually Impaired People. *Disability Studies Quarterly*, 33(3), Artigo 3. <https://doi.org/10.18061/dsq.v33i3.3761>
- Gobira, P., & de Oliveira Silva, E. (2019). About reality: Relations between museums and virtual reality
¹. *Virtual Creativity*, 9(1), 63–72. https://doi.org/10.1386/vcr_00005_1
- Gonçalves, F. D. N. (2009). Tecnologia e cultura: Usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social. *Revista FAMECOS*, 16(38), 100–110.
<https://doi.org/10.15448/1980-3729.2009.38.5307>

- Grincheva, N. (2018). Researching online Museums: Digital Methods to Study Virtual Visitors. Em Lewis Levenberg, T. Neilson, & D. Rheams (Eds.), *Research Methods for the Digital Humanities* (pp. 103–128). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-96713-4>
- Grupo de Trabalho para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto—Relatório final. (2023). [Relatório final]. Ministra Adjunta e dos Assuntos Parlamentares.
- Guedes, H. F. A. (2022). *A reação dos fãs de desporto em Portugal ao ativismo por parte dos atletas profissionais nas redes sociais* [Dissertação de Mestrado em Assessoria em Comunicação Digital]. <https://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/20951>
- Guedes, L., Marques, L. A., & Vitório, G. (2020). Enhancing Interaction and Accessibility in Museums and Exhibitions with Augmented Reality and Screen Readers. Em K. Miesenberger, R. Manduchi, M. Covarrubias Rodriguez, & P. Peñáz (Eds.), *Computers Helping People with Special Needs* (Vol. 12376, pp. 157–163). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-58796-3_20
- Guimarães, F. (2017). *I-Lugar: Imersão no património cultural mediado por média-arte digital*. Universidade do Algarve / Universidade Aberta.
- Gutiérrez, I., Lopes, I. M., & Rodriguez, V. (2020). O QR Code como ferramenta de divulgação da cultura e promoção da cidade de Salvador (Brasil). *2020 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1–7. <https://doi.org/10.23919/CISTI49556.2020.9140926>
- Hammady, R., Ma, M., & Strathearn, C. (2020). Ambient Information Visualisation and Visitors' Technology Acceptance of Mixed Reality in Museums. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(2), 1–22. <https://doi.org/10.1145/3359590>
- Haworth, A., & Williams, P. (2012). Using QR codes to aid accessibility in a museum. *Journal of Assistive Technologies*, 6(4), 285–291. <https://doi.org/10.1108/17549451211285771>
- Hooper-Greenhill, E. (2004). *Museums and their visitors*. Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (2005). *Museum, Media, Message*. Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9780203456514>

Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge.

Hoskins, D. (2016). *How to enhance the user journey in museums using Technology*. 25.

Huhtamo, E. (2015). Nas (ou para além das) pontas dos dedos: Arte contemporânea, práticas expositivas e tactilidade. Em H. Barranha, S. S. Martins, & A. P. Ribeiro (Eds.), *Museus sem Lugar: Ensaios, Manifestos e Diálogos em Rede*. Instituto de História da Arte (pp. 88–102). Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa, em cooperação com a Associação do Instituto Superior Técnico para a Investigação e Desenvolvimento - Universidade de Lisboa, e o Programa Gulbenkian Próximo Futuro - Fundação Calouste Gulbenkian, no âmbito do projecto unplace.

Jaruga-Rozdolska, A. (2022). *Artificial intelligence as part of future practices in the architect's work: MidJourney generative tool as part of a process of creating an architectural form*. 95–104.

<https://doi.org/10.37190/arc220310>

Jean Hersholt Humanitarian Award. (2014, julho 17). Oscars.Org | Academy of Motion Picture Arts and Sciences. <https://www.oscars.org/governors/hersholt>

Jenkins, H. (2018). Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. Em P. Booth (Ed.), *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 13–26). John Wiley & Sons.

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/book/10.1002/9781119237211>

Jolie, A. (2015, julho 8). "I don't know why this is my life and that's hers." *Art & Science*.

<https://medium.com/art-science/i-don-t-know-why-this-is-my-life-and-that-s-hers-6ac630a22268>

Kalay, Y., & Marx, J. (2015). Arquitectura e internet: Projectar lugares no ciberespaço. Em H. Barranha, S. S. Martins, & A. P. Ribeiro (Eds.), *Museus sem Lugar: Ensaios, Manifestos e Diálogos em Rede*. Instituto de História da Arte (pp. 63–87). Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa, em cooperação com a Associação do Instituto Superior Técnico

- para a Investigação e Desenvolvimento - Universidade de Lisboa, e o Programa Gulbenkian Próximo Futuro - Fundação Calouste Gulbenkian, no âmbito do projecto unplace.
- Kaplan, F. E. S. (2005). Exhibitions as communicative media. Em E. Hooper-Greenhill, *Museum, Media, Message* (pp. 37–59). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203456514>
- Kharchenko, P., Chibalashvili, A., Savchuk, I., Sydorenko, V., & Khasanova, I. (2023). *Technologies as a Mediator between Creator and Audience in Postmodern Art Practices*. 14, 500–514. <https://doi.org/10.18662/brain/14.1/432>
- Kidd, I., Ntalla, W., & Lyons, W. (2022). *Multi-touch interfaces in museum spaces: Reporting preliminary findings on the nature of interaction*.
- Kräutler, H. (2005). Observations on semiotic aspects in the museum work of Otto Neurath: Reflections on the ‘Bildpädagogische Schriften’ (writings on visual education). Em E. Hooper-Greenhill, *Museum, Media, Message* (pp. 60–73). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203456514>
- Lacerda, T., & Mumford, S. (2010). The Genius in Art and in Sport: A Contribution to the Investigation of Aesthetics of Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 37(2), 182.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2010). Interactives: Dynamic Learning Environments. *School Library Monthly*, 26, 41–44.
- Leavy, P. (2020). *Method Meets Art—Arts-base research practice*. The Guilford Press.
- Lima, R. M. T. de. (2013). *Iniciação Desportiva de Raparigas nos Clubes de Futebol. Estudo da perspectiva de jovens jogadoras, da família e de treinadores* [Dissertação de Mestrado em Desporto]. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/70663>
- Lischke, L., Dingler, T., Schneegaß, S., Schmidt, A., van der Vaart, M., & Wozniak, P. (2014). *Parallel Exhibits: Combining Physical and Virtual Exhibits*. 150–157. <https://nodem.org/>
- Lopes, J. T. (1999). *A “Boa Maneira” de Ser Público*. Universidade do Porto.

- Luff, P., Cleverly, J., Patel, M., Heath, C., Vom Lehn, D., & Factors, H. (2010). Curious words and public definitions: Engaging visitors in the collaborative creation of a museum exhibit. *Digital Engagement*, 11.
- Machado, A. (2004). *Arte e mídia*. Zahar.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
<https://mitpress.mit.edu/9780262632553/the-language-of-new-media/>
- Manovich, L. (2021). *Interfaces for a Global Village: Nam June Paik, Marshall McLuhan, and the Future*. catalog of Next 15 Minutes exhibition, Daejeon Museum of Art.
- Manovich, L. (2023). Seven Arguments about AI Images and Generative Media. Em L. Manovich & E. Arielli, *Artificial Aesthetics*. manovich.net / gc-cuny.academia.edu.
- Mantecón, A. R. (2009). O que é o público? *REVISTA POIÉISIS*, 10(14), Artigo 14.
<https://doi.org/10.22409/poiesis.1014.173-213>
- Marcos, A. F. (2014). Média-arte digital: Arte na era do artefacto digital/computacional. *INVISIBILIDADES-Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, 4–8.
- Marcos, A. F. (2017). Artefacto computacional: Elemento central na prática artística em arte e cultura digital. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 3(2), Artigo 1.
<https://doi.org/10.21814/rlec.182>
- Markova, G., & Kalinov, K. (2018). Transmedia Narratives: A Critical Reading and Possible Advancements. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska, Sectio K – Politologia*, 24(1), 73–82. <https://doi.org/10.17951/k.2017.24.1.73>
- Marques, A., & Veiga, P. A. da. (2019, outubro 24). *Digital Activism and Collaborative Artistic Practice—Usage in a School Environment as a Citizenship Development Tool*. ARTECH 2019.
<https://doi.org/10.1145/3359852.3359863>
- Martins, P. R. (2015). *Museus (in)capacitantes: Deficiência, acessibilidades e inclusão em museus de arte* [doctoralThesis]. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/15959>

- Mason, M. (2020). The Elements of Visitor Experience in Post-Digital Museum Design. *Design Principles and Practices: An International Journal—Annual Review*, 14(1), 1–14.
<https://doi.org/10.18848/1833-1874/CGP/v14i01/1-14>
- McAuley, G. (2018). Observação participante do processo de ensaio: Considerações práticas e dilemas éticos. *Revista Aspas*, 7(2), 10. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3999.v7i2p10-26>
- Meira, S. M., & Leite, E. (2018). Apontamentos sobre curadoria de arte na contemporaneidade. *Museologia & Interdisciplinaridade*, 7(14), 188–195.
<https://doi.org/10.26512/museologia.v7i14.18394>
- Mills, K. A., Unsworth, L., & Scholes, L. (2022). Haptics and motion in literacy practices with digital media. Em *Literacy for Digital Futures: Mind, Body, Text* (1.ª ed., pp. 107–124). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003137368>
- Moreira, C. I. P. (2019). *Turismo Desportivo no destino Porto – O caso do Futebol Clube do Porto* [Dissertação de Mestrado em Gestão do Turismo]. Politécnico do Porto Escola Superior de Hotelaria e Turismo.
- Neves, J. S., & Mourão, T. (2016). O estudo de públicos nos museus nacionais. *Revista Património*, 4, 140–144.
- Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5: Alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas.* (sem data). Comissão Nacional da UNESCO. Obtido 14 de janeiro de 2023, de <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel/os-17-ods/objetivo-de-desenvolvimento-sustentavel-5-igualdade-de-genero>
- Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.* (sem data). Comissão Nacional da UNESCO. Obtido 14 de janeiro de 2023, de <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel>
- Octavia, T., Handojo, A., KUSUMA, W. T., YUNANTO, T. C., THIOSDOR, R. L., & DANIEL. (2019, junho 17). Museum Interactive Edutainment Using Mobile Phone and QR Code. *Museum Interactive*

- Edutainment Using Mobile Phone and QR Code*. International Workshop on Computer Science and Engineering (WCSE 2019), Hong Kong - Hongkong. <http://wcse.us/cfp.html>
- Olafson, R. (2014). *Wonderful Stories on Digital Devices – How Museums Have the Power to Ignite Feelings of Resonance and Wonder*. 158–164. <https://nodem.org/>
- Oscars (Diretor). (2013, novembro 17). *Angelina Jolie receives the Jean Hersholt Humanitarian Award at the 2013 Governors Awards* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=2ATgxOp31oI>
- Parry, R., & Dziekan, V. (2021). Critical Digital: Museums and their Postdigital Circumstance. Em H. Barranha & J. S. Henriques, *Art, Museums and Digital Cultures: Rethinking Change* (pp. 16–26). Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade NOVA de Lisboa. <https://institutodehistoriadaarte.com/art-museums-and-digital-cultures-rethinking-change/>
- Partridge, S. (2015). Foreword. Em V. Catricalà, *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology* (p. 7). Fondazione Mondo Digitale. https://www.academia.edu/11185472/Media_Art_Towards_a_New_Definition_of_Arts_in_the_Age_of_Technology
- Pasikowska-Schnass, M., & Lim, Y.-S. (2023). *Artificial intelligence in the context of cultural heritage and museums*. EPRS | European Parliamentary Research Service.
- Passa, C. (2014). *The Widget Art Gallery – A Gallery 2.0*. 98–104. <https://nodem.org/>
- Paul, C. (2008). *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (Berkeley: University of California Press).
- Pereira, M. G. (2019). *O papel dos museus desportivos no fomento do diálogo intercultural* [Dissertação de Mestrado em Empreendedorismo e Estudos da Cultura]. ISCTE-IUL, Escola de Sociologia e Políticas Públicas.

- Pérez-Sanagustín, M., Parra, D., Verdugo, R., García-Galleguillos, G., & Nussbaum, M. (2016). Using QR codes to increase user engagement in museum-like spaces. *Computers in Human Behavior*, *60*, 73–85. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.012>
- Persohn, L. (2021). Curation as methodology. *Qualitative Research*, *21*(1), 20–41. <https://doi.org/10.1177/1468794120922144>
- Pinheiro, T. (2022). Produção de conhecimento na mediação entre a prática artística e a investigação curatorial. *RIACT - Revista de Investigação Artística, Criação e Tecnologia*, *4*, 115–136.
- Postolache, S., Torres, R., Afonso, A. P., Carmo, M. B., Cláudio, A. P., Domingos, D., Ferreira, A., Barata, R., Carvalho, P., Coelho, A. G., Duarte, M. C., Garcia, C., Leal, A. I., & Redweik, P. (2022). Contributions to the design of mobile applications for visitors of Botanical Gardens. *Procedia Computer Science*, *196*, 389–399. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.028>
- Prange, S., Müller, V., Buschek, D., & Alt, F. (2017). Quakequiz: A case study on deploying a playful display application in a museum context. *Proceedings of the 16th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*, 49–56. <https://doi.org/10.1145/3152832.3152841>
- Proctor, N. (2010). Digital: Museum as Platform, Curator as Champion, in the Age of Social Media. *Curator: The Museum Journal*, *53*(1), 35–43. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2009.00006.x>
- Quaranta, D. (2015). Perdido na tradução. Ou trazer a net art para outro lugar—Desculpem, contexto. Em H. Barranha, S. S. Martins, & A. P. Ribeiro (Eds.), *Museus sem Lugar: Ensaios, Manifestos e Diálogos em Rede*. Instituto de História da Arte (pp. 103–120). Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa, em cooperação com a Associação do Instituto Superior Técnico para a Investigação e Desenvolvimento - Universidade de Lisboa, e o Programa Gulbenkian Próximo Futuro - Fundação Calouste Gulbenkian, no âmbito do projecto unplace.
- Refletir*. (sem data). Dicionário Priberam. Obtido 12 de fevereiro de 2023, de <https://dicionario.priberam.org/refletir>

- Reich, C. (2014). *Creating Museum Media for Everyone: 2012 Workshop Themes*. 25.
- Reilly, M., & Lippard, L. R. (2018). *Curatorial activism: Towards an ethics of curating*. Thames & Hudson.
- Reilly, D. thesis. (2014). *Sport, Museums and Cultural Policy* [Doctoral thesis, University of Central Lancashire]. <https://clou.uclan.ac.uk/11324/>
- Reis, C. dos. (2018). Inteligência Artificial nos Museus. *Universiade Católica - Escola Das Artes*, 5.
- Ribeiro, J. A. (2012). Dos “públicos” nos museus. *Ensaio e Práticas em Museologia*, 2, 163–181.
- Richter, D. (2020). (NON-)THINGS or Why Nostalgia for the Thing is Always Reactionary. Em P. Stewart & D. Richter (Eds.), *Curating the Digital: Curating and Art Practice: Contemporary Considerations on Automation, Place, and Digital Communication* (pp. 83–94). oncurating.org. https://www.on-curating.org/issue-45-reader/curating-the-digital.html#_M7I3bP3IV
- Rosenberg, D. (2012). Curating the Practice/The Practice of Curating. Em D. Rosenberg (Ed.), *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image* (p. 0). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199772612.003.0007>
- Salles, C. (1998). *Gesto inacabado—Processo de criação artística*. Annablume.
- Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano*. Paulus.
- Santaella, L. (2008). Da cultura das mídias à cibercultura: O advento do pós-humano. *Revista FAMECOS*, 10(22), 23. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2003.22.3229>
- Santaella, L. (2019). Estética da Fascinação. *DAT Journal*, 4(3), 22–36. <https://doi.org/10.29147/dat.v4i3.144>
- Santos, P. L. V. A. da C. [UNESP, & Lima, F. R. B. [UNESP. (2014). Museu e suas tipologias: O webmuseu em destaque. *Informação e Sociedade: Estudos*, 24(2), 57–68.
- Sarzotti, M. (2012, janeiro 27). Sharing the Museum: Social Media and Curatorial Practice. *Reviews*, 1(2). <https://interventionsjournal.wordpress.com/2012/01/26/sharing-the-museum-social-media-and-curatorial-practice/>

- Schärer, M. R. (2015). Transmedia Story Telling and Alternate Reality Games in Museums – Promising Novelties or Unsuitable Gimmicks? *ICOFOM Study Series*, 43b, Artigo 43b.
<https://doi.org/10.4000/iss.503>
- Schultz, M. K. (2013). A case study on the appropriateness of using quick response (QR) codes in libraries and museums. *Library & Information Science Research*, 35(3), 207–215.
<https://doi.org/10.1016/j.lisr.2013.03.002>
- Shearson, D. K., Sonn, P. C., Sharples, P. J., Brasacchio, L., Bryant, E., & Durkan, B. (2022). Gender Equality Through the Arts—Program Evaluation. *Victorian Health Promotion Foundation / Victoria University*. <https://doi.org/10.37309/2022.MW1042>
- Sheikh, H., Prins, C., & Schrijvers, E. (2023). Artificial Intelligence: Definition and Background. Em H. Sheikh, C. Prins, & E. Schrijvers (Eds.), *Mission AI: The New System Technology* (pp. 15–41). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-21448-6_2
- Sigfúsdóttir, Ó. G. S. (2022). *Museum-Based Research* [Thesis for the degree of PhD in Museum Studies]. University of Iceland - FACULTY OF SOCIOLOGY, ANTHROPOLOGY AND FOLKLORISTICS.
- Skains, R. L. (2018). Creative Practice as Research: Discourse on Methodology. *Journal of Media Practice*, 19(1), 82–97. <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1362175>
- Sobre / About. (sem data). *Bienal de Arte Digital*. Obtido 16 de março de 2023, de <https://bienalartedigital.com/sobre-about/>
- Springgay, S., Irwin, R. L., & Kind, S. W. (2005). A/r/tography as Living Inquiry Through Art and Text. *Qualitative Inquiry*, 11(6), 897–912. <https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications.
- Stroobant, A. (2011). *Património desportivo e musealização: Elementos para um projecto de musealização do Estádio Nacional* [Dissertação de Mestrado em Museologia]. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

- Tavares, M. (2016). Reflexões sobre o ensino e a investigação em Artes – do Positivismo à Complexidade. *Paralelo 31, 6*, 104–114.
- Tsidylo, I., & Chele, E. (2023). ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A METHODOLOGICAL INNOVATION IN THE TRAINING OF FUTURE DESIGNERS: MIDJOURNEY TOOLS. *Information Technologies and Learning Tools, 97*, 203–214. <https://doi.org/10.33407/itlt.v97i5.5338>
- Tunali, T. (2016). Net Art and Activism. *Studies in Visual Arts and Communication: an international journal, 3(1)*.
- Ugwu, C., & Eze, V. (2023). *Qualitative Research, 8*, 20–35.
- van der Vaart, M., & Ray, C. A. (2014). *Domus: An On-Gallery Digital Museum Experience in Two Parts*. 194–201. <https://nodem.org/>
- Veiga, P. A. da. (2020a). A/r/cografia – A Criatividade Investigada na Investigação Criativa. Em D. Marques & A. Gago (Eds.), *Investigação-Experimentação-Criação: Em Arte-Ciência-Tecnologia* (pp. 51–74). Publicações Universidade Fernando Pessoa.
- Veiga, P. A. da. (2020b). *O museu de tudo em qualquer parte: Arte e cultura digital: interferir e curar*. Grácio Editor. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11265>
- Veiga, P. A. da. (2021a). Método e registo: Uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital: *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes, 2*, Artigo 2. <https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>
- Veiga, P. A. da. (2021b). The Everywhere Museum of Everything: The Curatorship Challenge, from Digital Urban Art to NFTs. Em H. Barranha & J. S. Henriques, *Art, Museums and Digital Cultures: Rethinking Change* (pp. 142–156). Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade NOVA de Lisboa. <https://doi.org/10.34619/HWFG-S9YY>

- Veiga, P. A. da. (2022a). Intersecções estéticas e poéticas no ativismo contemporâneo: Arte computacional, audiovisual e generativa. *Novos Olhares*, 11(2), Artigo 2.
<https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2022.205276>
- Veiga, P. A. da. (2022b). Patient Zer0: Creating Online Generative Art During the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Art, Culture, Design, and Technology*, 11(3), 1–19.
<https://doi.org/10.4018/IJACDT.314953>
- Veiga, P. A. da, Tavares, M., & Alvelos, H. (2017). Ecosistemas na blended-society: A experiência da média-arte digital. *CIBER-CULTURA*, 115.
- Vieira, T. de J. B. (2007). *Artivismo: Estratégias artísticas contemporâneas de resistência cultural* [Dissertação de Mestrado em Arte Multimédia, Universidade do Porto Faculdade de Belas Artes]. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/7307>
- Viinikkala, L., Heimo, O. I., Korkalainen, M., Mäkilä, T., Helle, S., Pönni, V., Arimaa, J.-P., Saukko, F., Pääkylä, J., Jokela, S., & Lehtonen, T. (2014). *The Luostarinmäki Adventure – An Augmented Reality Game in an Open-air museum*. 232–243. <https://nodem.org/>
- Vilas-Lobo, W. R., & Lupo, B. M. (2022). INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL EM MUSEUS: O CASO DO MUSEU DO AMANHÃ E A PROBLEMÁTICA DE ENGAJAMENTO. *REVISTA CIENTÍFICA DA UMC*.
- Wallerstein, M. Sc. W. (sem data). *Circumventing the White Cube: Digital Curatorial Practices in Contemporary Media Landscapes*. [ANTI]MATERIA. Obtido 16 de março de 2023, de <https://anti-materia.org/circumventing-the-white-cube>
- Warner, M. (2002). Publics and Counterpublics. *Quarterly Journal of Speech*, 88(4), 413–425.
- Wexel, J., & Tavares, M. (2020). CURADORIA EM MÉDIA-ARTE DIGITAL Relato sobre ivagination, uma des-instalação interativa em tempos de distanciamento social. Em B. M. da Silva (Ed.), *Proceedings of the International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, ARTeFACTo2020* (pp. 166–170). Centro de Investigação e Comunicação (CIAC).

Wilcox, E. (2009). *An Investigation of the Intersection between Art and Activism* [Projeto de Tese - Honors College Capstone Experience/Thesis Projects., Western Kentucky University].

http://digitalcommons.wku.edu/stu_hon_theses/275

World Economic Forum. (2024). *Global Gender Gap Report 2024—Insight Report*. World Economic Forum.

Wulf, S. (2019, janeiro 30). Athletes and activism: The long, defiant history of sports protests.

Andscape. <https://andscape.com/features/athletes-and-activism-the-long-defiant-history-of-sports-protests/>

Zeilinger, J. (2015, julho 7). *5 Inequalities Female Athletes Still Face, Even if They're World Champs*.

Mic. <https://www.mic.com/articles/121847/5-inequalities-female-athletes-still-face-even-if-they-re-world-champs>

Zimmer, A. T. G. (2022). *O desporto feminino na imprensa portuguesa* [Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação]. Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

ANEXOS

**ANEXO I – INSTRUMENTOS:
Entrevistas, Inquéritos por Questionário, Guiões, Resultados e
Transcrições**

1. Esquema da arquitetura bibliográfica por temas



2. Autorização do IPDJ/MND para realização do estudo

Pedido por E-mail de 27/9/2023:

"Pedido de Autorização para Realização de Estudo no Museu do Desporto"

Boa tarde estimada Ana Semblano,

Espero que esta mensagem te encontre bem. Como sabes, neste momento, estou no segundo ano do doutoramento em MAD na Universidade do Algarve/Universidade Aberta. A minha pesquisa está focada na aplicação da MAD em contextos museológicos e no seu papel na promoção da igualdade de género no desporto, especialmente em museus com temática desportiva.

Estou a escrever para solicitar a vossa (tua e/ou de um superior) autorização para realizar um estudo, no âmbito da tese de doutoramento, que visa compreender a perspetiva institucional sobre a inclusão de elementos digitais, incluindo artefactos MAD, em exposições relacionadas com o desporto. Acredito que o Museu do Desporto ou o IPDJ possuem uma perspetiva única sobre este assunto, e a participação será fundamental para o sucesso deste projeto de investigação.

O estudo será conduzido em duas fases:

Fase I: Inquérito por Questionário

Nesta fase, planejo aplicar um inquérito por questionário durante uma exposição sobre mulheres pioneiras no desporto. O objetivo é recolher informações importantes sobre a perspetiva dos visitantes em relação à inclusão de elementos digitais em exposições que abordem a causa da igualdade de género, durante uma exposição sobre a temática da Igualdade de Género no Desporto, previsivelmente entre maio e junho de 2024 (em momentos específicos, ainda a definir).

Fase II: Entrevistas de Profundidade

Na segunda fase (previsivelmente cerca de duas semanas depois da resposta ao inquérito), pretendo realizar entrevistas de profundidade para obter uma compreensão mais aprofundada das opiniões e perspetivas dos visitantes.

Informação detalhada sobre o inquérito e o guião da entrevista pode ser fornecida previamente, se assim for pretendido.

Estas duas fases serão antecedidas por um contacto prévio, a efetuar oportuna e brevemente, à diretora do Museu do Desporto e/ou ao responsável pelo IPDJ, para agendar e realizar uma entrevista, onde serão abordadas estas questões em maior profundidade.

Além disso, como atividades preliminares para enquadrar o estudo, planeio recolher dados estatísticos sobre os visitantes do Museu, assim como identificar elementos e equipamentos digitais utilizados em exposições do Museu.

Agradeço antecipadamente pela v. consideração e colaboração neste estudo. A contribuição será de grande valor para a pesquisa. Por favor, fiquem à vontade para entrar em contacto comigo caso tenham alguma dúvida ou necessitem de mais informações sobre o estudo. Espero contar com a v. autorização e apoio.

Obrigado.

Resposta (por e-mail em 16/10/2023) da dr.ª Ana Semblano, diretora do MND:

Estimado, Dr. Jorge Santos

Muitos parabéns pelo doutoramento que se encontra a frequentar, especialmente na matéria em investigação que em muito poderá contribuir para o Museu Nacional do Desporto, para o IPDJ e para a nossa sociedade. Quero desde já deixar a minha inteira disponibilidade para o provimento de toda a informação necessária para o que poder acrescentar a este projeto.

Não posso deixar de partilhar este email com o diretor de departamento, Dr. Jorge Orlando para o seu parecer e futuros contributos e com a Sra. vogal do Conselho Diretivo, Dra. Sílvia Vermelho, que também muito poderá contribuir e acrescentar com os seus conhecimentos nesta matéria.

Bom trabalho!

Com os melhores cumprimentos,

Ana Semblano

Chefe de Divisão

Departamento de Informação, Comunicação e Relações Internacionais

Divisão de Documentação e Museologia

Resposta (por e-mail em 16/10/2023) do dr. Jorge Orlando, diretor de Departamento de Informação, Comunicação e Relações Internacionais do IPDJ

Muito bom!

Da minha parte nada a opor, diria mesmo que "antes pelo contrário".

Jorge

Resposta (por e-mail em 17/10/2023) da dr.ª Sílvia Vermelho, vogal do Conselho Diretivo do IPDJ

Que projeto interessante. Bem-haja por fazê-lo com o MND!

Autorizado.

Ao dispor

SV

3. Entrevistas de enquadramento institucional (IPDJ/MND)

- **Pedido de entrevista com responsáveis IPDJ/MND**

Pedido por E-mail de 21/10/2023:

"Pedido de Entrevista para a Pesquisa de Doutoramento em MAD"

Boa tarde estimados Ana Semblano, Jorge Orlando e Sílvia Vermelho,

Antes de mais, espero que este e-mail os encontre bem, agradecendo sinceramente a autorização para prosseguir o estudo e o alento que me transmitiram.

É uma apreciada motivação para prosseguir ainda com mais entusiasmo.

Conforme indiquei anteriormente, as duas fases da investigação (da aplicação e inquérito e realização de entrevistas aos visitantes da exposição) serão antecedidas por outras duas importantes fases:

1 - Desenvolvimento de curadoria de uma exposição sobre igualdade de género no desporto (pesquisa de conteúdos já em curso). Oportuna e brevemente – durante o próximo mês –, gostaria de vos apresentar o plano para este projeto expositivo com maior detalhe.

2 - Entrevistas com os responsáveis das seguintes áreas, para enquadramento e perspetiva institucional sobre o investimento em exposições do Museu, a sensibilização para causas (como a igualdade de e género) e a inclusão de elementos e média-arte digitais em exposições relacionadas com desporto:

Sílvia Vermelho, na qualidade de vogal do IPDJ responsável pelo Departamento de Informação, Comunicação e Relações Internacionais (DICRI), onde se inclui a Divisão de Documentação e Museologia (DDM);

Jorge Orlando, na qualidade de diretor pelo DICRI e DDM;

Ana Semblano, na qualidade de chefe da DDM, onde se inclui o Museu Nacional do Desporto, de que é responsável e diretora mais direta.

Acredito que a v. experiência e visão seriam inestimáveis para a minha pesquisa. Assim, gostaria de os convidar para uma entrevista individualizada, onde poderemos discutir as questões indicadas, com maior profundidade. A entrevista não tomará muito do v. tempo, podendo ser agendada de acordo com a conveniência e disponibilidade de cada um. A entrevista deve levar não mais de 30-45 minutos (ou mais caso assim entenda), podendo ser realizada presencialmente, por Teams ou por e-mail (perguntas previamente formuladas), se preferirem, embora esta seja a opção talvez menos eficiente para o objetivo de entrevista semi-guiada que se pretende.

Aguardo a v. comunicação de interesse e, se assim entenderem, sugestões de datas e horários preferíveis.

Agradeço antecipadamente a consideração e disponibilidade.

Com votos de um excelente fim de semana e cordiais cumprimentos,

- **Guião de entrevista à vogal do IPDJ**

Cara Sílvia Vermelho, agradeço por dedicar o seu tempo para esta entrevista. Como parte da minha pesquisa de doutoramento, estou interessado em compreender melhor a perspetiva institucional sobre a inclusão de elementos digitais, incluindo artefactos MAD, em exposições relacionadas com o desporto no Museu do Desporto.

A ENTREVISTA SERÁ GRAVADA – TEAMS E AUDIO (áudio, se for presencial, vídeo se for Zoom/Teams).

[PEDIR CONSENTIMENTO PREVIAMENTE]

Informo o respeito da **confidencialidade** das informações partilhadas por si, especialmente se houver informações sensíveis ou sigilosas. No entanto, as respostas não serão anónimas, pois será importante indicar o cargo (e naturalmente o nome) que ocupa, na qualidade para a qual foi solicitada a entrevista.

A entrevista deve levar aproximadamente 30-45 minutos. Por favor, sinta-se à vontade para partilhar as suas ideias e *insights*. Se tiver alguma dúvida, não hesite em interromper.

Agradeço a sua disponibilidade e participação e contribuição para a minha pesquisa.

[APRESENTAÇÃO]

Antes de dar início, relembro o **Objetivo Geral do estudo**: Explorar como a MAD ativista pode ser criada e inserida na curadoria de uma exposição para promover comunicação, interação, envolvimento e consciencialização relativamente a questões de igualdade de género no desporto, num museu de temática desportiva.

Esta entrevista enquadra-se no **Objetivo Específico 1**: Avaliar a visão e a recetividade do IPDJ em relação à criação e implementação de uma exposição ativista de MAD para promover a igualdade de género no desporto, bem como sua disposição para colaborações, sustentabilidade e continuidade do projeto.

A entrevista terá uma estrutura semiestruturada, o que significa que teremos um **guia de entrevista** com perguntas preparadas, mas também estarei aberto a discutir tópicos que considere relevantes.

Assim, nesta entrevista serão abordados os seguintes assuntos/temas:

- **Apresentação breve do projeto MAD;**
- **A causa da igualdade de género na visão e missão do IPDJ;**
- **Consciência pessoal e como dirigente, em relação à causa;**
- **Recetividade para acolhimento de Exposição Ativista no IPDJ;**
- **Parcerias e Colaborações / Tecnologia e Arte Ativista;**
- **Continuidade: recetividade para itinerância da exposição e continuidade do projeto noutras causas**

[MINHAS NOTAS PRÉVIAS: Proposta de guião de **entrevista semiestruturada** com questões relacionadas com inclusão de elementos digitais em exposições de museus de desporto. Lembrar: posso adaptar estas perguntas com base nas respostas do entrevistado e no foco específico da sua pesquisa. A entrevista deve ser flexível o suficiente para permitir discussões

aprofundadas e seguir a direção que o entrevistado tomar nas respostas. Também é importante manter um ambiente de escuta atenta e respeitar o tempo e as necessidades do entrevistado. As questões ajudarão a aprofundar pesquisa e fornecerão insights valiosos sobre como o IPDJ está a abordar a igualdade de género no desporto e como a MAD ativista pode ser integrada na curadoria de uma exposição para promover a consciencialização e a mudança.]

Introdução

- Apresentar-me brevemente e apresentar/relembrar o propósito da entrevista.
- Explicar que a entrevista será semiestruturada e que seguirei as perguntas preparadas, mas estará aberta a discussões adicionais.
- Apresentar o projeto Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo e a exposição que se planeia desenvolver.

A causa na visão e missão do Museu

- O IPDJ já implementou ações ou programas para promover a igualdade de género no desporto (dar os seguintes exemplos, de forma breve).
 - Criado **Grupo de Trabalho para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto**. Missão: elaborar Plano de Ação para a Igualdade de Género no Desporto (2023-2026). O Despacho n.º 9549/2022, de 4 de agosto, cria o Grupo de Trabalho com a missão de apresentar contributos e recomendações para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto. O Grupo de Trabalho é constituído por, entre outros, Um/a representante do IPDJ, I. P.;
 - Iniciativas IPDJ no Âmbito da **Semana Europeia do Desporto 2023**
 - **Mulheres no Desporto** – estratégia de incremento da participação das mulheres no Desporto
 - **IV Fórum DpT**, dedicado a este tema
 - Lançamento do **Prémio Desporto + Igual**
 - **Mobiliza-te contra o Sexismo!** Projeto Europeu Mobiliza-te Contra o Sexismo! realizou-se, hoje, dia 9 de outubro, uma reunião online entre o Instituto Português do Desporto e da Juventude (IPDJ), a Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género (CIG) e a Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres (PpDM).
 - Programa de formação e mentoria **NOVAS LIDERANÇAS | PARA UM DESPORTO +IGUAL** - promovido pelo Comité Olímpico de Portugal (COP) com o apoio da Solidariedade Olímpica e numa parceria colaborativa com o IPDJ, Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género (CIG) e Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres (PPDM).
 - Inclusão Social e Igualdade de Género é uma das áreas de atuação do IPDJ da estratégia da política de Juventude
 - PROGRAMAS JUVENTUDE: **Namorar com Fair Play** - Promover a Igualdade de Género é jogar limpo. (<https://programasiuventude.ipdj.gov.pt/namorar-com-fair-play>) **Jovens pela Igualdade** - Reconhecer as boas práticas promovidas pelas associações juvenis na área da igualdade de género. (<https://programasiuventude.ipdj.gov.pt/equality>)
 - Campanha em curso: **TU TAMBÉM PODES SER A PRESIDENTE DO TEU CLUBE** (em <https://ipdj.gov.pt/-/tu-tambem-podes-ser-a-presidente-do-teu-clube>):

Objetivo da campanha: Demonstrar ao segmento de jovens raparigas do ensino secundário, que ser mulher, e ser presidente de um clube, é possível, e não passa só de um sonho; Contribuir para acabar com os estereótipos que mantêm as mulheres fora de jogo, em matérias de liderança no desporto; Firmar o posicionamento do Governo e do IPDJ, nas matérias de combate à desigualdade de género no Desporto, designadamente em cargos de liderança de clubes;

- De que forma a atuação do IPDJ atua ou tem como estratégia atuar, relativamente à questão da igualdade de género?
- De que forma pode ser útil e vai ao encontro da visão e missão do IPDJ, enquadrar a questão na sua atividade, como função educativa, mas também cívica? (exposições, serviço educativo, etc).

Consciência pessoal e como dirigente, em relação à causa

- Qual é que considera ser a importância da igualdade de género no desporto em Portugal?
- Quais é que considera ser os principais desafios ou barreiras enfrentadas pelas mulheres no desporto em Portugal?

Recetividade para acolhimento de Exposição Ativista no IPDJ

- O IPDJ, através do Museu, estaria recetivo a acolher uma exposição do projeto de MAD, do Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo? Incluindo investir (que orçamento tem disponível para o efeito)?
- Porquê? Como é que o IPDJ/Museu vê o potencial de uma exposição ativista sobre igualdade de género no desporto, como meio de comunicação para promover consciencialização e mudança?
- Qual é a posição do IPDJ/Museu sobre o uso da tecnologia e da arte ativista numa exposição? Que investimentos e porquê?

Continuidade: recetividade para itinerância da exposição e continuidade do projeto noutras causas

- O IPDJ/Museu encontra pertinência na continuidade, com itinerância e mostra da exposição noutras locais (numa versão necessariamente mais abreviada e adaptada)?
- O IPDJ/Museu veria com interesse a continuidade de um projeto como este (Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo), abordando outras causas, quer no desporto que na juventude? Quais?

Encerramento

- Agradecer ao entrevistado pela participação na entrevista.
- Oferecer-me para partilhar os resultados da pesquisa, se desejado.
- Perguntar se há alguma informação adicional que o entrevistado gostaria de fornecer.

- **Guião de entrevista à diretora do Museu**

Introdução

- Apresentar-me brevemente e apresentar/relembrar o propósito da entrevista.
- Explicar que a entrevista será semiestruturada e que seguirei as perguntas preparadas, mas estará aberto a discussões adicionais.

1. Razões para a Inclusão de Elementos Digitais em Exposições

- Quais foram ou são as principais razões da decisão de incluir elementos digitais, incluindo artefactos MAD, nas exposições do Museu do Desporto?
- Como é que esses elementos digitais contribuem para os objetivos gerais das exposições? Dê um exemplo.

2. Experiência Passada com Elementos Digitais

- Pode partilhar exemplos de exposições anteriores que incluíram artefactos MAD ou elementos digitais? Quais foram os resultados?
- Qual foi a reação do público em relação a esses elementos digitais?

3. Impacto Percebido no Público e nos Objetivos de Igualdade de Género no Desporto

- Como é que a inclusão de elementos digitais nas exposições afeta ou pode afetar o público? Há algum feedback notável?
- Como é que o Museu ou o IPDJ aborda a promoção da igualdade de género no desporto através desses elementos digitais?
- Existem medidas específicas ou programas que foram implementados para promover a igualdade de género no desporto no âmbito das exposições? Se sim, quais?

4. Colaborações e Parcerias

- O Museu ou o IPDJ colabora com artistas ou profissionais de Média-Arte Digital para criar conteúdo para exposições?
- Em caso afirmativo, como essas colaborações são estabelecidas e mantidas?
- Em caso negativo, estaria disposta nessas colaborações?

5. Desafios e Oportunidades

- Quais são os principais desafios enfrentados ao incorporar elementos digitais em exposições de museus de desporto?
- Existem oportunidades específicas que gostaria de explorar ainda mais nesta área? Se sim, quais?

Encerramento

- Agradecer à entrevistado pela participação na entrevista.
- Oferecer-me para partilhar os resultados da pesquisa, se desejado.
- Perguntar se há alguma informação adicional que gostaria de fornecer.

- **Transcrição de entrevista à vogal do IPDJ**

Construindo Pontes: Uma Conversa sobre Média-Arte Digital e Igualdade de Género no IPDJ

Entrevista conduzida por Jorge Santos, por Teams, à vogal do IPDJ, dr.ª Sílvia Vermelho, a 10 de novembro de 2023.

Jorge Santos - A perspetiva que procuro analisar, precisamente com esta entrevista, é a institucional, para a inclusão de elementos de Média-Arte Digital, numa exposição que tem esta particularidade.

Espero que o entusiasmo nos leve para uma conversa que não estará, propriamente, no guião, mas que pode também, eventualmente, interessar. Porque o não previsto pode ter daquelas surpresas que contribuem, e muito, para o estudo.

Vou partilhar o meu ecrã para apresentar o projeto e depois começamos a conversa.

Sílvia Vermelho - Combinado.

[APRESENTAÇÃO DO PROJETO E ENQUADRAMENTO NA INVESTIGAÇÃO]

Jorge Santos - Ora bem. Depois da apresentação que eu vou fazer, vamos àqueles temas que eu também já tinha adiantado no e-mail que lhe enviei: passando pela causa da igualdade de género na Visão e Missão do IPDJ, a sua consciência pessoal e como dirigente relativamente a esta causa, a receptividade para acolhimento de uma exposição deste teor no IPDJ, a eventuais parcerias e colaborações que o IPDJ tem e que provavelmente continuará a ter, assim como a sua continuidade e receptividade para a itinerância desta exposição, como é apanágio já de outras do IPDJ.

Para entender melhor como é que ele surge, a média arte digital na comunicação com o Público no Museu do Desporto, utilizando aqui um o caso estudo caso de **Paralelo 3 - artivismo ao cubo**, que foi o nome que eu dei ao projeto que desenvolvi no primeiro ano e que acaba por englobar um artefacto de média arte digital, mas também um projeto que se expandiu além disso. Tanto que a exposição será essa expansão natural desse pequeno artefacto que criei e vou explicar assim de uma forma relativamente sucinta, como é que eu cheguei aí. Portanto, partindo de uma inspiração que provavelmente é, para algumas Mulheres, um tema sensível.

Vou passar um pequeno filme de 1 minuto e meio, mais ou menos, que resume essa motivação para inspiração.

[JORGE SANTOS PASSA ANÚNCIO INSPIRADOR DA NIKE]

É claro que aqui temos um anúncio publicitário e é sempre interessante porque normalmente os anunciantes e estas marcas têm sempre um bocadinho mais dinheiro do que os outros e conseguem, às vezes até copywriting bem interessantes. Este é apenas um dos muitos exemplos que mostram como é que eu cheguei aqui, como é que isto me inspirou, aliado a alguns dados estatísticos que eu desconhecia e que por acaso o IPDJ tem muito bem recolhidos e sistematizados na área de conhecimento [do website]. Estes são apenas dois [exemplos] que vou explorar melhor na exposição, mas que mostram que a igualdade ainda não está bem presente, não só no desporto, mas também a nível da liderança.

E, portanto, estas histórias, algumas delas na primeira pessoa, inspiraram-me para a prosseguir com este tema. Esta, em particular [da Katherine Switzer] foi um trigger - não aquele anúncio - mas esta atleta, que em 1967 correu uma maratona habitualmente masculina e que quando ela começou a correr, foi alguém atrás dela para a demover. O curioso é que as regras não diziam, em lado nenhum, que as Mulheres não o podiam fazer. E então, ela não sabendo disso, por acaso, na altura, inscreveu-se assinando com K. Switzer. Até pensavam que era um homem, pelo menos no papel, até que aquele senhor a viu e foi atrás dela, tentando impedi-la. O facto é que ela continuou a correr e essa audácia, digamos assim, que ela teve, continua a inspirar. Até hoje já inspirou milhões de Mulheres a correr também.

Portanto, esta foi uma entre outras histórias, mas há umas que são bem mais a gritantes, nomeadamente, por exemplo, a menstruação nas Mulheres, que pode ser muitas vezes impedimento e às vezes até vista por alguns treinadores como impossível para a prática desportiva ou os equipamentos que expõem os corpos de uma forma a que os Homens não estão sujeitos, por exemplo, e que merecem críticas de muitas Mulheres, que mostram que a sociedade ainda está a tentar impor nas Mulheres, a colocar a mão nos seus corpos, digamos assim. Então eu tentarei com esta média arte digital, a artista - no sentido em que junta o ativismo e a arte, neste caso da média arte para promover o envolvimento e consciencialização relativamente a estas causas da igualdade de género.

E porque não associá-las num contexto museológico com um tema que ainda por cima tem tanta relevância social e cultural na atualidade? Até os dados do relatório deste ano sobre a igualdade de género mostram isso mesmo, além daqueles testemunhos de que já dei conta. Por exemplo, apenas 28% das Mulheres são praticantes filiadas em federações os Homens ainda são uma maioria, apesar do cenário está a mudar, e ainda bem, em muitos casos, mas provavelmente ainda não mudou o suficiente. Depois eu espero que esta investigação, venha a orientar não só outros curadores, artistas e profissionais da área, mas também tenha a sua relevância para a sociedade e para a cidadania, estando assim justificado o meu projeto. Neste momento, a minha metodologia segue algumas atividades, sobretudo sete. Eu neste momento estou precisamente nas atividades 2 e 3. Estamos precisamente na exploração enquadramento técnico, onde se enquadra esta entrevista, mas ao mesmo tempo, também já na conceção da Curadoria da exposição.

Em termos metodológicos o estudo incide sobre os museus, especificamente de temática desportiva e, dentro destes, o Museu Nacional do Desporto. Porquê? Porque, ao contrário dos outros, associados a um clube desportivo, este não. Sendo nacional e estando nas condições em que está, não impede que ele tenha a sua atividade e não impede também que nele, com as condições que conhecemos, não se possa fazer este estudo, nesta temática que envolve a comunicação entre a gestão e a direção, e o Público visitante. Entre ambos fica a criação, a tecnologia e a interatividade com o Público. No centro disso, um artefacto, que eu mostro aqui como cubo de média arte digital no meio ou como uma forma de interação física e digital, normalmente com ecrãs e também presencialmente com o Público. Este paralelo 3, que brinca aqui com a ideia também do cubo enquanto exponenciação, nasce de 3 ideias: a criação, os óvulos e os ovos. Portanto, o símbolo da mulher; os buracos, universos e macrocosmo e as realidades paralelas. Paralelas, porque se liga ao conceito da empatia que se deseja com esta exposição. Ou seja, nós temos de nos colocar no lugar do outro e o lugar do outro é sempre um mundo paralelo ao nosso. Nós podemos caminhar juntos, mas vamos sempre paralelos.

Mas temos de nos colocar no lugar dos outros para tentarmos ver ou sentir para ter um pouco mais de consciência. Este cubo é uma metáfora para olharmos para os outros e também para nós mesmos. E é também um símbolo que vem acompanhado de um slogan que é “refletir dentro da caixa” (que vemos na imagem), com algumas formas ovais - os ovos, o símbolo da mulher – e os espelhos, para as pessoas se verem a elas próprias e tentarmos que haja alguma empatia para com os outros. O refletir dentro da caixa vai no sentido o contrário ao daquela ideia habitual que é pensar fora da caixa. Neste caso, era mesmo literalmente olhar para dentro de uma caixa com algumas interatividades, com alguma realidade aumentada, com a Internet.

Aqui vemos na exposição que em julho apresentei no retiro doutoral no Algarve, em Faro. Uma pequena amostra, deste cubo que causou alguma curiosidade tendo apenas 42 cm. A exposição que eu pretendo desenvolver será uma exponenciação daquele cubo, portanto, com um objetivo precisamente de criar simpatia ou empatia para esta forma de ativismo, para esta causa em particular. O cubo vai ser aumentado para uma exposição, para se entrar num universo paralelo.

Portanto, este é o objeto, digamos assim, da exposição.

Partindo daqui, espero que tenha ficado um pouco mais claro, pelo menos o conceito deste desenvolvimento. Parto então, para o objetivo específico desta entrevista, que é avaliar a receptividade do IPDJ em relação à criação e implementação de uma exposição deste teor, para promover a igualdade de género no desporto, bem como a sustentabilidade do projeto para o futuro, conforme eu já tinha indicado no início.

[A ENTREVISTA]

Apresentado o projeto, iniciamos a entrevista, semiestruturada. Vou seguir algumas perguntas preparadas, mas abertas a algumas discussões.

A primeira parte é precisamente sobre a causa na Visão e Missão do IPDJ. Eu sei que o IPDJ já implementou algumas ações e programas para promover a igualdade de género no desporto. Aliás também está incluído no grupo de trabalho para as políticas públicas em matéria de igualdade no desporto. Os dados que apresentei há pouco são de janeiro deste ano; na Semana Europeia do Desporto também estiveram incluídas algumas atividades nesse sentido, “Mulheres no desporto”; também o prémio “Desporto mais igual”, “Mobiliza-te contra o sexismo”, “Namorar com fair play”, vão nesse sentido e, mais recentemente, a campanha muito interessante – que pode muito bem estar incluída na exposição – “Tu também podes ser Presidente do teu clube”.

Mas qual é que acha que é, neste momento, a sua Visão para a forma como o IPDJ está a lidar com esta questão?

Sílvia Vermelho - Eu tenho dito que nos últimos tempos a visibilidade da questão da igualdade de género no desporto ganhou em termos institucionais, impulsionados naturalmente pelo Governo. E isso é de saudar, porque deu aqui um impulso também a administração pública, para dar mais centralidade a uma atividade que, de resto, já vinha a desenvolver.

Ou seja, eu acho que nos tempos recentes, precisamos de recuar a 2019 para ver - ou até um pouco antes, a 2017, na realidade - para perceber qual foi a mudança na atuação do IPDJ. E

essa mudança também foi muito impulsionada pelas relações internacionais e pela participação num projeto do Conselho da Europa, que era o “All in - rumo à igualdade de género no desporto”.

A participação nesse projeto que o IPDJ teve fez com que houvesse a primeira produção de dados congregada sobre igualdade de género no desporto, com a publicação desses dados em 2019-2020, que agora têm vindo a ser também atualizados e estão a ser atualizados. E, portanto, foi aquilo também que originou o próprio trabalho que agora se está a fazer e que parte dessa base.

Eu acho que esta é sempre uma influência importante, que por vezes não é muito percecionada. Que as instituições públicas bebem muito da sua participação Internacional e as relações internacionais acabam por ter também aqui um efeito direto a redirecionar, quase, aquilo que é a atuação dos institutos públicos, e aqui do IPDJ em particular.

Portanto, eu via como pertinente destacar essa influência, porque acho - estou mesmo convencida - que esse impulso Internacional permitiu aqui dar uma centralidade a uma temática que nunca foi completamente descurada, ou seja, ela estava e está presente em toda a atuação do IPDJ, nas duas áreas de missão, desde a criação do Instituto. Por exemplo, o Programa Nacional “Desporto para todos” desde sempre incluiu a temática da igualdade de género no desporto como um dos seus objetivos prioritários.

Portanto, não se pode dizer que não fosse um tema trabalhado e para o qual se olhava, mas não lhe era conferida uma centralidade na comunicação da própria atividade do Instituto. Acho que isso mudou com a participação no projeto do Conselho da Europa “All in” e de então a esta parte veio a consolidar-se e é, até, quase uma atuação autónoma na orgânica do Instituto. Por exemplo, quando subdelegámos competências, este Conselho Diretivo entendeu que pela sua autonomia, a equipa do projeto do plano de “Mulheres Ação do Desporto”, por exemplo, está neste momento sob a minha responsabilidade e, portanto, constituímos uma equipa de 3 pessoas: de uma pessoa ligada a um departamento de formação e qualificação e de outras duas pessoas ligadas à divisão de desporto federado do departamento de Desporto. Essa equipa tem permitido levar para a frente a atuação na área do desporto.

O Doutor Jorge já descreveu algumas das matérias que estamos a trabalhar agora. Isso fez-se porque dissemos: isto deixa de estar subsumido no trabalho do dia a dia e na espuma dos dias e passa a ter uma centralidade e estas pessoas têm estes objetivos também, para além do resto do seu trabalho, naturalmente.

Portanto, eu acho que nós percorremos um caminho muito também puxados pela própria agenda Internacional e ultimamente pelo Governo. Mas eu acho que nós estivemos em melhores condições de responder a iniciativa do governo, porque tínhamos este trabalho já estruturado e tínhamos a equipa já constituída.

Jorge Santos – Pois, não é um plano de agora.

Sílvia Vermelho - Sim. E conseguimos dar resposta, portanto, rapidamente. O Instituto tinha os meios, o conhecimento e as pessoas mobilizadas para dar resposta. Isso foi uma capacitação que foi feita com o projeto Internacional. De resto, e para terminar, enfim, o artigo 13 da Constituição norteia a nossa atividade enquanto Instituto Público.

Temos essa obrigação constitucional e vamos fazendo o caminho. Temos uma representante também naquilo que é a estratégia nacional para a igualdade e não discriminação, a Doutora Conceição Pereira, que habitualmente assegura a participação desta área governativa e que tem feito um trabalho na área da Juventude e na área do desporto, mas que agora, sobretudo na área do desporto, se vem a consolidar, uma vez que na área da Juventude já vinha sendo trabalhado de forma mais explícita.

Jorge Santos - Acho que já fez aqui um ponto e a ligação com a missão do IPDJ, perfeita nesse sentido, mas também gostava de lhe perguntar sobre a sua consciência pessoal e como dirigente um bocadinho - não à parte, porque não se pode simplesmente apartar - mas qual é que considera ser a importância deste Tema em Portugal, ou seja, os principais desafios que encontra nas instituições, vindo de fora, como dirigente e também como pessoa, antes de dirigente.

Sílvia Vermelho - A temática da igualdade de género chega-me aos 16 anos e foi naquela fase de mudança, também de fim de secundário e depois pré-universidade. Eu até então, acho que nunca tinha refletido muito sobre essa área. Acho que tinha aquela consciência básica de uma criança, de um jovem que cresceu nos anos 90, ainda muito alimentado pelos 25 anos do 25 de Abril. Havia consciência pública de que tinha mudado muita coisa para as Mulheres no pós 25 de Abril, mas isso era quase dado como um dado adquirido. Acho que era a percepção que eu tinha enquanto criança, enquanto jovem. Depois por uma participação no associativismo juvenil chego ao contacto e começo uma atividade no associativismo juvenil na área da igualdade de género por volta dessa idade. Eu acho que isso transformou completamente a minha vida, enquanto pessoa.

Jorge Santos - Qual era a área?

Sílvia Vermelho - A minha associação era a rede portuguesa de jovens para a igualdade de oportunidades entre Mulheres e Homens.

Jorge Santos - Há, portanto, uma ligação, mesmo umbilical, desde jovem! Desconhecia completamente. Muito interessante.

Sílvia Vermelho - Portanto, durante 12 anos eu estive mesmo envolvida diretamente no associativismo e no ativismo feminista, com muitas organizações de Mulheres em Portugal e organizações dos direitos das Mulheres em Portugal. Fiz o cruzamento entre o associativismo juvenil e a questão dos direitos das Mulheres.

Jorge - Isso nos anos 90, certo? Final dos anos 90.

Sílvia Vermelho - Não, não. Já depois em 2002, 2005. Foi quando eu tomei contato com a associação. A associação surge em 2000 e eu comecei a participar ativamente na associação em 2005. Depois, daí até 2016, até ter assumido funções públicas, eu estive sempre ligada às organizações de Mulheres. Depois desvinculei-me, com a assunção de funções públicas, pese embora em áreas diferentes.

Jorge Santos - Claro, claro.

Sílvia Vermelho - Acho que não podemos estar com muitos chapéus ao mesmo tempo. Em algumas áreas, talvez seja mais conciliável. O ativismo feminista é uma área um pouco diferente, acho eu, e não, não me oferecia conforto.

Jorge Santos - Agora está numa posição em que as políticas públicas também podem contribuir para, de outra forma, ajudar a causa, não necessariamente fazendo manifestações pró-feministas, mas com políticas públicas, que vão no sentido de ajudar. Muitas vezes até fazem mais do que uma simples (entre aspas) manifestação pública, não é?

Sílvia Vermelho - Sim, sendo que na minha associação - eu depois também fiz parte dos corpos diretivos da Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres - nós trabalhávamos muito a questão do *Advocacy* e do *Lobby*, ou seja, nós focávamos mesmo também na área das políticas públicas, com produção de documentos, com produção de relatórios sombra para as Nações Unidas e tínhamos muitas associações e muitas Mulheres de várias áreas, incluindo da área do desporto.

Eu lembro-me em 2005, quando comecei a trabalhar nesta área, num projeto destinado a Jovens Mulheres - eu era participante – em que cada uma de nós tinha de fazer um projeto que, na sua área de atuação tivesse influência. E havia uma das raparigas, que também participava no projeto, professora de educação física e a área dela era precisamente a área do desporto. Todas tínhamos uma área diferente de atuação e foi aí que eu despertei para a questão do desporto também, absolutamente de forma lateral. Portanto, eu não tinha ligação ao desporto, enquanto participante ativo, enquanto cidadã, mas aquilo sempre me despertou muita atenção e foi um dos temas que mais me interessou a trabalhar dessa forma de contágio.

Porque cruzava a dimensão do corpo também. Cruzava várias dimensões, na realidade, não era só a questão se calhar, da participação comum a outras áreas, mas também cruzava muito aquela que é a construção da identidade das Mulheres e da relação com o corpo. Então sempre me interessou bastante e fui acompanhando do ponto de vista de leitura e à distância, o que é que se fazia nessa área. Mesmo no acompanhamento que fiz e na representação que fiz junto do Conselho Consultivo das organizações de Mulheres, da Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género (CIG), vê-se sempre a associação de mulheres no desporto. Portanto, sempre fui acompanhando.

Mais tarde também eu tive a oportunidade de realizar um estudo, participei como, coprodutora, apoiei a uma professora universitária perita em igualdade de género, na produção do estudo para o Instituto Europeu da Igualdade de Género (IEIG), em que focávamos também na liderança no desporto. Isto em 2014. Portanto, era liderança em três planos: no plano social (digamos, terceiro setor), político e desportivo. Portanto, nessa altura, tomei contato também por via desse trabalho académico, com uma série de dados sobre a participação no desporto, que até então também não tinha mergulhado de forma profunda.

Depois, quando entro em 2016 no gabinete do Secretário de Estado da Juventude e do Desporto (SEJD) e interrompo a minha participação associativa, eu tinha muito em mente aquelas que foram as palavras de uma figura importante na minha vida. Aliás, houve várias. Várias Mulheres foram muito importantes para que me construísse também enquanto profissional.

Nós na nossa associação tínhamos sempre a missão: se vamos a um sítio público, um seminário, uma conferência, ou seja, com público, a ideia era nunca sair de lá sem fazer uma intervenção, obviamente pertinente. E no sentido de assegurar que a parte do

mainstreaming da igualdade de género era passada. Portanto, eu venho com esse hábito e venho com essa missão, ou seja, quase que se tornou obrigatório para mim, que a partir do momento em que estamos presentes, temos a obrigação de chamar a atenção para a temática.

Mas ao longo dos tempos, uma pessoa vai aprendendo com o cansaço, entretanto percebo que se tem de escolher as batalhas, não é? Enquanto membro de uma associação, esse era o meu papel. Quando deixei de ser membro da associação, esse não poderia ser meu papel.

Jorge Santos - Pois. Claro.

Sílvia Vermelho - Portanto, comecei também a perceber em que batalhas (entre aspas) é que valia a pena introduzir o Tema e como, porque todos os dias é um desafio diário. Eu passei de um contexto de trabalho muito feminino para um contexto de trabalho muito masculinizado. Isso foi um sair da bolha também, porque a perceção das Mulheres com quem eu trabalhava era uma e a perceção do mundo na SEJ, eu era outra e, portanto, também foi engraçado tomar contato com isso.

Jorge Santos - Mas acha que esse contato ‘desmasculina’ ou ‘femininaliza’, no sentido em que, se calhar, com o pouco que se faz, consegue deixar a marca, mesmo não fazendo um papel ativista muito claro, muito explícito?

Sílvia Vermelho - Eu acho que se deixa a marca. Deixa a sua marca no discurso, deixa a sua marca nas práticas. Eu acho que a partir do momento em que as pessoas estão despertas para uma determinada temática, o pensamento muda e nunca mais volta ao mesmo.

Por exemplo, ainda no Gabinete, comecei a trabalhar em áreas do desporto de forma lateral, porque eu fui para o Gabinete para trabalhar, sobretudo nas áreas da Juventude, que tinha sido o meu percurso (do associativismo juvenil). Portanto, era estava mais vocacionada para essas áreas, e o meu contato com as áreas do desporto no gabinete surge precisamente por causa da questão da igualdade e dos direitos humanos em geral, mas da igualdade de género também particular.

Lembro-me que também estávamos no processo de revisão do desporto escolar para o período 17-21 e trabalhei na altura com a colega que fazia a parte do desporto, precisamente no sentido de haver indicadores de equilíbrio de género. Lembro-me que se começou a colocar também a questão do assédio sexual. A questão do projeto da igualdade de género no desporto, do “All in”. Depois, a partir daí, também uma derivação da própria questão dos abusos sexuais, não só com as Mulheres, mas depois com as crianças noutra área. Mas comecei a Tomar contato com a área do desporto, precisamente por causa da questão da igualdade. Cresci muito e aprendi muito do desporto através dessa mais-valia, e como as competências que fui ganhando podiam dar nessas temáticas.

Portanto, quando a pessoa trabalha as áreas da igualdade de género torna-se um ativo importante para desenvolver qualquer atividade. Porque o pensamento é sempre o mesmo que é: como? Como é que eu vou dar uma dimensão de género a esta área? Isso acontece em qualquer área da vida, em qualquer setor. Depois nós podemos mergulhar em áreas diferentes, seja o desporto, seja, sei lá, até a agricultura! Todas as áreas merecem esse olhar e essa parte é muito apaixonante.

Mas acho que, de alguma forma, e voltando, se calhar mais diretamente à sua questão, como a igualdade nos muda tanto a perspectiva do que somos e como nos comportamos, é muito difícil de influenciar nos contextos de trabalho. Eu acho que o desporto, que é um contexto de trabalho maioritariamente masculinizado, também não é propriamente o contexto mais permeável para que a temática da igualdade entre de uma forma que não seja vista com alguma resistência. Não porque a área não seja relevante! Se nós pensarmos na nossa esfera individual, nenhum de nós gosta de se pensar como machista, como racista, como o xenófobo, seja o que for, não é? É um processo de construção contínuo, porque para eu dizer que reconheço isso, eu tenho muitos que construir.

Eu, por exemplo, enquanto mulher desconstruí-me enquanto machista várias vezes porque obviamente produzi isso às vezes em meu desfavor e continuo a produzir. Não é um processo fácil apercebermo-nos como produtores de desigualdade. Isso não é fácil para nenhuma pessoa em particular e também não é fácil para um setor. E o desporto, como a política, são setores altamente masculinizados.

Mesmo as Mulheres que singram no setor ou nos setores masculinizados e que têm papel de destaque e a psicologia social ao longo das suas teses tem também consistentemente demonstrado isso: de que forma muitas das vezes o oprimido se posiciona ao lado do opressor, porque de facto é uma essência da sua identidade, porque uma pessoa que singra numa área altamente masculina não gosta também de ser colocada em causa, muitas vezes o seu mérito, o seu valor, a sua participação. Ou seja, é quase como se houvesse uma dissociação entre eu, mulher, numa situação de opressão e eu, mulher, numa situação de campeã.

É difícil trabalhar com Homens [numa área muito masculinizada]. É difícil trabalhar com Mulheres numa área muito masculinizada por causa desta questão. Portanto, escolher as batalhas, perceber que elas não são batalhas no sentido de “o outro não é nosso adversário”, mas é, sim, uma pessoa com a qual temos que trabalhar para construir algo em comum. Esse é um papel de crescimento e de maturidade pessoal e profissional.

Jorge Santos - Afinal, temos de trabalhar todos uns com os outros.

Fiquei muito agradavelmente surpreendido! Propositadamente, não tinha feito nenhuma pesquisa sobre o seu passado ou background, mas verifico que vai muito ao encontro do tema e acho que é um insight muito enriquecedor, de que não estava à espera. Ainda bem, foi uma agradável surpresa!

Agora deixando esta batalha para uma “batalha” diferente, menos ‘carregada’, que será a recetividade para o IPDJ acolher uma exposição que tem um projeto de média arte digital como este, que lhe apresentei, do Paralelo 3 - ativismo ao cubo, no IPDJ. Faz sentido? Que sentido?

A recetividade, se isso é uma coisa demasiado estranha - como a média arte e o ativismo, ou seja, arte e ativismo, num tema que também habitualmente não é muito comum – e o da igualdade que já é, felizmente, desde há muitos anos, desde o final dos anos 60, desde que o feminismo se iniciou. Ainda são temáticas socialmente interessantes e pertinentes. Infelizmente. Esperamos que deixem de ser daqui a muito pouco tempo. Mas enquanto ainda são pertinentes, qual é a recetividade para acolher uma exposição deste género no IPDJ?

Sílvia Vermelho - É total por várias razões. O Instituto nasceu na parte, por exemplo, da Juventude, das pessoas que faziam parte das casas da cultura e das casas da Juventude. Então, o Instituto sempre foi muito ligado às artes e à forma como a arte é uma forma de trabalho, por exemplo, com jovens. Temos muitas pessoas na casa ligadas a diferentes formas de expressão artística. Isto sempre foi uma parte valorizada na casa, pelos trabalhadores da casa. E continua a ter uma expressão para fora, dentro daquilo que são as mudanças nos tempos e, enfim, de alguma forma, também a adequação às novas atribuições. Por todo o país, nas delegações regionais, os próprios edifícios estavam construídos para ter estúdio de fotografia, para ter sala de exposição e para ter atelier de serigrafia. Portanto, há todo um contexto, quer dos trabalhadores, quer dos próprios espaços, que o IPDJ está intimamente ligado às artes e, por isso, não só recebe bem, não lhe é um corpo estranho, como lhes reconhece a utilidade para fora e para o público.

Jorge Santos - Ainda mantêm essas delegações regionais e esses espaços? Ainda mantêm essa atividade?

Sílvia Vermelho – Sim, sim, dentro daquilo que são as possibilidades, porque as pessoas reduziram muito. Mas, por exemplo, a Direção Regional do Centro continua com a dinamização direta de vários ateliers em serigrafia e fotografia. O Alentejo também contém atividade nesse sentido. Portanto, há várias direções regionais em que continuam a ser os próprios trabalhadores a ministrar essas ferramentas e essas atividades. Temos essa capacidade instalada. E mesmo na sede.

Jorge Santos - Mas acha que encontra potencial numa exposição ou numa atividade deste género, num projeto deste género sobre igualdade, que pretende ser uma forma ou um meio de comunicação para promover a consciencialização e mudança? Vê também isso nesse sentido? Normalmente são as outras artes, como disse, e bem, que fazem a ligação do desporto ao jovem - e há várias formas de o fazer, a arte pode ser uma delas e isso é interessante. Até que ponto é que se pode ver o potencial nesta promoção de consciencialização e mudança?

Sílvia Vermelho - É total na nossa perspetiva. Ou seja, não vejo que isso cause disrupção naquilo que é a nossa Visão do trabalho com os públicos. Acho que liga muito bem e inova, porque traz depois também a componente digital nas artes, que é uma componente que naturalmente, ainda não é tão trabalhada, não é conhecida nem tão divulgada, ou pelo menos não tem sido no quadro da atuação diária. Nesse aspeto, acho que o contributo está perfeitamente alinhado com aquilo que são as nossas experiências. Quer com o trabalho com os jovens - que acho que deve ser um Público muito prioritário - e o Público do desporto, quer por via do Museu Nacional do Desporto, quer por via da proximidade com as direções regionais. Também se tem aproximado do Instituto dessa forma. Ou seja, já não é só uma relação burocrática ou processual, mas há aqui uma valorização de outras dimensões do desporto, como a valorização da Memória do próprio património desportivo. Portanto, o próprio associativismo desportivo já procura o IPDJ também para outras valências, ou sempre fui procurando, mas agora também um pouco mais.

Estou a recordar-me, por exemplo, da edição de uma publicação que foi feita pela Direção Regional do Centro sobre a História de um clube local de uma localidade da região centro, da zona da Covilhã. E, portanto, há aqui também uma aproximação do associativismo desportivo ao PDJ como uma forma de trabalhar até a Memória e a reflexão na área do desporto. Um projeto de média arte digital que responda àquilo que o Instituto sempre fez,

que foi também utilizar as artes para trabalhar com os públicos, inova porque o faz de uma forma mais consistente, mais atualizada, que aproveita as valências e as oportunidades do digital, e que toca na dimensão do desporto, que é uma das áreas que, se calhar, menos temos trabalhado dessa forma - excetuando naturalmente o Museu Nacional do Desporto - acho que responde. Acho que a casa vai responder muito bem ao desafio no sentido de acolher, não lhe vai ser um corpo estranho e vai estar preparada para se mobilizar em torno do projeto.

Jorge Santos - Pelo que entendi, já se tem feito e há uma continuidade de parcerias e colaborações, até com monitores e artistas. Já têm trabalhado com a artistas, curadores ou monitores, que tenham promovido também uma causa? Não necessariamente esta, mas uma associação com o ativismo e com artistas. Isso já aconteceu no passado?

Sílvia Vermelho - Eu, diretamente, não propriamente, mas essa é outra história. Mas o Instituto sim, várias vezes e muito em especial também com as direções regionais. Ou seja, se quisermos aqui fugir um bocadinho da esfera do museu, naquilo que é a parte de exposições no resto do Instituto. Também as direções regionais têm uma atividade muito próxima com os artistas locais. É um espaço de criação e é um espaço de exposição.

Estou a lembrar-me, por exemplo, no ano passado, por esta altura, houve uma jovem que expôs pela primeira vez na Direção Regional de Lisboa e Vale do Tejo o seu trabalho na área da escultura e na área da pintura, sobretudo. A sua exposição foi centrada em torno do rosto feminino e trabalhava as questões também da desigualdade, dos direitos das Mulheres e também a questão da saúde mental, de alguma forma. Tive a oportunidade de conhecer a jovem e os pais. Foi um processo interessante. É um dos exemplos de como o IPDJ continua a servir também para os jovens artistas exporem e desenvolverem os seus trabalhos. E isso acontece amiúde em toda a agenda regional. O Algarve tem uma dinâmica muito forte de artistas e trabalho com artistas, para além da própria Mostra Nacional de Jovens Criadores¹⁴³ que têm vindo também nos últimos anos, a apostar na área do digital. Eu acho que nós temos uma rede que podemos ativar até para a divulgação e para o trabalho com o projeto.

Jorge Santos – Obrigado. Uma última parte da nossa conversa será sobre a recetividade, não sobre a exposição propriamente, mas a sua continuidade, ou seja, para a sua itinerância. De que forma é que pode ser pertinente e pode ir no sentido de continuidade e de mostra noutros espaços, que não apenas neste [do Centro Interpretativo do Jamor], à semelhança de outros projetos [de itinerância] que se fazem ou que se estão a ser feitos de momento?

Sílvia Vermelho - Nós temos como área prioritária a questão da igualdade de género desporto e ela trabalha-se de forma muito concreta na parte financeira, de apoios e de trabalho diretamente, legal, administrativa e burocrática para simplificar. É uma área de trabalho que nós temos feito. Mas trabalha-se também, sobretudo, ao nível da mudança de mentalidades e da tomada de consciência sobre a temática. São dois trabalhos que têm que ser feitos em paralelo, na Visão de que há pouco falávamos. Trabalhar em conjunto, mas que são feitos em paralelo, porque de facto as vias legal e administrativa impulsionam, mas

¹⁴³ “A Mostra Nacional Jovens Criadores (MNJC) é uma iniciativa do Secretário de Estado da Juventude e do Desporto e do Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ), em parceria com o Gerador, uma plataforma independente de jornalismo, cultura e educação. A iniciativa é, desde 1997, o mais importante programa de estímulo à criação por jovens artistas em Portugal.” Em <https://ipdj.gov.pt/-/candidaturas-abertas-mostra-nacional-de-jovens-criadores-2023>

depois, se ela não é acompanhada por espaços e por momentos que nos permitam refletir e pensar sobre essa mudança, não se torna sustentável. Portanto, esse caminho tem de ser acompanhado e, na nossa Visão, deve ser acompanhado. Não conseguimos apenas trabalhar as questões da igualdade no desporto se não oferecermos espaços também ao movimento desportivo para pensar essa temática de uma forma que mude mesmo o substrato de pensamento.

E este projeto responde a essa necessidade ou responde a esse desafio. É uma das respostas que nós podemos ativar para responder a essa parte do trabalho que é necessário. Eu diria que, pelo menos durante o tempo em que se mantiver um compromisso mais ativo na área da igualdade de género no desporto, acho que podemos assumir, que não será despidendo, porque nos tempos próximos a situação não se alterará sobremaneira. Sem prejuízo, depois daquilo que a inovação e a renovação dos projetos e das ideias vierem a ditar.

É uma ferramenta que nós poderemos e teremos interesse em continuar no tempo para fazer este trabalho de paralelo. Eu não gosto muito da expressão “mudança de mentalidades”, porque normalmente ela é sempre dita como uma desculpa para não avançar com os processos. Mas eu reconheço que ela é absolutamente essencial e que tem que ser trabalhada.

Uma das apostas que nós temos, precisamente no âmbito do trabalho do Museu, é promover o contacto com o desporto e com as temáticas do desporto de uma forma cognitiva, digamos assim. Pensar e convidar os públicos também a pensar e a refletir o desporto ao longo da sua história, dos seus desafios, dos seus temas atuais. Esse trabalho, não temos nenhuma outra unidade orgânica do Instituto, nem nenhuma outra forma de atuação, que nos permita responder a essa capacidade. Aqui o trabalho do museu, de uma forma geral e uma exposição deste género, de forma particular, acho que responde aos nossos dois temas prioritários: por um lado, a igualdade de género no desporto e depois no âmbito do museu, estar mesmo ao serviço dessa missão, que é apresentar o desporto de uma forma, eu diria mesmo cognitiva, ou seja, de pensar o desporto como fenómeno social. Esse é um desafio que nós também temos para os nossos públicos, porque se o pensarmos como fenómeno social, não encerrado em si mesmo, mas que realmente carece, sofre, exatamente das mesmas situações com o resto do mundo social, então aí nós podemos provocar mudança nos agentes desportivos e trazer retorno desse pensamento, não é?

Ou seja, eu tenho expectativas sobre isso. Se nós tivermos maneira de, depois de tomar contacto com o retorno dos visitantes e das pessoas que veem, interagem com a exposição, se houver um sítio onde as pessoas possam descrever a sua experiência e relatar-nos de volta, eu acho que isso é uma riqueza que que poderemos também trazer daí. Portanto, eu nem vejo isto como um canal unicamente unívoco, unidirecional, não é? Mas acho que também nos pode trazer de volta algum retorno e tenho alguma expectativa sobre esse aspeto.

Jorge Santos - Eu também. Aliás, está previsto uma parte do estudo incidir precisamente a tentar recolher feedback, pelo menos durante a parte da investigação. Tenho muita sensibilidade para esse aspeto, também por causa da minha tese de mestrado, que foi precisamente baseada na entrevista, em tentar saber, naquele caso, numa análise quantitativa.

Desta vez, interessa-me mais a parte qualitativa da recolha desse feedback que eu espero ter durante a exposição e depois, da mesma forma que, aliás, com todas as exposições.

Conhecer a opinião da pessoa relativamente àquilo que ela experienciou ou àquilo que ela visitou.

É muito interessante porque será uma das partes interessantes do estudo, além da construção conceptual da exposição, até ao momento em que ela inaugurada, mas não a esquecer aí. Dar, não só a continuidade, mas mostrar noutros sítios, porque é como termos uma obra de arte. Obviamente não será, mas é como termos um trabalho final e depois não os esgotarmos. Ou seja, não mostrarmos noutros locais, para não centrarmos, exatamente como outros projetos que o IPDJ e o museu estão a tentar neste momento.

Sílvia Vermelho - Posso só acrescentar?

Jorge Santos - Claro.

Sílvia Vermelho – Acho que a itinerância vai permitir um retorno com características diferentes, como a própria itinerância geográfica. Porque os públicos, sendo diferentes, dão-nos pistas sobre um trabalho. Ou seja, eu não sou de Lisboa e, portanto, consigo perceber muito bem qual é o impacto diferenciado, por exemplo, que esta exposição terá nos serviços desconcentrados de Viseu ou nos serviços concentrados de Bragança e nos serviços concentrados de Lisboa. Os públicos são diferentes, a reação será diferente e para muitas pessoas será a primeira vez que vão ter contato com um artefacto deste tipo, digamos assim, e com um projeto com estas características. Acho que isso também nos vai trazer uma vantagem. Portanto, a itinerância também interessa nesse sentido, porque também provoca novos Públicos de forma diferente.

Jorge Santos - Claro. O projeto está preparado. Aliás, o Paralelo 3 - ativismo ao cubo não está associado a nenhuma causa em particular. Ele está e foi pensado para ser expansível, ou seja, neste momento tem esta causa que é pertinente. Vai continuar a ser, tem um projeto, mas ele está pensado para abordar outras causas que sejam necessárias para sensibilizar, para criar empatia.

Com certeza saberá melhor do que eu que há outras causas que podem beneficiar, no IPDJ, com um projeto como este. Que outras causas podem ser interessantes e podem ser exploradas para um projeto de ativismo como este?

Sílvia Vermelho - Por exemplo, o desporto adaptado. Acho que é uma dimensão que pode ser também particularmente trabalhada, isto no âmbito do desporto; as questões dos direitos humanos acho que são sempre fundamentais e acho que na área do desporto, estas duas áreas perfilam-se como das mais importantes, em termos da participação desportiva.

Também há uma área que, se calhar, poderia ser muito querida, que é a questão da participação sénior no desporto, porque com uma população altamente envelhecida, e com o desporto na população sénior a ser trabalhado, quase “vamos lá abrir as mãozinhas” no lar, e há aqui uma outra dimensão que trabalhada com a imagem, até pode ser muito útil para despertar para um envelhecimento ativo de uma forma menos caritativa, menos condescendente e mais ativa. Acho que são duas áreas que poderiam ser trabalhadas. Isto na área do desporto. Acho que funcionaria bem, na questão da empatia. A questão dos direitos humanos, mas o caso do desporto sénior, é a questão de uma esmagadora maioria da população neste momento e que continua muito afastada. Porque a imagem do atleta é sempre de uma pessoa jovem e, portanto, no desporto quase que desaparece a imagética do sénior. Essa seria uma dimensão interessante de trabalhar através das artes e com este

suporte que o projeto oferece, acho que pode ser uma forma interessante de entrar nessa temática.

Jorge Santos – Muito interessante e vai completamente ao encontro também da acessibilidade [como já tínhamos falado no início]. Concluimos com uma área que me é muito querida, particularmente não sendo ainda, mas pretendendo chegar lá. Nenhuma destas questões é incólume, ou seja, nós não podemos ficar indiferentes porque neste momento não estamos nela. Intrincadamente dentro delas. Vamos estar de uma forma ou de outra, podemos vir a estar a qualquer momento. Podemos conhecer alguém a qualquer momento, podemos ser nós.

Quando vemos as faixas etárias no mundo e em Portugal, verificamos que a nossa população é nesse sentido que está a ir, do envelhecimento. Podia ser - e devia ser - um pouco mais jovem, mas não sendo, temos esta realidade, a que não podemos também ficar indiferentes. Associada ao desporto, precisamente. “Um velho, não se pode mexer” é um pré-conceito. Porque é que não há de fazer mais do que aquilo que habitualmente faz? Porque é que não há de andar de skate, ainda que seja um skate adaptado? Porque é que não há de fazer aquilo, só porque nunca se fez?

Acho que deixou aqui alguns pontos, como o desporto adaptado e a participação Senior, como provavelmente projetos muito interessantes para depois desta tese. Talvez um pós-DOC possa já ter aqui um tema muito interessante, nesse sentido. Acho que já arranjei lenha para queimar, pelo menos os meus neurónios. Mas é um tema muito interessante.

Sílvia Vermelho - Acho que até se cruzam, não é? Porque, por exemplo, na questão do desporto sénior, a questão das Mulheres é uma das questões provavelmente mais prioritárias, por causa da bicicleta, não é? Toda a gente fala sobre como é que a bicicleta foi durante muito tempo um instrumento dado às Mulheres, tanto que a esmagadora maioria das Mulheres mais velhas nunca aprendeu a andar de bicicleta. Temos pontos de ligação evidentes, que depois podem ajudar a rentabilizar no trabalho.

Jorge Santos – Isso mesmo! Vou agradecer-lhe imenso a entrevista. Esta conversa excedeu as minhas expectativas. Estava expectante. Fiquei entusiasmado com esta conversa, que ultrapassou as expectativas. Uma das uma das propostas, quando apresentar, na próxima fase, as linhas gerais da exposição - que eu já tenho praticamente alinhavada - será precisamente deixar uma memória, porque não física, deste trabalho? Porque até agora as exposições acontecem, ficam registadas, ficam no site, ficam numa memória, vá lá, digital, mas é importante algumas exposições terem um registo que perdure no tempo. Uma das propostas que eu vou fazer ao museu e ao IPDJ é precisamente uma espécie de catálogo ou livro, com esta memória, desde a construção da exposição com os conteúdos, com informação adicional.

Nem tudo vai caber: para ter uma ideia, eu já tenho cerca de 200 páginas, 200 slides com informação. Estou assoberbado, porque é um tema muito díspar, mas que permite – se bem organizada a informação que não coube – para que não se perca. Aproveitar o trabalho feito.

Não tinha previsto, mas na sequência desta entrevista - que eu depois posso partilhar consigo para melhor a complementar - provavelmente pode ser interessante incluir a entrevista no catálogo/livro, se achar bem.

Para já, parece-me que os temas foram bem abordados, estão muito bem divididos. Ofereço-me para depois partilhar os resultados da pesquisa, obviamente, mas estava a lembrar-me também que esta entrevista - se achar bem - pode figurar nessa Memória, porque é um pertinente registo de uma reflexão que vai além do institucional e do pessoal.

Além da causa, tocámos todos os pontos e também o futuro, abrindo portas a outras. Fica a ideia, para ser amadurecida.

Sílvia Vermelho - Eu confio em si e nos fins que quiser destinar.

Jorge Santos - **Muito bem.**

Sílvia Vermelho - Acho que não disse nada de comprometedor, portanto....

Jorge Santos - ***Eu também acho que não. Mas depois eu posso partilhar consigo para uma pequena leitura e revisão, desta entrevista que vai servir perfeitamente o enquadramento da tese, nos pontos essenciais.***

Quero agradecer-lhe, novamente, a disponibilidade e este [precioso] Insight.

Sílvia Vermelho - Obrigada eu pelo interesse. E pelo facto de estar a fazer retornar isto também ao nosso trabalho no Instituto.



- **Transcrição de entrevista à diretora do Museu Nacional do Desporto**

A Missão Cívica e o Compromisso do Museu Nacional do Desporto em Conversa sobre Igualdade de Género e Média-Arte Digital

Entrevista conduzida por Jorge Santos, por Teams, à diretora do Museu, dr.ª Ana Semblano, a 13 de dezembro de 2023

[APRESENTAÇÃO DO PROJETO PARALELO 3 E ENQUADRAMENTO NA INVESTIGAÇÃO]

[A ENTREVISTA]

Jorge Santos - Neste momento, sabemos [pela entrevista à Doutora Sílvia] como é que o IPDJ está atualmente a lidar com a questão da igualdade e qual a missão do IPDJ em relação à promoção da igualdade de género no desporto. Nesse sentido, de que forma a atuação do Museu Nacional do Desporto atua ou tem como estratégia atuar relativamente à questão da igualdade de género?

Ana Semblano - Como já tens conhecimento nessa matéria, o IPDJ tem vindo a ter essa consciência e nos últimos tempos ainda mais e tem tomado algumas medidas e tem alguns programas realmente à igualdade de género. O Museu Nacional do Desporto tem uma exposição sobre as mulheres na imprensa desportiva, com bastantes anos. Portanto, eu acho que já é algo que nós, enquanto Museu Nacional do Desporto, temos consciência. Mas se calhar a consciência sobre essa matéria tem vindo a mudar um bocadinho. Provavelmente na altura em que foi feita essa exposição, a nossa perspetiva até era mais focada nos média e não tanto numa parte social e na parte das igualdades dadas aos atletas masculinos e às atletas femininas, portanto, também tem vindo a mudar. Mas já havia já havia um bocadinho esta ideia, até dentro do próprio Museu.

Há pouco - quando estavas a fazer a apresentação - tocaste no ponto em que houve um momento em que nós tivemos algumas conversas e uma em especial que te fez despertar um bocadinho mais para esta temática, e eu lembro-me dessa conversa, o que é curioso. Eu lembro-me até com quem é que tive essa conversa que me fez ali tocar também um bocadinho na ferida e despertar para esta temática. É engraçado.

Eu não queria deixar de referir isso porque num dos eventos que nós tivemos no museu, numa conversa até muito informal com o jornalista Artur Madeira, que também foi um ex-atleta, falou-se muito nas atletas femininas e na forma como era tão difícil para elas poderem treinar depois de serem mães, nos diferentes ciclos hormonais e menstruais. Eu lembro-me que falei nisso contigo e que é uma coisa que eu, ainda por cima, enquanto mulher, nunca tinha pensado tão profundamente. Tenho duas filhas em casa e mesmo assim nunca tinha pensado naquilo desta forma. E foi um homem - já com alguma idade - que me fez despertar para essa consciência. Ele está nesta área e, portanto, eu acho que até alguém que é de outras décadas, que passou pelo desporto e também tem essa consciência. É engraçado que eu acho que os homens mais antigos têm e tinham essa perspetiva, essa ideia, mas nunca quiseram muito importar-se com isso. Agora começamos todos a importar-nos com isso e acho que é de agarrar e começar realmente a passar e a comunicar essa informação, que nós vamos conseguindo ter.

Portanto, o museu tem essa oportunidade por ser um Museu Nacional do Desporto, por pertencermos ao IPDJ, conseguirmos ter um acesso a dados e informação, a estatísticas e um

acesso a estudar ações e aos números que necessitamos para conseguir ter dados concretos e, para além disso, somos a área que consegue ter a informação necessária. Temos a obrigação de poder, com a informação que temos e com os especialistas que temos dentro do museu, poder depois comunicar e mostrar, realmente, que ainda existe esta disparidade e esta diferença entre as oportunidades que são dadas aos homens e às mulheres no desporto. Se bem que vão estando cada vez mais diminutas, mas, embora cada vez mais diluídas, acho que ainda é importante mostrar e que há um longo caminho a percorrer.

Jorge Santos - Muito bem. Então, quando o museu, além de um veículo de comunicação excelente, um veículo de comunicação educativo, ao mesmo tempo, também pode enquadrar esta questão na sua atividade, ao encontro da sua Visão e da sua Missão? De que forma? Ou seja, além da função educativa, também uma função cívica. Isto vai ao encontro da Missão e da Visão do museu?

Ana Semblano - Claro que sim. Não só com esta exposição, como através de programas educativos, de outras exposições e da nossa missão. Porque nós, além de sermos um museu, ao pertencermos ao Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ), logo, também temos um papel com jovens. Ao pertencermos a este Instituto, também temos aqui uma responsabilidade acrescida, se calhar além de outros museus.

Portanto, temos de ter esta responsabilidade. E temos essa oportunidade também com outras exposições e com outras formas de fazermos a nossa divulgação, que vai para além das exposições, além das exposições físicas, para além das exposições virtuais que fazemos. Vai quando comunicamos diretamente, também, com as pessoas que nos visitam.

Jorge Santos - Eu noto que há uma consciência pessoal. Aliás, é muito interessante. É incontornável que o pessoal se cruze com o profissional. Notei isso pela inspiração que foi a primeira conversa que tivemos. Foi uma conversa pessoal, mas acabou por ser um despoletar de um projeto profissional. Porque é que achas importante a igualdade de género no desporto em Portugal, quer a nível pessoal, quer como dirigente? Talvez começando pelo pessoal. Quais é que ainda vês como principais desafios e barreiras enfrentadas pelas mulheres no desporto em Portugal?

Afloraste há pouco aquela questão sobre a qual nem tu tinhas ainda consciência, de que podia ser um problema, não é?

Ana Semblano – Sim, sim. Por exemplo, a questão da maternidade. As Mulheres têm que fazer uma escolha. Um homem pode perfeitamente ser pai e isso não interrompe nem mexe com a sua carreira desportiva e uma mulher tem sempre de fazer ali uma opção, uma paragem. Portanto, se calhar um treinador, um clube, um contrato desportivo, não vai esperar os nove meses da gravidez mais os meses em que a mulher precisa de estar a fazer a amamentação e os primeiros meses em que tem que estar com um bebé. Se calhar não vai no contrato, não estará estipulado que vai esperar x tempo por aquela atleta e, depois de ter o tempo necessário para a recuperação dela, voltar a ter o rendimento que tinha anteriormente. Basta vermos um jornal ou uma revista desportiva. As mulheres não têm o mesmo espaço nem a mesma visibilidade para a comunicação social que têm os homens, não é?

Jorge Santos - E achas que é importante que devam ter?

Ana Semblano - Eu acho que isso não devia ser uma questão. Mas a verdade é que a comunicação social é onde nós vemos que se luta mais por essa igualdade e depois são os principais que não fazem, não é? É impressionante. Há aqui, parece-me, um «Faz o que eu digo, não faças o que eu faço»! Quer dizer, é um bocadinho por aí e, portanto, há um longo caminho a percorrer. Porque depois, às tantas, diz-se: «Ah, estão sempre com esta conversa de igualdade. Hoje em dia já não há assim tantas diferenças entre as mulheres e os homens.» É verdade que vai havendo menos diferença, mas ainda há muita diferença. Nós, quando falamos na igualdade das mulheres no desporto, nem é só na prática desportiva. Nós vemos isso. Quantas mulheres é que nós conhecemos presidentes de clubes ou quantas mulheres é que conhecemos dirigentes ou quantas mulheres é que conhecemos árbitras ou quantas mulheres é que conhecemos que estão nestes papéis de decisão dentro do desporto? Portanto, isso também é um sinal de que ainda há um longo percurso a percorrer.

E o desporto é algo muito presente na nossa sociedade e é muito importante a nível pedagógico. Isso, aliás, é visto nas escolas. Por isso é que a educação física é tão importante e representa muito. Aliás, os desportos de grupo são importantes para nós aprendermos a estar uns com os outros, para aprendermos a lidar com a frustração. Depois, lá está, o desporto é um bocadinho a imagem da nossa sociedade e, portanto, o existir essa desigualdade no desporto representa a desigualdade que ainda existe na nossa sociedade.

Jorge Santos – Havendo essa abertura para o museu acolher este tema, por exemplo, numa das suas exposições, o museu estaria recetivo a acolher uma exposição de um projeto como o Paralelo 3 - Artivismo ao cubo, de MAD, incluindo o investimento na organização de uma exposição desse género?

Ana Semblano - Claro que sim. Porque, como referi há pouco, é uma das missões do museu, educativa e pedagógica. E uma das missões do IPDJ que, enquanto organismo do Estado, tem lutado para que essa igualdade esteja presente no Desporto e na Juventude. Portanto, nós temos leis e conseguimos ir tentando manter e influenciar (entre aspas) positivamente os clubes e as federações.

Mas não conseguimos ainda entrar dentro das culturas, de cada um dos espaços e através destas pequenas ações, vamos conseguindo realmente chegar a esses locais, a essas pessoas e cumprir a nossa missão. Portanto, claro que sim.

Jorge Santos - Como é que se operacionaliza na prática? No plano de exposições do Museu, já têm previsto incluir este tema?

Ana Semblano - O Museu tem que gerir o orçamento que tem de um ano para o outro. Estipula aquele que irá para a parte das exposições físicas, para a sua conceção e neste momento já temos previstas as exposições que iremos ter patentes em 2024, portanto, as exposições físicas. E aquilo que queremos, realmente, é ter esta exposição como uma das que vão estar em 2024. Faz todo o sentido, faz parte do nosso programa ser uma das exposições a estar patente durante um determinado tempo no Centro Interpretativo do Jamor. E, se tudo correr bem (parece-me que sim) terá tudo para ser um êxito. Poderá, depois, até ser transformada numa exposição itinerante e percorrer outros locais do país, com um formato um bocadinho diferente, obviamente. Mas poderá existir essa perspetiva.

Jorge Santos - Para termos uma ideia, em termos globais, qual é a percentagem que consideras, no investimento de toda a atividade do museu, para esta exposição em particular?

Ana Semblano - De toda a atividade, não consigo dizer, mas da atividade das exposições permanentes, estamos a pensar apostar à volta de 40-50% [de investimento], que temos previsto para esta exposição, porque queremos mesmo dar muito destaque.

Jorge Santos - Esse dado já é um reflexo da importância dada ao tema. Uma coisa seriam 5 ou 10%, diferente de 40 ou 50%, relativamente a todas as exposições que o Museu planeia para um ano.

Ana Semblano - Claro que sim. Nós queremos dar destaque a especial a duas grandes exposições no próximo ano [2024] e esta é uma delas.

Jorge Santos – Como é que o Museu justifica e percebe a importância do investimento que tem feito no digital e nas tecnologias (como ecrãs digitais, site e coleção online)?

Ana Semblano – O investimento do Museu Nacional do desporto no digital e nas tecnologias teve o seu grande arranque pouco antes e durante a pandemia da covid 19, altura em que os museus tiveram de encerrar temporariamente e em que as pessoas se encontravam em isolamento. Este investimento permitiu a continuidade da divulgação do nosso trabalho, principalmente através das plataformas digitais (coleção online e site do Museu), e depois com os quizzes/jogos digitais e com as exposições virtuais na plataforma do Google Arts & Culture. Relativamente ao investimento nas tecnologias, no que diz respeito a suportes físicos, como os ecrãs digitais interativos, permitiram uma aproximação do museu ao público mais jovem, a conteúdos mais dinâmicos e a ferramentas de medição e acessos, que para fins estatísticos e de conhecimento do seu público são muito importantes. Os dados de utilização mostram isso mesmo: em quatro meses de utilização, o ecrã de selfies (por exemplo, que permite o visitante tirar fotos/selfies em ambientes relacionados com a atividade do museu e incluindo um hashtag) teve uma enorme participação (mais de mil fotos enviadas)!

Jorge Santos – Achas que a média-arte digital (qr codes, realidade aumentada, videoarte, arte generativa, etc) pode ser uma mais-valia para as mensagens que o Museu deseja transmitir nas suas exposições? Se sim, em que sentido?

Ana Semblano - No que diz respeito à media-arte digital, é sem dúvida uma mais-valia, permitindo incluir mais informação a quem pretenda alargar os seus conhecimentos em determinada matéria. Permite também a proximidade do visitante ao objeto em si, aos conteúdos e temas, sem limites para o espaço físico onde se encontra e de uma forma criativa, interativa e dinâmica.

Ao integrar elementos como qr codes, realidade aumentada, videoarte e arte generativa, por exemplo, as exposições ganham uma camada adicional de significado, oferecendo uma experiência enriquecedora. A utilização destas formas de expressão digital não só cativa a atenção do público, mas também possibilita uma compreensão mais profunda e envolvente das narrativas apresentadas. A interatividade e criatividade criam uma ligação mais estreita entre o visitante e as obras, transformando a visita ao Museu do Desporto mais educativa e emocionalmente envolvente.

Jorge Santos – Já afluoraste a itinerância das exposições. Sei que faz parte da atividade atual do museu. Pelas tuas palavras também entendo que há lugar para a continuidade da exposição, além do espaço do Centro Interpretativo, com a sua itinerância. Provavelmente até paralelamente. Eventualmente, também uma exposição digital para memória futura depois dela acabar. Vejo, parece-me - pelas tuas palavras -, interesse do museu em haver esta continuidade, não só na itinerância, mas talvez na memória digital. É assim?

Ana Semblano - Sim, claro que sim. Há exposições que faz sentido perpetuar e algumas até que nós vamos perpetuando e vamos mantendo e atualizando com alguns conteúdos, que fazem sentido. Portanto, claro que sim. Este parece-me ser um assunto e uma temática... No dia em que ela deixar de fazer sentido, é sinal que nós atingimos a igualdade de género.

Jorge Santos - Exatamente. Nós gostávamos de não estar a fazer uma exposição sobre este tema. Um dos planos do projeto, e espero que do Museu, à semelhança de outros projetos expositivos, é que fique com uma Memória física, onde se inclua, provavelmente, quem sabe, também a memória do processo que gerou a exposição. Incluindo esta conversa. Portanto, desde o embrião até à concretização do projeto expositivo.

Depois da exposição, achas que o museu pode ver com interesse continuar um projeto como este, mas abordando outras causas? Começamos por esta, quem sabe poderá haver outras, também ligadas ao desporto ou outras causas que o IPDJ acolha.

Ana Semblano - Claro que sim. Nós temos imensa responsabilidade social como há pouco referi. Para além de termos um papel muito importante e muito ativo, por pertencermos ao Instituto Português do Desporto e Juventude, quer queiramos quer não, temos sempre esta responsabilidade junto dos jovens, que são aqueles que mais precisam de ser orientados e que estamos a moldar. É o nosso grande foco, na parte do desporto que toca a todas as faixas etárias e a todos.

Jorge Santos - Há algum tema que vejas, assim de repente, que podia ser interessante? Só para lançar ideias para o futuro. Vem-me à cabeça uma que me é muito cara, além da dos idosos - já tive oportunidade de falar disso com a Doutora Sílvia (até foi ela que referiu, precisamente), mas lembro-me também do bullying, por exemplo. O bullying no desporto, a violência no desporto também. E que aliás também afeta as Mulheres (é um dos pontos em que se tem de acabar com a desigualdade). Mas há algum que pode fazer sentido, se quiséssemos lançar uma semente para o futuro?

Ana Semblano - Gostava de ir a um tema se calhar um bocadinho mais difícil de materializar e que é mais difícil de ser palpável, que tem a ver com as diferenças e com as oportunidades económicas e globais. Ou seja, um atleta que nasce e que treina, por exemplo, na Somália e um atleta que nasce e que treina nos Estados Unidos, que tem um acesso completamente diferente a equipamentos de mais alta performance e aos centros de alto rendimento. Gostava de perceber como é que depois estes atletas, que vão aos mundiais e os Jogos Olímpicos, conseguem ser vistos e estar no mesmo ponto de partida, concorrerem da mesma forma, quando não tiveram - de todo - a mesmas oportunidades para chegarem lá.

Jorge Santos - Acaba por ser também uma luta pela igualdade, não é?

Ana Semblano - Exatamente.

Jorge Santos - Esta questão da igualdade é um chapéu tão grande e é por isso que existem tantos problemas no mundo e outras desigualdades: desigualdades - ou diferenças, se quisermos - ideológicas, religiosas, sexuais, de oportunidades, económicas. Até para matar a fome, matar a sede, ou seja, desde o mais básico.

Ana Semblano – Sim, sim. Exatamente. Mesmo porque, depois, diz-se que aqueles dois atletas quando partem dali, partem exatamente do mesmo ponto de igualdade, quando não partem. Basta falar até na alimentação, como tu dizes, que é o mais básico de tudo. Eles não têm o mesmo tipo de alimentação sequer, nem quem os oriente sobre o mesmo tipo de alimentação. Portanto, gostava de explorar essa questão e esta temática.

Jorge Santos - Mas é muito interessante, pode ser muito interessante. Aliás, foi daí que nasceu o nome paralelo, porque a primeira pergunta que surgiu aquando do conceito, foi colocar-me no lugar do outro: como é que eu me coloco no lugar do outro? Não conseguimos! Só se nascêssemos novamente. Se eu tivesse nascido noutra país, eu teria tido as mesmas oportunidades? Portanto, há aqui um mundo paralelo: o que eu tenho e o outro. E eu tenho esperança que, através da exposição e da mostra do tema nesta exposição, que o Museu do Desporto ao concretizar se tente, pelo menos, tendo consciente que nós nunca vamos conseguir estar no lugar do outro.

Ana Semblano - É que nós, através do desporto, conseguimos chegar a quase todas estas temáticas sociais e de uma forma apelativa, porque todos nós - seja de que idade for, seja qual for o nível de literacia e habilitacional que a pessoa tenha - conseguem sempre identificar-se com esta temática. Não é como um Museu de Arte ou como o Museu de uma área muito específica. Através do desporto, nós conseguimos chegar às pessoas e falar de todas estas questões sociais, através desta temática. Acho que nós temos esta grande capacidade e esta grande vantagem. Portanto, temos que utilizá-la porque temos essa responsabilidade e essa “obrigação” social, através do desporto, de o fazer.

Jorge Santos - Muito bem Ana. Vou agradecer-te esta conversa comigo neste bocadinho, para mim mais uma conversa com uma amiga que tive muito gosto que me tivesse convidado para este projeto.

Ana Semblano - Obrigada eu pela oportunidade.

Jorge Santos - Quero agradecer-te, mas perguntar antes de terminar, se há alguma coisa que achas que podias acrescentar que eu não perguntei ou informação adicional que gostavas de lhe fornecer.

Ana Semblano – Não, acho que é isso. Se calhar, houve alturas em que fugi um bocadinho à tua questão mais direta, porque fui acabando por dizer aquelas coisas que que achei que eram importantes referir.

Jorge Santos - Era essa a intenção desta entrevista semi-estruturada, sem perguntas fixas, precisamente para suscitar outras reflexões, igualmente interessantes ou pertinentes. Também me parece que abordámos e que complementámos bastante bem a informação.

Muito obrigado. Boas Festas e Feliz Natal.

Ana Semblano - Obrigada a ti também.



4. Entrevistas de processo de criação em colaboração (resumos DDB)

- Pedro Alves da Veiga

Processo de criação de Videoarte Generativa «*JUSTAPOSICÃO*» para a exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» (RESUMOS DAS SESSÕES)

☐ 05-02-’24 Reunião Teams (videocall): Apresentação do projeto expositivo e inclusão de Video-Arte Generativa

RESUMO: Nesta primeira conversa, apresentei o projeto Paralelo 3, inserindo-o no contexto da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*», destacando seu propósito de transmitir a importância do pioneirismo, dos desafios enfrentados pelas mulheres e da busca pela igualdade no meio esportivo. Detalhei a evolução do conceito da exposição e a arquitetura planeada para o espaço expositivo, incluindo a utilização de tecnologia como ecrãs digitais e televisões para criar impacto visual e sonoro. A discussão envolveu ainda a necessidade de planeamento para a aquisição de obras de arte generativa e a importância de documentar o processo criativo e os dados estatísticos da exposição.

Durante a conversa, o artista Pedro Alves da Veiga expressou a sua admiração pelo conceito da exposição e discutiu possíveis desenvolvimentos criativos, como a utilização de texto e estatísticas nas suas peças. Ambos concordámos em continuar as conversas para acompanhar o progresso do projeto, agendando reuniões periódicas para discutir detalhes logísticos e criativos. A troca de ideias revelou um compromisso mútuo com a causa da igualdade de género no desporto e o entusiasmo em colaborar num ambiente de exposição mais tradicional, enquanto exploramos novas possibilidades artísticas e curatoriais.

☐ 04-03-’24 Reunião Teams (videocall): Ponto de situação do projeto de videoarte generativa – passos iniciais e primeiras inspirações

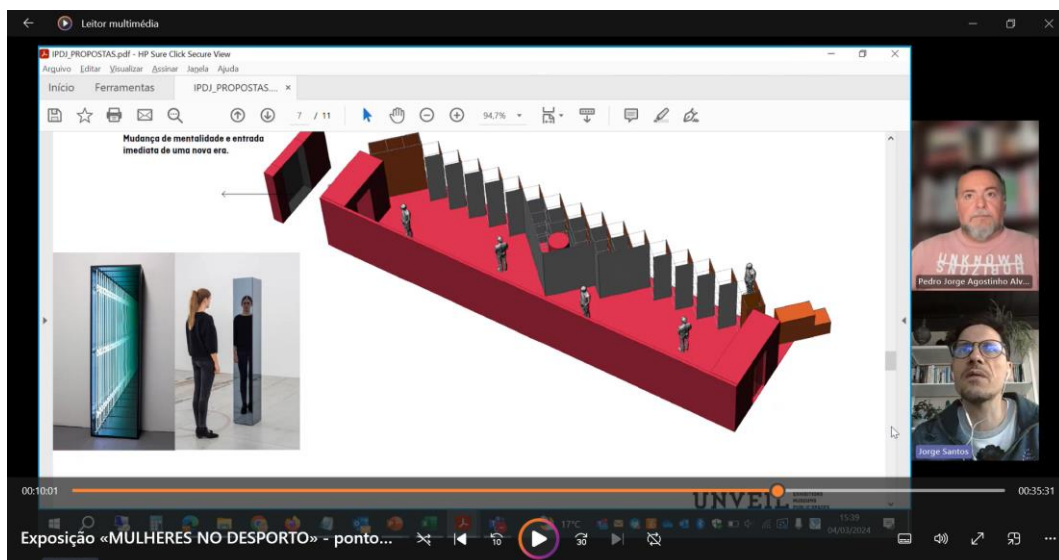
RESUMO: Nesta conversa de ponto de situação do projeto de videoarte generativa, Pedro Alves da Veiga (PAV) e eu discutimos as primeiras etapas e fontes de inspiração para o trabalho. PAV expressou o seu interesse em explorar a relação entre competição e colaboração nos desportos, levando a uma reflexão sobre como seria se os desportos tivessem sido concebidos a partir de uma perspetiva feminina. Isso levanta questões sobre a masculinização do desporto e o papel das mulheres na sua estruturação. Consideramos como essa ideia pode ser traduzida numa instalação de videoarte e discutimos a importância de provocar reflexão e questionamento no público.

Aprofundámos a questão da competição *versus* colaboração nos desportos e como isso se relaciona com as práticas sociais e culturais. Discutimos a dificuldade de encontrar evidências de práticas desportivas colaborativas em sociedades históricas e contemporâneas. Consideramos a possibilidade de entrevistar atletas para obter *insights* sobre as suas perspetivas em relação à competição e colaboração nos desportos. Explorámos também a ideia de criar um contraste entre os desportos competitivos tradicionais e uma abordagem mais colaborativa, e como isso poderia ser refletido na videoarte generativa. A conversa também abordou as limitações e possibilidades da arte generativa e a importância de encontrar o formato adequado para transmitir as ideias do projeto.

Tive a oportunidade de apresentar os primeiros *renders* 3D da equipa de design expográfico (UNVEIL). Ao partilhar o conceito que passei, destaquei a representação visual do espaço da exposição, que se assemelha a uma harmónica quando observado de diferentes perspetivas. Expliquei como a disposição das imagens no espaço proporcionará uma experiência dinâmica para os visitantes, permitindo-lhes explorar diversos conceitos relacionados com a MAD e focando-me na arte generativa. Também

discutimos a localização estratégica das telas e a importância de garantir uma experiência sonora agradável para os visitantes, evitando interrupções indesejadas.

Ao detalhar o percurso dentro da exposição, descrevi a disposição das paredes e telas, destacando a ênfase na contextualização histórica e conceitual por meio de uma *timeline* e painéis informativos. Ressaltei a escolha do espelho infinito como elemento central, fornecendo aos visitantes uma transição fluida entre os conceitos iniciais e a videoarte generativa. Além disso, abordei a questão da interatividade das telas digitais e a necessidade de garantir uma reprodução contínua dos vídeos, discutindo soluções técnicas para evitar problemas de reprodução. No geral, a conversa reforçou o progresso do projeto e a importância de continuar refinando os detalhes para criar uma experiência imersiva e impactante para o público.



📅 15-04-'24 Reunião Teams (videocall): Ponto de situação do projeto de videoarte generativa – Fase de Desenvolvimento e Conceito concluídas. Fase atual: Protótipo

Durante a nossa conversa, Pedro Alves da Veiga (PAV) destacou a fase inicial do projeto, mencionando que o padrão nos seus empreendimentos é a rápida evolução a partir do momento em que o conceito é estabelecido. Discutimos a importância do "trigger" criativo, que, para este projeto em particular, foi o convite recebido. PAV explicou que, uma vez estabilizado o conceito, o desenvolvimento se tornou mais ágil. Ele compartilhou a sua abordagem na busca de inspiração para um **poema que refletisse os temas essenciais da exposição**.

Integração Visual e Referências Históricas: Eadweard Muybridge

Exploramos a dimensão visual da exposição, com PAV a destacar sua inspiração nas **fotografias do pioneiro Eadweard Muybridge**¹⁴⁴, conhecido por **capturar o movimento humano** – homens e mulheres - e animal no início do século passado. Discutimos como essas imagens animadas serão integradas de

¹⁴⁴ Eadweard Muybridge foi um fotógrafo britânico conhecido por seu trabalho pioneiro no campo da fotografia em movimento. Ele é frequentemente creditado como o "inventor" do cinematógrafo, tendo realizado um experimento nos Estados Unidos para determinar se havia algum momento na corrida de um cavalo em que todos os cascos estivessem descolados do solo. Ele comprovou isso cientificamente em 1878, criando técnicas que permitiram a emergência do cinema. O trabalho de Muybridge foi fundamental para a compreensão da sequência dinâmica, equidistante e homogênea das imagens, o que contribuiu para o nascimento da câmera e do cinema

Em https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20170905032158/Gregorio_Weinber_Escritos_en_su_honor.pdf

forma a transmitir a essência do projeto. A conversa também abordou a representação equilibrada do corpo feminino e masculino nas fotografias de Muybridge, proporcionando uma base visual rica para a exposição.

“E, então lembrei-me também de uma referência histórica que eu sempre achei profundamente evoluída para a época que é o Eadweard Muybridge e as suas fotografias do corpo humano e não só- animal também- em movimento. É que estão no domínio Público, são fotografias do início do século passado e que podem ser animadas e existem muitos GIFs animados com base na nessas fotografias por aí.”

Ele fotografou uma série de imagens que, quando reproduzidas rapidamente em sequência, criam a ilusão de movimento, capturando tanto a figura masculina quanto o corpo feminino, o que é relevante para a exposição.

Abordámos aspetos práticos da exposição, como a questão do som e a fase de produção. PAV expressou a sua preferência por uma abordagem de "paisagem sonora" em vez de música de fundo, evitando associações indesejadas. Explorámos a ideia de incluir informações adicionais nas **legendas** das imagens, fornecendo **contexto histórico e científico**. Com o artefacto quase finalizado em termos estéticos e funcionais, discutimos planos para a interação com os visitantes e a possibilidade de fornecer **informações adicionais online**.

Explorando a Possibilidade de Código QR

Pedro A. Veiga expressou a ideia de incluir um código QR na página da exposição. No entanto, discutimos a complexidade de tal inclusão, considerando que a exposição abrange diversas formas de arte digital e sua autoria. A preocupação com as autorizações e a natureza da videoarte gerativa também foi levantada, mas concluímos que, desde que seja considerada uma obra de arte, a inclusão seria justificada.

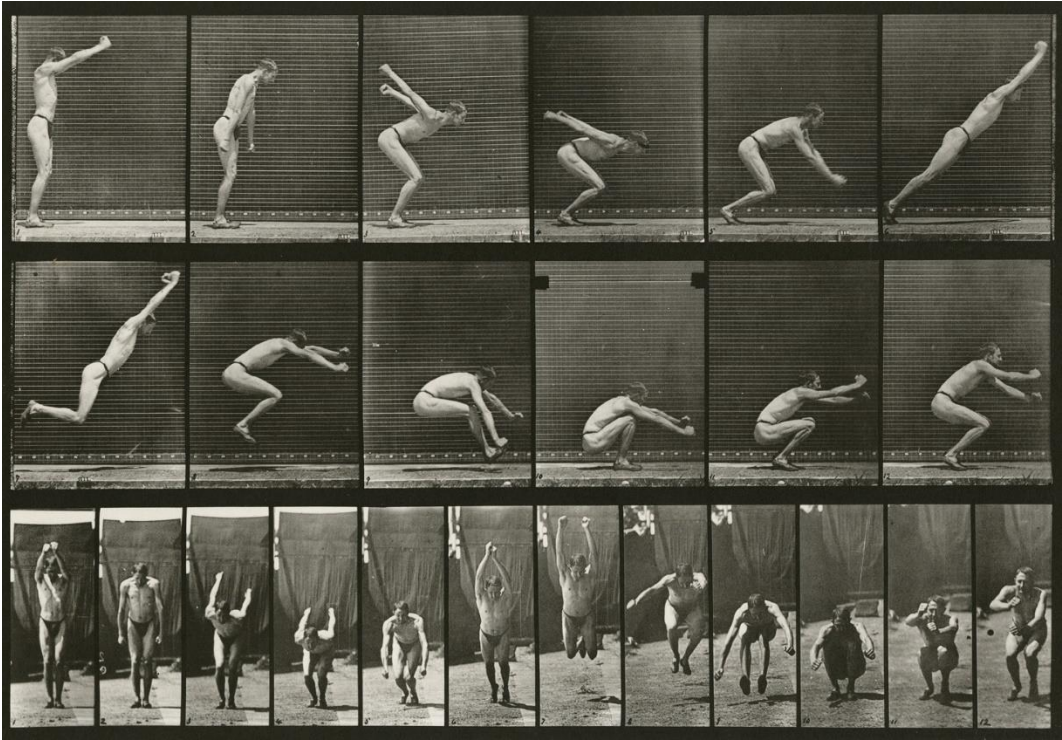
Abordando o Design e a Apresentação dos Painéis

Discutimos detalhes sobre o design do painel da exposição que exibirá a videoarte. Considerações estéticas foram feitas em relação ao fundo, cores e possibilidade de incluir o texto do poema. A sugestão de incluir **partes do poema impressas no fundo preto do painel** foi consensual, podendo dar aos visitantes a oportunidade de ler trechos relevantes enquanto apreciam as imagens em movimento.

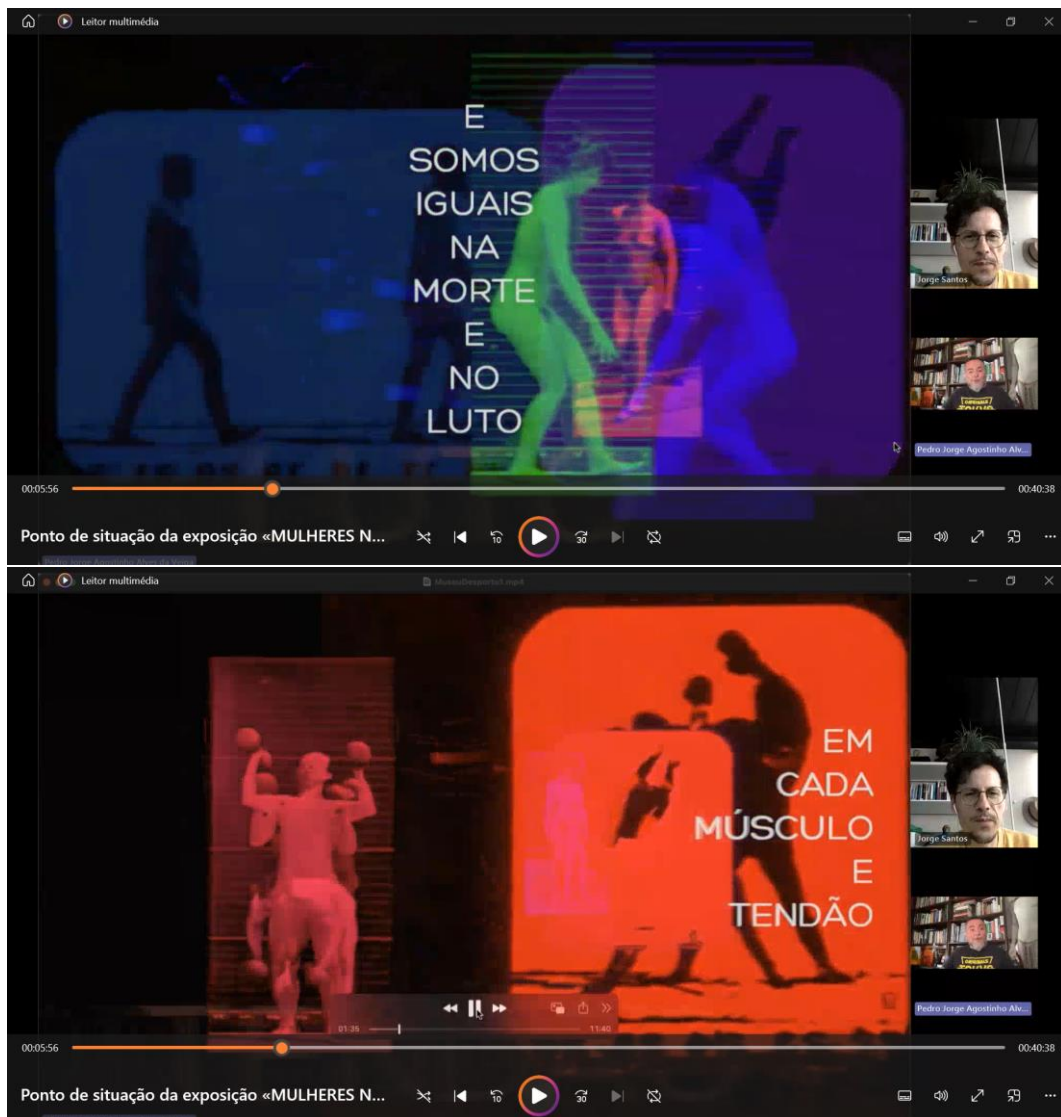
Incorporação de Elementos Visuais e Discussão sobre Direitos Autorais

Explorámos a ideia de incorporar imagens inspiradas na pesquisa de Eadweard Muybridge, garantindo a conformidade com os direitos autorais. PAV partilhou as suas descobertas e o **processo de seleção das imagens mais adequadas para a exposição**, destacando a importância da inspiração para o desenvolvimento do projeto.

Concluímos a reunião com discussões sobre a integração do projeto na exposição e sua possível divulgação após o término do evento. PAV expressou a sua satisfação com a colaboração e o seu desejo de divulgar no seu showcase/website o projeto, o que me parece viável. Firmamos o compromisso de manter contato e compartilhar atualizações à medida que avançamos no desenvolvimento da exposição e da videoarte.







☐ 17-05-24 Reunião Teams (videocall): Ponto de situação do projeto de videoarte generativa –

RESUMO: Nesta conversa de último ponto de situação, abordou-se o **Planeamento e Produção da Exposição**. Informei sobre a reunião que terei com a equipa de design para discutir o cronograma de montagem e produção da exposição. Mencionei a importância da colaboração em criatividade, incluindo arte generativa, ilustração e animação sobre igualdade de género, esperando que isso resulte num artigo interessante sobre o processo criativo. A inauguração da exposição está planeada para o início de junho, antes do fecho do espaço em agosto para férias.

Integração de Poema e Arte Digital

Com Pedro Alves da Veiga discutimos a necessidade de imprimir o poema que acompanha a vídeo arte da exposição. Sugiro diferentes abordagens, como imprimir o poema inteiro num painel ou oferecer folhas soltas para leitura. A ideia é integrar o poema de forma que complemente a arte digital, criando uma dualidade interessante entre o gráfico impresso e o visual digital. Simultaneamente, o poema impresso pode servir como um elemento decorativo e instrutivo na exposição.

Detalhes Finais e Coordenação

Finalizamos com detalhes sobre a preparação e entrega do material necessário para a exposição. Pedro Alves da Veiga compromete-se a enviar o texto do poema em documento Word, juntamente com uma memória descritiva da obra e uma biografia curta sua.

TEXTO/POEMA QUE ACOMPANHA A OBRA «JUSTAPOSIÇÃO», de Pedro Alves da Veiga

(Versão original do autor. Impresso a maiúsculas e seguido, justificado, no painel onde é apresentada a videoarte generativa)

Oxigénio.
Somos dualidade coreografada em tempo e espaço,
fluidez de órbitas atómicas,
universos nossos, pulsantes de eletricidade,
veias, ossos, anatómica singularidade.
Somos diferentes em vida,
vento ou vaga: não há absoluto.
Iguais na morte e no fruto.
Hidrogénio,
o enigma da identidade
manobra a pele e a razão,
em cada músculo e tendão
até então desconhecidos.
Corre o espírito pelas veias.
Temos braços para voar, pernas para ir.
Tudo é superação e sacrifício,
de cada fim a cada início.
Persistir até ao âmago,
até ao zénite.
Azoto.
Transposição.
Não são quotas que mudam oportunidades,
és tu e a tua posição.
Quantos nomes de jogadoras de futebol
conheces?
A quantas provas femininas assististe?
Se todo o carinho é dado a um só filho...
esperas que o outro prospere? É triste
Trans-posição.
Carbono.
De calcinada e proibida a desigual.
Nor-mal?
Se tenho músculos, sou feia?
Se combato, sou agressiva?
E se é essa a tua ideia...
é tua a invectiva, e minha a superação.
Cálcio.
Resistência.
Pede mais aos jornais e às redes sociais.
Escreve para as televisões.
A dignidade está acima dos milhões
e eu estou acima da adversidade.

Desafio a gravidade e o preconceito.
A igual tudo é dado. A mim? Tudo é preceito.
A vitória é mais do que um ato de vontade.
A superação é o respeito.
Des-igualdade.
Respiro e ensejo.
Des-ejo igualdade.
Anseio. Ardo. Arde!
Fósforo.
Eterna chama anímica,
visão do que ainda não é, mas que se sente.
Transmutação alquímica da dor em ardor,
da inspiração em forma.
Trans-forma. Explode!
Enxofre.
Ser humano. Sou mulher. Sou suor. Sou vulcão.
Super-ação.
Equipa e colaboração.
Coração.
Mulher. Atleta. Ser. Competição.
Chama, simetria e paixão.
Rituais e regras,
ritmos, treinos e rondas.
Nunca o ócio.
Potássio.
O meu sangue é igual ao teu,
o meu suor tem o mesmo sabor
e as lágrimas igual textura.
Sódio.
Vontade pura.
Cloro.
De sal a sol, de céu a céu,
sou constante hermética, atrator simbólico,
magnésio
e alma.
Sou.



- **Jaqueline Moreira**

Processo de criação projeto MAD «Salto Alto» para a exposição «MULHERES NO DESPORTO» (RESUMOS DAS SESSÕES)

☐ 25-03-’24 Reunião Teams (videocall)

RESUMO: Nesta primeira conversa, **apresentei o Projeto Paralelo 3**, ressaltando a importância do espaço de exposição para dar visibilidade aos projetos. Jaqueline Moreira mostrou entusiasmo e questionou sobre o formato preferido, ilustrações ou vídeo. **Expressando a minha preferência pelas ilustrações**, sugeri que elas pudessem inspirar o design da exposição. Discutimos a **utilização de imagens estáticas versus vídeo**, considerando a **realidade aumentada e a coesão visual**.

Durante a nossa conversa, abordámos também a paleta de cores da exposição, com as minhas reservas em relação à introdução de laranja pelos designers. Explorámos ideias sobre a disposição do conteúdo na parede, incluindo a importância das *timelines* e das capas de revistas históricas. Mencionei a minha **intenção em utilizar a plataforma Artivate** e partilhar recursos para inspirar a Jaqueline, enquanto enfrentamos desafios de prazos e preocupações com a produção.

Ao longo da conversa, partilhei as minhas frustrações devido a atrasos e distrações de outros projetos, mas reafirmei o meu compromisso em cumprir os objetivos estabelecidos para a exposição. A nossa **meta é inaugurá-la no final de maio ou início de junho**, apesar dos desafios enfrentados no processo de produção.

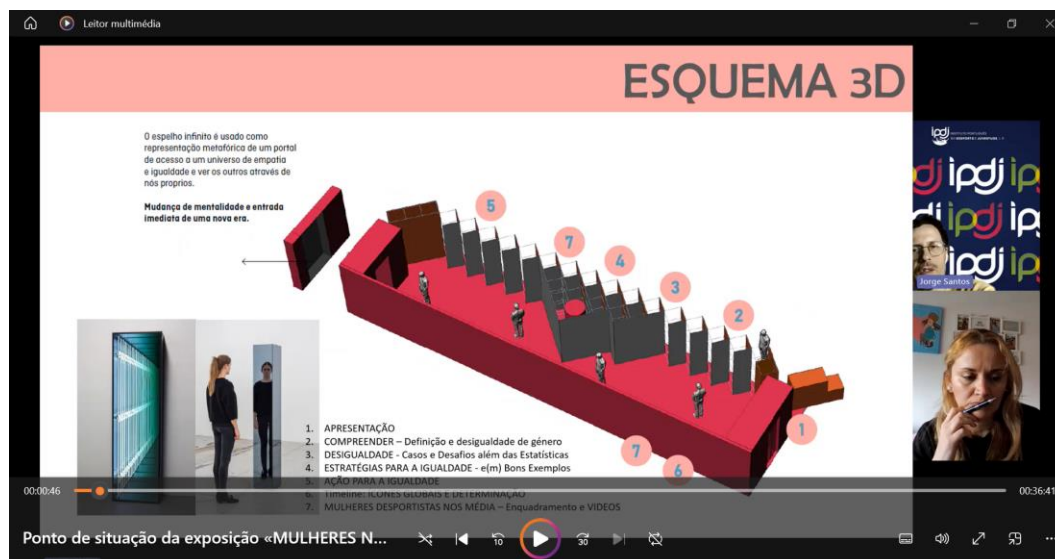
☐ 08-04-’24 Reunião Teams (videocall)

RESUMO: Nesta conversa de ponto de situação **apresentei à Jaqueline o primeiro esquema 3D da exposição** e discuti a distribuição das seções pelo espaço, destacando a timeline na parede esquerda. Mostrei o design esquemático da distribuição dos conteúdos e a entrada pela porta central. Discuti a ordem de apresentação da exposição, mencionando as paredes direita e esquerda, onde serão exibidos vídeos e imagens. Considerei a inclusão de uma frase de Nelson Mandela na parede de saída. Mencionei a possibilidade de usar vídeos e imagens em realidade aumentada, destacando a dificuldade em obter créditos para todas as imagens. Discuti com a Jaqueline a ideia de **usar imagens como gatilho para vídeos de Realidade Aumentada (RA)**, sem adicionar texto. Exploramos formas de aplicar essa ideia em toda a exposição, destacando a importância de indicar claramente as imagens que acionam a RA.

Discutimos várias ideias para a exposição, destacando a importância de manter o interesse do público e criar uma experiência envolvente. Expresso entusiasmo em relação às possibilidades criativas, incluindo a **utilização de jogos, vídeos e elementos simbólicos como ténis, saias e luvas de boxe**, conforme ideias enviadas pela Jaqueline por e-mail. A discussão também abordou a distribuição dos conteúdos pela exposição e a inclusão de elementos visuais e auditivos para criar um impacto duradouro nos visitantes. Consideramos até mesmo a inclusão de um **curta-metragem para promover a igualdade de género**. Ao discutir a parte audiovisual da exposição, consideramos a importância de equilibrar a música e o diálogo para garantir uma experiência agradável para o público. Também planeei transmitir uma mensagem inspiradora através do vídeo, destacando a jornada de uma personagem em busca de superação.

Ao discutir detalhes da exposição, destaco a importância de manter a **consistência visual**, especialmente em relação à **tipografia** utilizada. A Jaqueline sugere a **inclusão de cor** no vídeo para enfatizar certos elementos, enquanto eu expresso preferência pelo preto e branco. Encorajo-a a experimentar e não se

sentir limitada, sugerindo uma abordagem iterativa para desenvolver o conteúdo audiovisual. Discutimos a possibilidade de **inscrever os vídeos em festivais de animação**, o que poderia aumentar a visibilidade da exposição. Também consideramos os prazos para a submissão dos vídeos e o design da exposição, planejando começar a trabalhar nos detalhes do layout na próxima semana. Ao finalizar a conversa, partilhamos expectativas otimistas para o andamento do projeto e os **prazos de entrega**.



- **Cristina Cavalcanti**

Processo de criação projeto MAD «*Intrusa[s]*» para a exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» (RESUMOS DAS SESSÕES)

📅 21-03-'24 Reunião Teams (*videocall*)

RESUMO: Apresentação e Conceito da Exposição: Nesta primeira conversa, apresentei o projeto Paralelo 3 e partilhei com a Cristina o seu conceito, que explora a empatia através de elementos inspirados em símbolos femininos e ovulares. Destaquei os planos de transformar o ambiente da exposição, incluindo uma *timeline* desde a antiguidade até aos feitos recentes das mulheres no desporto, além da disposição dos painéis e ecrãs interativos para proporcionar diferentes perspetivas aos visitantes.

Integração de Tecnologias e Criação da Mascote: Exploramos a integração de média arte digital na exposição, como vídeos interativos e realidade aumentada, visando tornar a experiência acessível e envolvente para todos os visitantes. Também apresento as mascotes criadas, Glórias Kúbikas, geradas por inteligência artificial e inspiradas na mitologia nórdica, como defensoras da igualdade de género no desporto, enfatizando a importância da diversidade étnica e racial na sua representação.

Desafios Técnicos e Logísticos: Abordei os desafios técnicos e logísticos enfrentados na preparação da exposição, como a escolha de tecnologias e o processo de curadoria, expressando preocupações sobre a sua inclusão na minha tese e os prazos apertados para a conclusão do projeto.

Detalhes Criativos e Inclusão de Artefactos: Exploramos opções de artefactos e integração de elementos visuais e tecnológicos na exposição, debatendo a relevância do arquivo e como diferentes tecnologias podem ser empregadas de forma criativa para garantir uma experiência envolvente para os visitantes.

Questões Legais e Planeamento Futuro: Discutimos questões relacionadas aos direitos autorais das imagens e marcamos uma próxima reunião para avançar no planeamento, garantindo que todas as etapas do projeto estejam alinhadas.

📅 28-03-'24 Reunião Teams (videocall)

RESUMO: Nesta conversa de ponto de situação, a Cristina Cavalcanti e eu mergulhamos profundamente na essência do projeto expositivo. Ao explorar documentos históricos e notícias antigas sobre mulheres, destaquei a evolução da representação feminina ao longo do tempo. A Cristina trouxe *insights* valiosos sobre a relação entre a mídia e a emancipação das mulheres, gerando ideias inovadoras para a exposição, como o uso de QR codes e esculturas simbólicas. Juntos, refletimos sobre a complexidade de simplificar a mensagem expositiva, visando criar uma experiência imersiva e esclarecedora para os visitantes. A nossa conversa revelou um processo colaborativo rico em ideias e insights, delineando o caminho para uma exposição que busca provocar reflexões profundas sobre a história e o papel das mulheres na sociedade.

Discussão sobre Arte Digital e Inclusão: Discutimos ideias sobre como a arte digital pode promover a inclusão e ajudar a desconstruir estereótipos de género. Mencionei uma interessante instalação pública de publicidade que usa telas pretas para mostrar esqueletos humanos, permitindo a visualização de várias combinações de género sem identificar as pessoas. A simplicidade e eficácia dessa abordagem são destacadas, bem como a importância de tornar a arte acessível e compreensível para todos.

Exploração de Narrativas e Documentação Histórica: Ao longo da conversa, abordamos a importância da documentação histórica na construção de narrativas e na compreensão das perspetivas femininas ao longo do tempo. Destaca-se como a análise de documentos históricos pode revelar diferentes visões sobre eventos e fenómenos sociais, especialmente no que diz respeito à opressão das mulheres. A necessidade de considerar diferentes perspetivas e contra-narrativas na interpretação da história é enfatizada como uma ferramenta poderosa para desafiar noções pré-concebidas.

Potencial da Arte Digital e Reflexões sobre o Futuro: Refletimos sobre o potencial da arte digital para criar experiências imersivas e desafiar perceções tradicionais sobre identidade e realidade. Destaquei exemplos de artistas que utilizam tecnologia para transformar obras de arte estáticas em experiências dinâmicas e interativas. A Cristina expressou interesse em explorar mais a fundo as possibilidades da arte digital e como ela pode ser utilizada para abordar questões contemporâneas, como a transformação da identidade humana pela tecnologia.

Exploração da Inteligência Artificial nas Artes e Desenvolvimento Tecnológico: Discutimos o avanço da inteligência artificial (IA) no contexto do design de websites, destacando como as imagens geradas por IA estão a substituir fotografias em alguns layouts. Partilhei a minha experiência na criação de mascotes hiper-realistas usando IA. Refletimos sobre as possibilidades e desafios éticos da IA, reconhecendo seu potencial tanto para o bem quanto para o mal, enquanto ponderamos sobre o impacto cultural e artístico dessa tecnologia em diversas áreas, incluindo a medicina.

Considerações Éticas e Sociais da Tecnologia: A conversa abordou também os dilemas éticos associados ao avanço tecnológico, especialmente no contexto da inteligência artificial (IA) e da robótica. Discutimos o potencial impacto devastador de tecnologias mal utilizadas, como armas nucleares ou cibernéticas, e

a importância de considerações éticas no desenvolvimento e uso dessas ferramentas. Refletimos ainda sobre a responsabilidade dos criadores e usuários de tecnologia em garantir que ela seja empregue para o bem da humanidade.

Evolução da Tecnologia e Experiências Pessoais: Ao longo da conversa, compartilhei a minha jornada pessoal desde os primeiros dias da computação e do design gráfico até o presente, destacando o rápido avanço tecnológico e sua influência na minha carreira. A Cristina também partilha a sua experiência, desde os primeiros dias da internet até os desafios e benefícios da aprendizagem de novas tecnologias. Reconhecemos o fascínio e o potencial da tecnologia, enquanto destacamos a importância de manter uma perspectiva crítica e ética diante do seu desenvolvimento.

Reflexão sobre Colaboração Artística e Inteligência Artificial: Na conversa com a Cristina, destaquei a minha preferência por interagir com pessoas em vez de máquinas, delineando a visão de uma colaboração artística futura onde um robô criativo poderia materializar as nossas ideias. Reconheci a importância da diversidade de perspectivas e experiências na criação artística, enfatizando que cada indivíduo traz consigo uma bagagem única que influencia o processo criativo. Questionei a viabilidade de replicar a complexidade do cérebro humano nas máquinas, dada a incompreensibilidade do próprio cérebro humano que ainda existe.

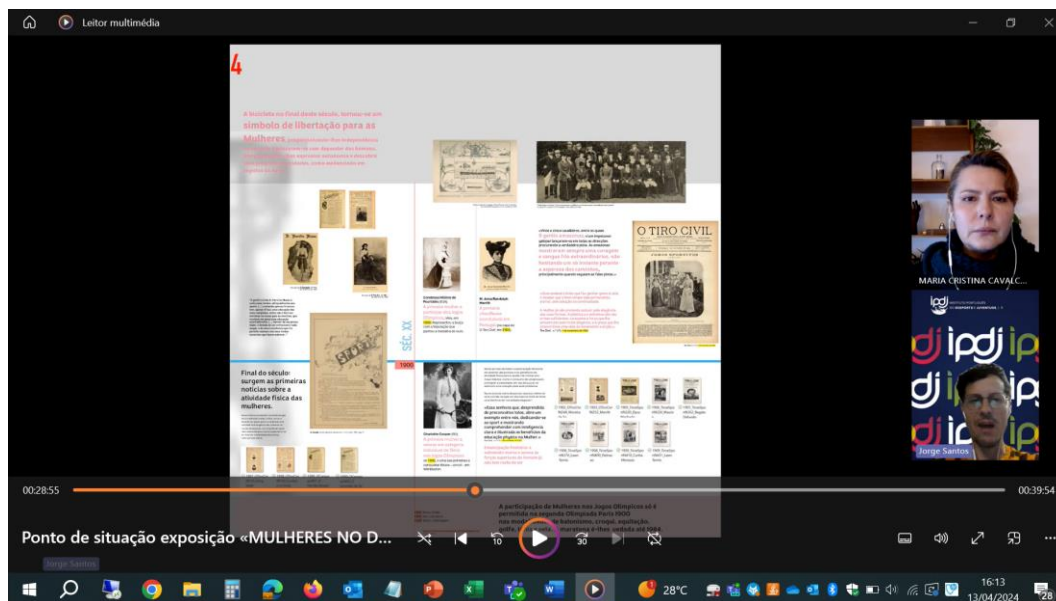
Processo Criativo e Valor da Conversa: Ao longo da nossa troca de ideias, a Cristina e eu exploramos a dinâmica do processo criativo, discutindo a importância do diálogo e do confronto de ideias para o desenvolvimento das nossas obras e investigações. Reconhecemos a inevitabilidade do viés humano na produção artística e acadêmica, destacando a importância de refletir sobre as influências pessoais e contextuais em nossos trabalhos. A troca de experiências e pontos de vista estimulou a reflexão e o aprimoramento mútuo, demonstrando a riqueza que pode surgir do diálogo entre colegas.

Presença e Memória na Arte e na Academia: Por fim, abordamos a efemeridade das formas de expressão, como áudios e imagens, contrastando com a durabilidade da memória e do conhecimento registrados em obras e documentos históricos. Refletimos sobre como as nossas obras podem sobreviver além de nós mesmos, destacando a importância da memória como o verdadeiro legado de nossas contribuições para a arte e a academia. Esta conversa foi reveladora, reforçando a importância do diálogo e da colaboração no processo de criação e pesquisa.

📅 10-04-'24 Reunião Teams (videocall)

RESUMO: Relatório sobre Discussão de Conceitos e Desenvolvimento de Site para Exposição

Nesta conversa de ponto de situação, discuti com Cristina Cavalcanti a ideia de estender a narrativa da exposição para um **site mantendo o conceito de multiverso**. Exploramos a possibilidade de usar o site como uma **extensão da exposição**, proporcionando uma **continuidade narrativa** e incluindo detalhes adicionais e links para páginas específicas. Consideramos a narrativa no site como uma oportunidade para uma voz feminina e artística, contribuindo para uma compreensão mais profunda do conceito e da história apresentada na exposição.



Planeamento e Desenvolvimento do Site

Abordamos a complexidade do desenvolvimento do site, reconhecendo a **necessidade de estabelecer limites claros e uma estrutura organizada**. Propus um esboço inicial do site, destacando a importância da página inicial como ponto de entrada impactante para os visitantes. Sugeri que o site poderia servir como um guia digital da exposição, apresentando informações sobre cada seção em uma única página com links para detalhes adicionais. Podemos utilizar a estrutura da página do artefacto Paralelo 3.

Integração de Performance e Elementos Visuais no Site

Exploramos a possibilidade de incluir elementos de **performance** no site, como vídeos ou animações, para criar uma experiência interativa e cativante. Discutimos como esses elementos poderiam ser apresentados na exposição e no site, proporcionando uma continuidade entre os dois. Consideramos também a inclusão de **performances ao vivo na inauguração da exposição**, com a possibilidade de **filmar e integrar** essas performances no site.

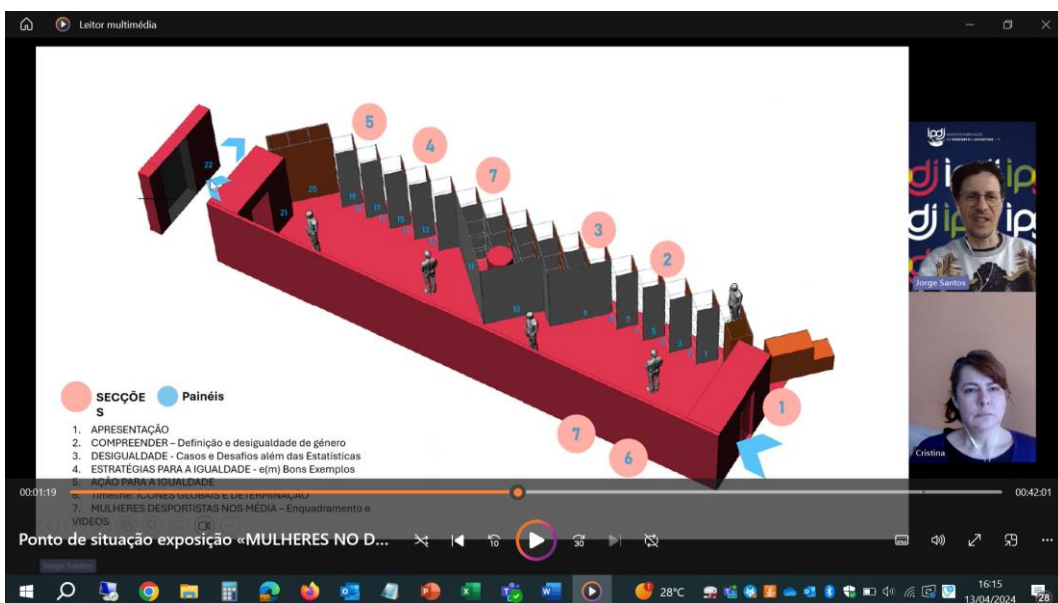
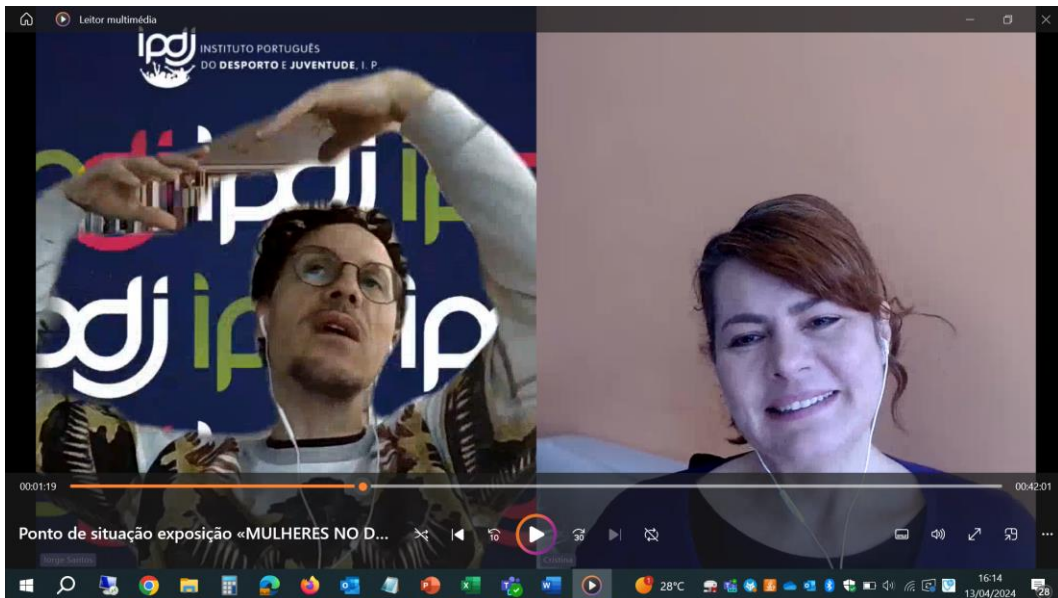
Explorando Ideias para a Exposição

Reconhecemos a importância de manter a colaboração e o diálogo aberto durante o processo de desenvolvimento, garantindo que a visão criativa seja realizada de maneira eficaz e impactante. Durante a conversa, discutimos a possibilidade de incluir uma performance gravada na «*MULHERES NO DESPORTO*», visando ampliar sua imersão, independentemente do número de visitantes. Enfatizamos a **importância de planejar a performance antes da inauguração** para garantir sua integração à festa de abertura. Com recursos limitados, busquei simplificar a execução das ideias emergentes, adaptando-as aos meios disponíveis e mantendo a essência simbólica do conceito.

Enriquecendo o Conceito e o Site da Exposição

Ao longo da troca de ideias, surgiram reflexões sobre como **representar simbolicamente a luta das mulheres** no desporto. Consideramos a inclusão de elementos como algemas e mãos simbólicas, discutindo a viabilidade de uma videoarte interativa. Foi ressaltada a **importância de contribuições mútuas para enriquecer a exposição, sem sobrecarregar o processo criativo**. Além disso, planejamos

aprimorar o site da exposição, buscando formas de destacar o trabalho da artista Cristina Cavalcanti e oferecer uma experiência informativa e envolvente aos visitantes.



📅 07-05-'24 Reunião Teams (videocall)

Explorando Ideias de Performance e Instalação

Nesta conversa, eu e a Cristina discutimos algumas ideias interessantes para a vídeo arte incluir na exposição. Começamos com a inspiração das mãos na arte e como elas podem ser um gatilho para a narrativa visual. Discutimos obras de Yayoi Kusama e outras referências que exploram esse tema. Estamos particularmente fascinados com a ideia de usar milhares de luvas penduradas como uma

instalação, que representam as mãos que impedem, que param, que imobilizam, a remeter para o episódio famoso de Katherine Switzer (que um homem tentou agarrar para impedir de correr).

Performance e Instalação: Uma Sinergia Criativa

Conversamos sobre como poderíamos transformar a vídeo arte numa performance instalação, complementando o vídeo com uma experiência física. A ideia de usar o teto para pendurar milhares de luvas e criar um percurso sensorial foi muito estimulante. Consideramos também a conotação simbólica das luvas de construção, destacando a dualidade do masculino e feminino.

Explorando Locais e Possibilidades

Deliberamos sobre os locais de filmagem, considerando espaços como o Estádio Nacional do Jamor ou a Praça da Maratona (simbólica, pela modalidade e pela época de construção do Estádio, durante o Estado Novo – ditadura, liberdade, aprisionamento, mãos...). Discutimos como a escolha do local pode influenciar a mensagem da obra e a experiência do espectador. A ideia de usar o espaço físico como parte da narrativa intrigou-nos, especialmente ao pensar na interação das mãos com o ambiente.

Criação Partilhada e Plano de Ação

Decidimos que a colaboração era essencial para o sucesso do projeto. Planeamos uma visita ao local de filmagem e discutimos a importância de criar uma experiência imersiva para o público. Estávamos entusiasmados com as possibilidades de transformar a arte em algo tangível e participativo. Agora, era hora de agir e transformar essas ideias em realidade.

Filmagem cai, substituída por vídeo criado – Ideia das luvas está em efervescência

Dois dias depois, a cristina avisa que teve diversas ideias e está entusiasmada. Decidiu não prosseguir com o vídeo por alguns motivos, mas está considerando uma alternativa artificial. Em relação às luvas, sugeriu a utilização de luvas de talho em vez das tradicionais de cozinha, visando uma abordagem mais masculina. Além disso, discutiu algumas ideias para o projeto. Mostra-se muito animada com as perspectivas e o processo e ansiosa para continuar a discussão e a criação, agradecendo muito o convite, o acolhimento.

Mais sobre a instalação das Luvas no DDB da Cristina em <https://www.cristinacavalcanti.com/diario>

📅 11-06-'24 Reunião Teams (videocall)

Contextualização do Vídeo na Exposição

Nesta conversa, eu e a Cristina discutimos a inclusão de um vídeo na exposição e como ele será contextualizado para os visitantes. A Cristina propõe expor o vídeo num suporte onde os visitantes usariam os seus próprios dispositivos móveis para interagir com a obra através de Realidade Aumentada (RA). A ideia é que o vídeo, quando focado por um celular ou tablet, gere uma segunda imagem que se sobrepõe à original, criando um significado através da justaposição das imagens. Eu levanto a questão da clareza dessa interação para o visitante, considerando que o vídeo estará em looping e sem pausas específicas para acionar a RA.

Desafios e Soluções para a Interatividade

Durante a conversa, surgem preocupações sobre como os visitantes saberão qual imagem do vídeo utilizar para acionar a realidade aumentada. A Cristina menciona ter testado a tecnologia Artivee, mas reconhece a

dificuldade em tornar essa interatividade clara e intuitiva para os visitantes. Eu sugiro que uma possível solução seria usar ícones ou elementos visuais como mãos ou luvas no vídeo ou na exposição, que indicariam pontos de interação. A ideia é fazer com que esses símbolos sejam facilmente identificáveis para que os visitantes saibam quando e onde utilizar os seus dispositivos para ativar a RA.

Mensagem e Impacto da Obra

Questiona a mensagem que o vídeo deve transmitir e como essa será percebida pelos visitantes. A Cristina explica que a obra trata de uma mulher a tentar correr, impedida por mãos invisíveis, simbolizando obstáculos externos e internos. Eu destaco que a mensagem precisa ser clara, especialmente para aqueles que não conhecem a história inspiradora de Kathrine Switzer, a primeira mulher a correr a maratona de Boston. Discutimos a possibilidade de usar uma imagem estática de Switzer, na cronologia da exposição, como um ponto de ativação para a RA, permitindo que o vídeo transmita a sua mensagem de forma mais impactante.



Integração e Execução Técnica

Finalmente, a discussão volta-se para a execução técnica e integração do conceito na exposição. Sugiro que a imagem de Kathrine Switzer, acompanhada por um ícone de uma mão, poderia servir como gatilho para os vídeos em RA. Essa abordagem ajudaria a contextualizar melhor a obra da Cristina dentro da exposição. Discutimos também a necessidade de criar uma memória descritiva da obra para incluir no site do Museu Nacional do Desporto, proporcionando informações adicionais sobre a criação e o contexto da obra para os visitantes. A colaboração é destacada como crucial para ajustar e testar a melhor forma de implementar essas ideias na prática.



- **Sílvia Jermias**

Processo de criação projeto MAD «É preciso uma rampa?» para a exposição «MULHERES NO DESPORTO» (RESUMOS DAS SESSÕES E TRANSCRIÇÕES INTEGRAIS)

☐ 21-03-´24 WhatsApp

Início a conversa com Sílvia Jermias convidando-a para participar da exposição sobre Mulheres no Desporto e Igualdade. Destaco a oportunidade de Sílvia apresentar um trabalho relacionado com o tema, podendo também divulgar outros projetos artistas. A Sílvia responde entusiasticamente, aceitando o convite e solicitando mais informações sobre datas e o espaço da exposição. Sugiro uma chamada pelo Teams para discutir detalhes.

☐ 20-04-´24 WhatsApp

Informo que estou a finalizar o projeto expositivo e proponho uma reunião para discutir uma possível colaboração. A Sílvia confirma o seu interesse e sugere reunir-se no próximo fim de semana, após concluir trabalhos escolares.

☐ 02-05-´24 WhatsApp

A Sílvia reafirma o seu interesse em participar e colaborar no projeto MAD, propondo uma reunião online para a próxima semana.

☐ 14-05-´24 WhatsApp/ Telemóvel (call)

Após uma longa chamada telefónica, discutimos a possibilidade de incluir uma videoarte na exposição. A Sílvia sugere projetar o vídeo numa rampa de skate, envolvendo um grupo de skaters de Sines, incluindo raparigas. Solicito uma memória descritiva (MD) do projeto para apresentar ao responsável das piscinas e obter autorização.

☐ 20-05-´24 WhatsApp

A Sílvia envia a memória descritiva inicial do projeto "É preciso uma rampa?". A descrição destaca a universalidade e acessibilidade do desporto, utilizando a videoarte para questionar essas premissas. O projeto visa representar a diversidade cultural e a igualdade de género no skate, mostrando manobras e quedas de alunas da Skate Brothers Academy de Sines. A instalação será projetada numa rampa de skate, simbolizando não apenas o desporto, mas também o avanço no pensamento sobre igualdade de género. A Sílvia menciona que ainda não possui todas as imagens necessárias e que está a negociar a disponibilização da rampa.

☐ 20-05-´24 WhatsApp

A Sílvia informa que na próxima semana realizará ensaios de imagem na rampa e questiona sobre as datas de envio e entrega do material. Sugiro adiar a inclusão das rampas na exposição para setembro, mas a Sílvia insiste na importância de avançar com a rampa e o vídeo de imediato, propondo datas para montagem e desmontagem antes das férias ou em setembro.

☐ 04 a 13-06-´24 WhatsApp/E-mail

A Sílvia compromete-se a enviar o vídeo até sábado e confirma no dia 13 de junho que está a finalizar os detalhes de som. Tranquillizo-a sobre a importância do som, mencionando que o vídeo será exibido em loop sem som ou com volume muito baixo e ofereço ajuda com a legendagem se houver narração.

O projeto colaborativo está a avançar conforme planeado, com ajustes necessários a serem discutidos e implementados. A proposta de incluir uma rampa de skate na videoinstalação destaca a temática da igualdade de género no desporto, com a participação ativa da comunidade local de skaters. A memória descritiva e os vídeos estão em fase de finalização, com o objetivo de iniciar a exibição ainda em junho, antes da pausa das piscinas em agosto, ou possivelmente prolongando-se até setembro.



5. Registo de Observações de interação dos visitantes na exposição «MULHERES NO DESPORTO»

- Quadro

Data/Hora: Registrar a data e hora da observação de cada interação.

Visitante: Descrever o tipo de visitante(s) envolvido(s) na interação, como sozinho, família, estudantes, casais, grupo de visita guiada, etc.

Artefacto Digital: Registrar o artefacto digital com que o(s) visitante(s) interagiu(ram) – se aplicável. Registrar se não o fez.

Comportamento Observado: Registrar os comportamentos ou ações observados durante a interação. Isso pode incluir ações específicas dos visitantes, perguntas feitas, reações emocionais, etc.

Tempo de interação no artefacto/ na exposição: Registrar o tempo de interação no artefacto e o tempo global de visita à exposição.

Obs: Registrar outras observações que considere pertinentes.

Esta grelha de registo ajudará a manter um registo organizado das observações e facilitará a análise posterior dos dados de interação dos visitantes com o artefacto MAD. Certifique-se de adaptar o quadro de acordo com suas necessidades específicas e adicionar quaisquer categorias de observação adicionais que sejam relevantes para seus objetivos de pesquisa.

1. Abordagem para Observação e Coleta de Dados:

- **Preparação:** Certificar-me de que está equipado com o quadro ou grelha de registo e outros materiais necessários, como caneta e papel.
- **Definir Critérios de Observação:** Antes de começar a observação, definir critérios claros de observação. Isso pode incluir o que você deseja observar (por exemplo, comportamentos dos visitantes, duração da interação, tipos de perguntas feitas, etc.).
- **Realizar Observações Sistemáticas:** Durante a exposição do artefacto MAD, observar de forma sistemática a interação dos visitantes. Isso pode envolver a observação de um grupo de visitantes por vez.
- **Registrar as Observações:** Utilizar o quadro ou grelha de registo para registrar as observações. Crie uma linha para cada interação observada. [ver abaixo **Quadro para Registo de Observações [INSTRUMENTO]**]
- **Registrar Dados Relevantes:** Registrar informações relevantes, como o comportamento dos visitantes diante do artefacto MAD, perguntas feitas, expressões faciais, tempo gasto na interação, entre outros.

- **Ser Discreto:** Ao observar, ser discreto para não interferir na interação dos visitantes. Evitar chamar a atenção para a observação.
- **Recolher uma Amostra Representativa:** Tentar recolher observações de uma amostra representativa de visitantes para obter insights abrangentes sobre a interação.
- **Analisar os Dados:** Após a exposição, analisar os dados coletados para identificar padrões, tendências ou insights relevantes sobre a interação dos visitantes com o artefacto MAD.
- **Relatar os Resultados:** Apresentar os resultados da observação de forma clara e objetiva no trabalho de pesquisa, relacionando-os com os objetivos específicos da atividade.

Certificar que o quadro ou grelha de registo está organizado de forma a facilitar a análise posterior dos dados. Esta abordagem sistemática de observação permitirá coletar informações valiosas sobre como os visitantes interagem com o artefacto MAD e como isso contribui para a consciencialização sobre igualdade de género no desporto.

[INSTRUMENTO 4.2] **Quadro de registo de observações e dados sobre a interação dos visitantes durante a exposição (ecrãs e MAD)**

REF.ª: _____ . DATA: ____/____/20____ . HORA: _____ : _____ .

1. Participou no inquérito por questionário? Sim. REF.ª: _____ . Não Não sei

Informações Demográficas

2. Idade < 15 16–24 25–34 35–44
 45–54 55–64 + de 65
3. Género Feminino Masculino

Âmbito da visita/ Quantas pessoas?

4. Sozinho Casal Família Escola Grupo
5. Quantas pessoas? _____ .

Artefacto/ Ecrã Digital/ Duração

6. Artefacto	<input type="checkbox"/> Video Arte Generat.	<input type="checkbox"/> RA <input type="checkbox"/> QRcode	<input type="checkbox"/> Ecrã Multi Média	<input type="checkbox"/> Ecrã Selfie	<input type="checkbox"/> Livros Capas A4	<input type="checkbox"/> Espelho Infinito	<input type="checkbox"/> Mesa Digital Interat.
7. Duração interação							

8. OBSERVAÇÕES

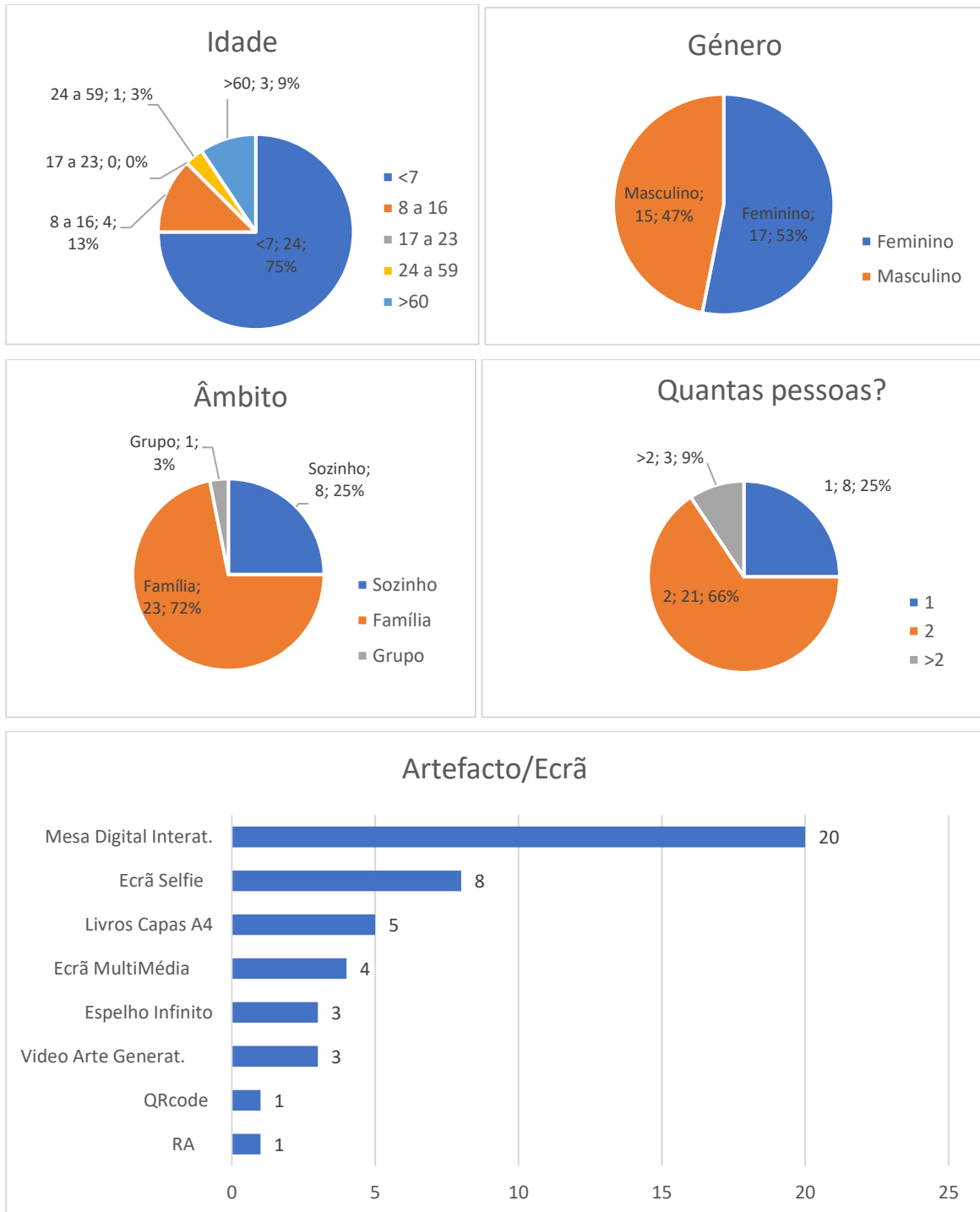
• Resultados

Quadro de registo de observações

Quadro de registo de observações e dados sobre a interação dos visitantes durante a exposição (ecrãs e MAD)

REF.º	DATA	Informações Demográficas					Artefacto/ Ecrã Digital/ Duração interação									Mesa Digital Interat. TEMPO (min.)	OBS
		HORA	Idade	Género	Âmbito da visita	Quantas pessoas?	Vídeo Arte Generat.	RA	QRcode	Ecrã Multi Média	Ecrã Selfie	Livros Capas A4	Espelho Infinito	Mesa Digital Interat.			
001	16/10/2024	16:30	M6	F	Família	2					S			S	10		
002	16/10/2024	16:32	14	F	Grupo	2	S			S						1 min. Ecrã multimédia	
003	16/10/2024	16:45	16	F	Sozinho	1					S	S					
004	16/10/2024	16:45	M6	F	Família	2							S	3			
005	16/10/2024	16:48	M6	M	Família	2							S	5			
006	16/10/2024	16:54	M6	F	Família	2				S	S		S	10	A criança (menina) de 4-5 anos utilizou sozinha os ecrãs. Colocou um banco		
007	16/10/2024	17:00	M6	F	Família	2				S							
008	16/10/2024	17:15	M6	F	Família	2							S	3			
009	16/10/2024	17:20	M6	M	Família	4							S	10	2 crianças meninos com avós		
010	16/10/2024	17:25	16	F	Família	2					S	S					
011	16/10/2024	17:30	M6	M	Família	2				S							
012	16/10/2024	17:40	M6	F	Família	2							S	5			
013	19/10/2024	09:30	>65	M	Sozinho	1	S									1 min.	
014	19/10/2024	09:35	M6	M	Família	2							S	3			
015	19/10/2024	10:00	50	M	Sozinho	1	S	S	S	S	S	S	S	5	3 min. No ecrã arte generativa, 5 min. No multimédia		
016	19/10/2024	10:08	M6	M	Família	2							S	10	pai e filho		
017	19/10/2024	10:10	M6	M	Sozinho	1				S						1 min.	
018	19/10/2024	10:15	M6	F	Família	2							S	2	mãe e filho		
019	19/10/2024	10:25	M6	M	Sozinho	1							S	2			
020	19/10/2024	10:47	M6	F	Família	2							S	2	mãe e filha		
021	19/10/2024	10:50	M6	M	Família	2				S						pai e filho	
022	19/10/2024	10:51	M6	M	Família	2							S	4	pai e filho		
023	19/10/2024	10:55	M6	M	Família	2										duas crianças	
024	19/10/2024	11:00	>65	F	Sozinho	1					S						
025	19/10/2024	11:10	M6	F	Família	3							S	5	pai e filha		
026	19/10/2024	11:20	M6	F	Família	2							S	3	mãe e filha		
027	19/10/2024	11:24	7	F	Sozinho	1							S	2	rapariga adolescente		
028	19/10/2024	11:34	M6	F	Família	2							S	2	pai e filha		
029	19/10/2024	11:45	14	M	Família	2				S						adolescentes	
030	19/10/2024	11:45	M6	F	Família	3							S	1	pais e filha		
031	19/10/2024	11:49	M6	M	Família	2				S						pai e filho	
032	19/10/2024	11:54	60	M	Sozinho	1							S	4			
033	09/11/2024	15:00	40	F	Família	2					S					mãe e filha	
TOTAIS							3	1	1	4	8	5	3	20	91		

Gráficos



6. Inquérito por Questionário aos visitantes

- Questionário

Inquérito por Questionário

IGUALDADE DE GÉNERO E A EXPERIÊNCIA COM ARTEFACTOS E ECRÃS DIGITAIS NA EXPOSIÇÃO ATIVISTA «MULHERES NO DESPORTO»

A sua participação é importante para nós!

Caro(a) visitante,

Obrigado por participar neste inquérito.

A sua contribuição é fundamental para a nossa pesquisa sobre **igualdade de género no desporto e a experiência com artefactos e ecrãs digitais na exposição «MULHERES NO DESPORTO»**.

O questionário insere-se no âmbito de uma tese de doutoramento em Média-Arte Digital (MAD), da Universidade do Algarve / Universidade Aberta, que tem como objetivo investigar a forma como a MAD pode ser inserida numa exposição para promover comunicação, interação, envolvimento e consciencialização sobre questões de igualdade de género no desporto.

O questionário é composto por 8 secções de perguntas. A maior parte de respostas é de escolha múltipla e não tomará mais de 5-10 minutos.

As suas respostas serão tratadas de forma confidencial e utilizadas apenas para fins de pesquisa académica.

A sua participação neste estudo é muito valiosa e importante para o avanço da pesquisa académica sobre a temática abordada.

Agradecemos a sua disponibilidade e participação.

Ao prosseguir com o preenchimento, está a dar a sua autorização para participar neste estudo e confirma que leu e compreendeu as informações fornecidas no Consentimento Informado e Garantia de Anonimato e Privacidade em <https://3paralelo.wixsite.com/artivismoaoacubo/consentimentoeprivacidade>



Também disponível online em <https://linktr.ee/paralelo3>

[a preencher pelo investigador]

DATA/ HORA : _____

REF.ª : _____



SECÇÃO 1

Informações Demográficas

- Idade < 15 16–24 25–34 35-44
 45–54 55–64 + de 65
- Género Feminino Masculino Outro / Prefiro não indicar
- Nacionalidade Portuguesa Outra
- Escolaridade Sem estudos Ensino básico Ensino Secundário
 Licenciatura Mestrado Doutoramento

Âmbito da visita

- Como teve conhecimento da exposição?
[Pode assinalar mais do que uma opção]
 - Pessoalmente
(exemplo: recomendação de amigo, um professor, agente turístico etc.)
 - Ao visitar o Centro Desportivo Nacional do Jamor (CDNJ)
 - Enquanto utente utilizador das Piscinas do CDNJ
 - Numa exposição do Museu Nacional do Desporto
 - Numa exposição exterior ao Museu e ao Centro Interpretativo
 - Redes Sociais
(exemplo: Facebook; Instagram)
 - Motor de busca na internet
(exemplo: Google)
 - Convite para evento
 - Comunicação social
 - Página da internet do Museu
 - Página da internet do IPDJ
 - Numa agenda cultural
 - Outro
- Qual o âmbito da sua visita?
 - Sozinho Em família ou em grupo (não escolar) Em grupo escolar
 - Em visita guiada Participando num evento Visitei online

SECÇÃO 2 - Experiência com ecrãs, artefactos digitais, exposições ativistas e a igualdade de género

7. Já tinha visitado exposições com ecrãs e arte digitais antes? Sim Não Não sei
8. Já tinha participado noutras exposições ativistas antes? Sim Não Não sei
9. Se SIM, quais?

(exemplos: painéis ou mesas digitais e tácteis, artefactos de Realidade Virtual – como óculos-, artefactos de Realidade Aumentada, outros ecrãs digitais, como tablets, smartphones, etc)

10. Qual é o seu nível de familiaridade com arte digital e tecnologias interativas?

0 1 2 3 4 5

Nada familiarizado(a) Muito familiarizado(a)

Conhecimento Prévio sobre o tema da Igualdade de Género no Desporto

11. Tinha conhecimento sobre a causa ou questões de igualdade de género no desporto?
 Sim Não Não sei
12. Já tinha participado de outras iniciativas relacionadas com a causa?
 Sim Não Não sei

SECÇÃO 3 - Interatividade e envolvimento

13. Durante a sua visita à exposição «MULHERES NO DESPORTO», interagiu com os seguintes elementos/ artefactos? [Pode assinalar mais do que uma opção]
- Painéis de informação e imagens, sem artefactos digitais.
 - Ecrã digital multimédia: seleccionou e visionou os vídeos (com interação com o ecrã).
 - Ecrã digital multimédia: visionou os vídeos a passar (sem interação com o ecrã).
 - Ecrã digital para tirar uma selfie: interagiu, tirou uma selfie e enviou/partilhou por e-mail.
 - Ecrã digital para tirar uma selfie: interagiu mas não tirou uma selfie.
 - Mesa digital com informação adicional sobre a exposição, planta/mapa do espaço de visita, jogos (quizzes, puzzles, memória, correspondência, etc).
 - Utilizou a Realidade Aumentada através do seu smartphone para obter informações adicionais.
14. Como classificaria a interatividade com os artefactos / ecrãs digitais?

0 1 2 3 4 5

Nada interativo Muito interativo

15. Sentiu-se envolvido/a durante a interação na exposição? Sim Não Não sei

Se SIM, com qual/quais artefacto(s)/ecrã(s) e porquê?

SECÇÃO 4 - Compreensão da mensagem

16. Após interagir na exposição, compreendeu claramente a mensagem sobre a causa abordada?

0 1 2 3 4 5
Não compreendi Compreendi claramente

17. A mensagem foi efetivamente comunicada através dos artefactos, ecrãs digitais e exposição?

0 1 2 3 4 5
Não foi comunicada Foi comunicada claramente

SECÇÃO 5 - Perspetiva, reflexão e sensibilização

18. Após a interação na exposição entendeu a questão abordada de uma forma diferente?

Sim Não Não sei

19. A interação na exposição despertou alguma reflexão sobre a temática apresentada?

Sim Não Não sei

20. Após a visita, qual foi a sua reflexão sobre questões de igualdade de género no desporto?

21. A exposição aumentou a sua sensibilização em relação à igualdade de género no desporto?

Sim Não Não sei

Se SIM, de que forma?

SECÇÃO 6 - Impacto emocional

22. Os artefactos / ecrãs digitais e a exposição geraram alguma resposta emocional em si?

Sim Não Não sei

Se SIM, qual? (Por exemplo: empatia, indignação, inspiração, outra)

23. Essa resposta emocional influenciou a sua experiência na exposição?

Sim Não Não sei

Se SIM, de que forma?

SECÇÃO 7 - Ação ou mudança comportamental - Interação, motivação e mudança

24. A exposição motivou-o/a a tomar alguma ação ou mudança comportamental relacionada com a igualdade de género no desporto?

Sim Não Não, porque já estou sensibilizado/a para a causa Talvez

25. Consideraria adotar mudanças comportamentais depois da visita à exposição?

Sim Não Não, porque já estou sensibilizado/a para a causa Talvez

Se SIM, indique qual/quais.

SECÇÃO 8 - Satisfação geral e Sugestões

26. Quanto tempo, aproximadamente, demorou a visitar a exposição?

Menos de 15 minutos 15 a 30 minutos 30 a 45 minutos Mais de 45 minutos

27. Como avaliaria a experiência de interação com os artefactos e ecrãs digitais na exposição?

0 1 2 3 4 5
Muito negativa Muito Positiva

28. Avalie sua satisfação geral com a exposição.

0 1 2 3 4 5
Muito insatisfeito Muito satisfeito

29. Deixe a sua opinião sobre a sua visita à exposição. Que sugestões daria para melhorar a comunicação, a experiência com os artefactos digitais, a exposição e a forma como as questões de igualdade de género são abordadas?

Obrigado pela participação! Por favor considere participar na fase II. Deixe os seus dados.

SECÇÃO EXTRA - Convite a participação na fase II do estudo

A investigação é composta por uma segunda fase, que compreende uma breve entrevista complementar a visitantes da exposição «MULHERES NO DESPORTO». A sua participação é fundamental para o sucesso do estudo.

Caso tenha interesse em participar e mais de 16 anos, deixe por favor os seus dados*.

NOME:	
TEL.:	E-MAIL:

Agradecemos, antecipadamente, a sua disponibilidade.

* Ao colocar os seus dados, está a dar a sua autorização para participar deste estudo e confirma que leu e compreendeu as informações fornecidas no Consentimento Informado e Garantia de Anonimato e Privacidade em <https://3paralelo.wixsite.com/artivismoaocubo/consentimentoeprivacidade>

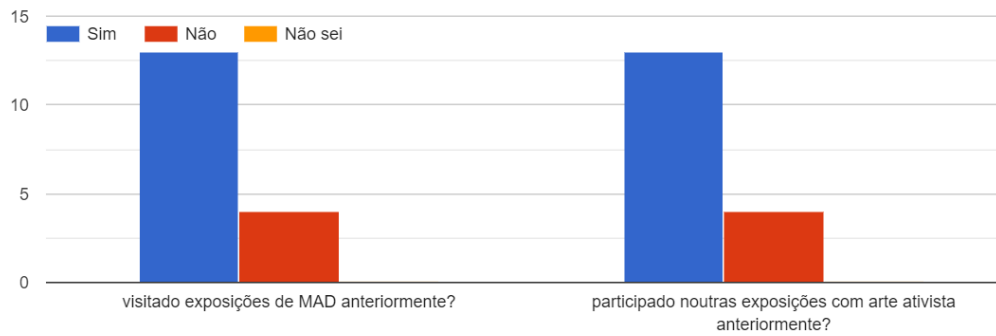


- **Resultados dos Inquéritos por Questionário - Interação na exposição «RIZOMA»**

1. Experiência com arte digital

Já tinha...

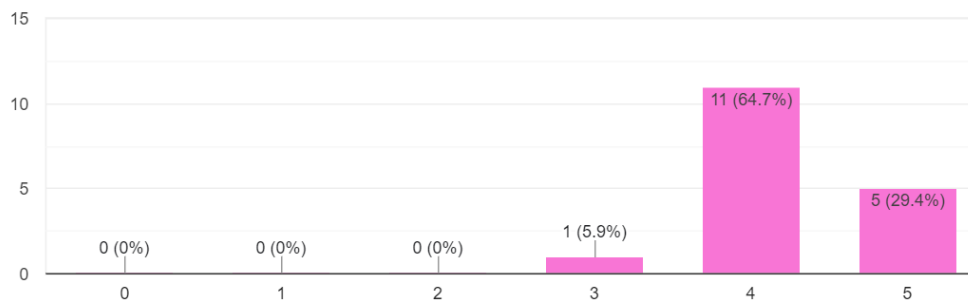
 Copy



Qual é o seu nível de familiaridade com arte digital e tecnologias interativas?

 Copy

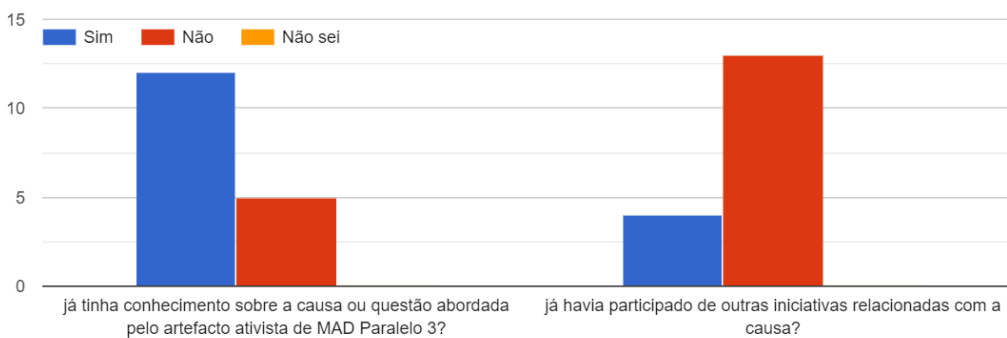
17 respostas



2. Conhecimento prévio sobre o tema

Antes de visitar a exposição...

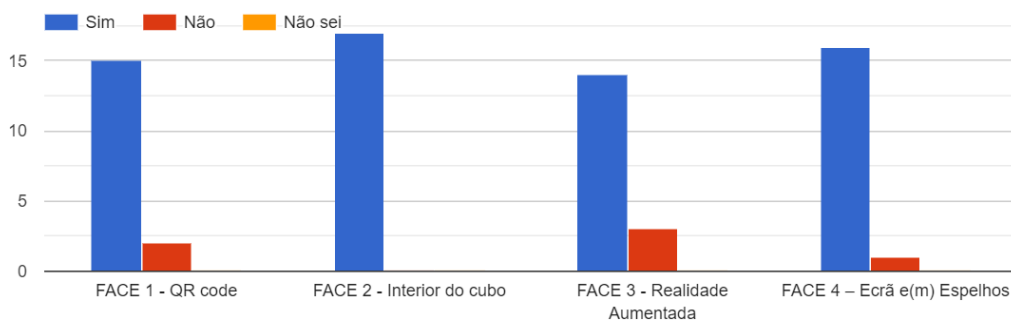
 Copy



3. Interatividade e envolvimento

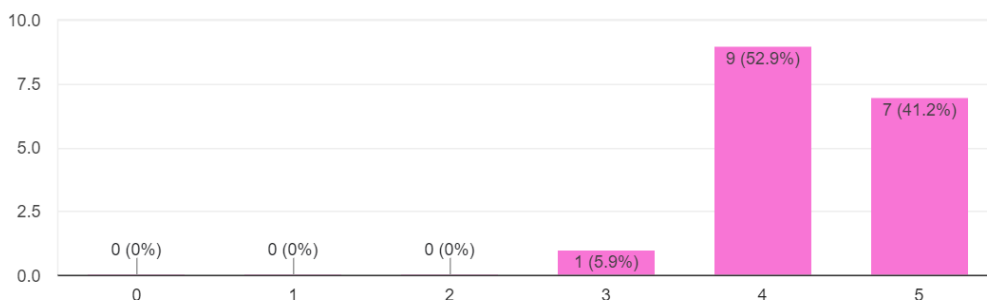


Interagiu com as seguintes faces do artefacto:



Como classificaria a interatividade com o artefacto ativista de MAD?

17 responses



Sentiu-se envolvido/a durante a interação com o artefacto? Porquê?

17 responses

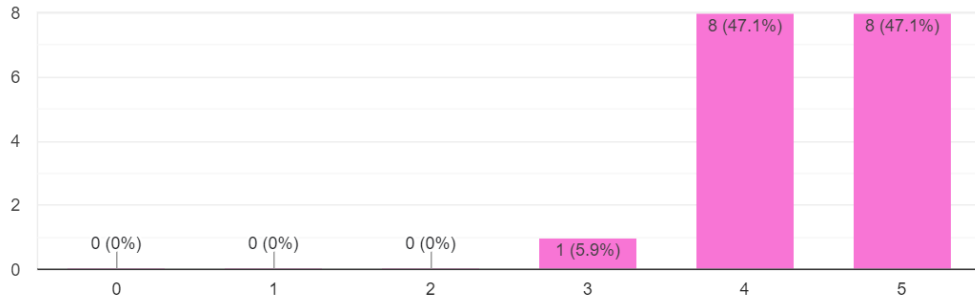
- Sim
- Sobretudo com a FACE 2, interior do cubo, já que as restantes "levavam para fora" do objeto artístico.
- Sim, pois a experiência que temos em relação ao artefacto é a de imersão e consciencialização da problematização que nos é apresentada pela obra
- Muito apelativo e intuitivo
- Sim. Porque requeria a minha ação diretamente.
- Sim. Questiona aspectos importantes, é atrativo e fácil de interagir. E também muito bem elaborado esteticamente.
- Envolvido sim, mas não imersivo!
- Sim, o estímulo para nos colocar no lugar do outro trouxe uma nova perspectiva sobre o tema

4. Compreensão da mensagem



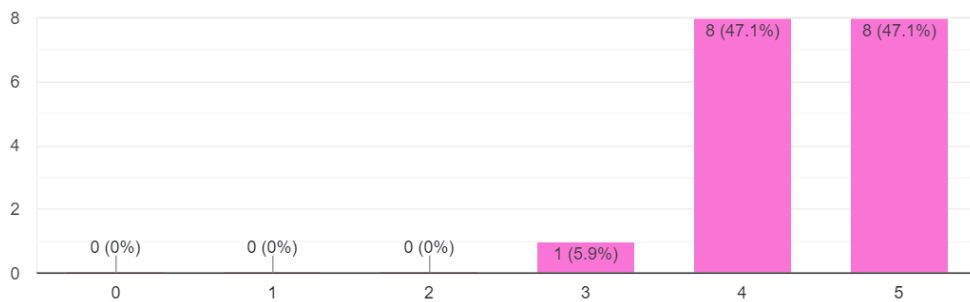
Após interagir com o artefacto, compreendeu claramente a mensagem sobre a causa abordada?

17 responses



A mensagem foi efetivamente comunicada através do artefacto?

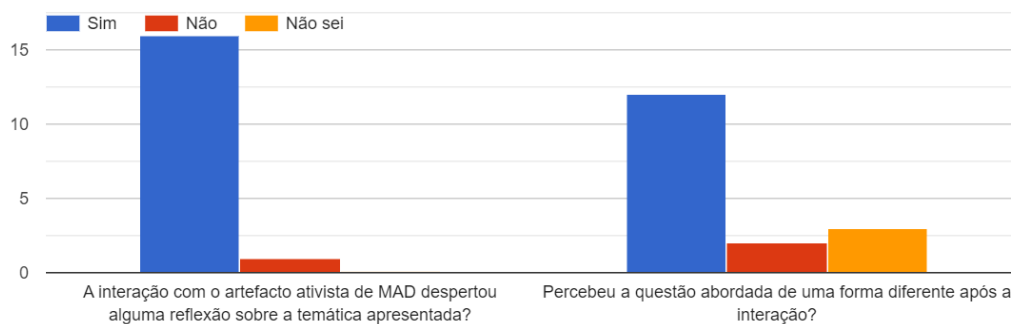
17 responses



5. Perspetiva, reflexão e sensibilização



Na interação com o artefacto:



6. Impacto emocional

O artefacto ativista de MAD gerou alguma resposta emocional em si? Qual? (Por exemplo: empatia, indignação, inspiração, outra)

17 responses

Empatia
empatia
Empatia
Curiosidade, empatia
curiosidade
afinidade
Empatia.
Empatia e reflexao
Curiosidade, solidariedade

Essa resposta emocional...

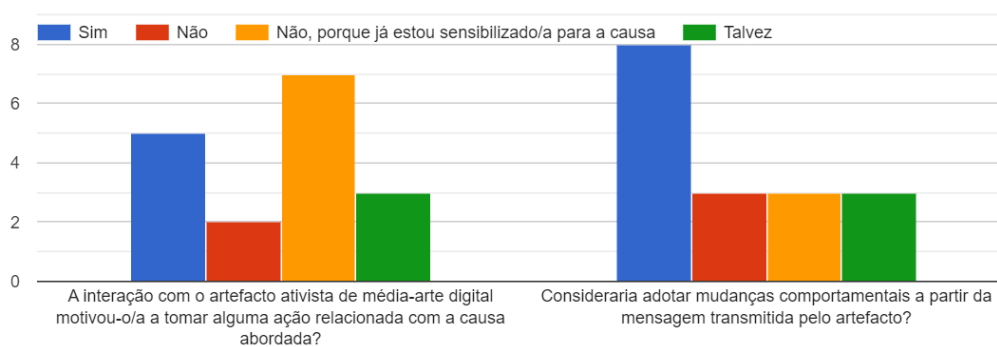
 Copy



7. Ação ou mudança comportamental

Interação, motivação e mudança:

 Copy

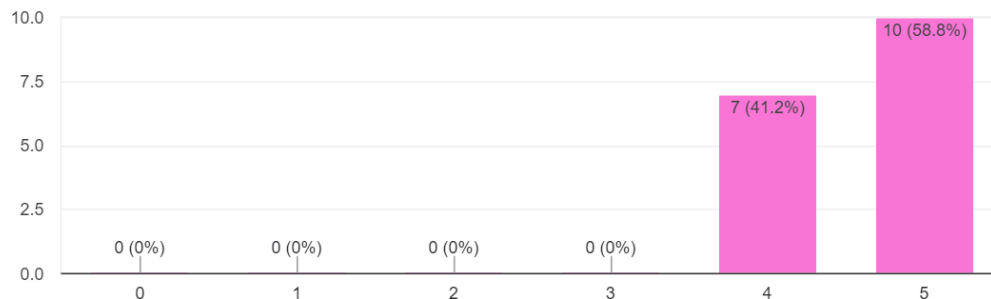


8. Satisfação geral e Sugestões

Como avaliaria a experiência de interação com o artefacto ativista de MAD?



17 responses



Deixe a sua opinião sobre o artefacto ativista de MAD ou sobre a exposição.

Que sugestões daria para melhorar a comunicação e a experiência com o artefacto e a exposição?

6 responses

Nota: o artefacto não me inspirou a alterar o meu comportamento, porque ele já foi/está alterado relativamente às questões da igualdade de género. Deveria considerar essa possibilidade nas respostas.

Pessoalmente, mais imersividade, talvez colocar apenas num local mais escuro e numa sala dedicada apenas com este artefacto.

As orientações de uso poderiam estar em material fora do cubo, assim fica mais fácil compreender suas funcionalidades e objetivos

O cubo poderia estar fisicamente mais elevado, haver maior indicação para interação

Mais visibilidade (e.g. divulgação) para o público em geral.

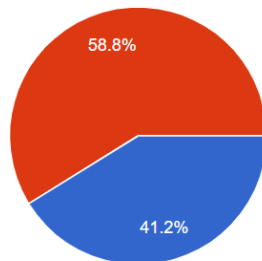
It would be nice if the visitors could access the augmented content without downloading and installing a third party application. I am aware that the technology is not there yet..

Dados Sociográficos

Sexo

 Copy

17 responses

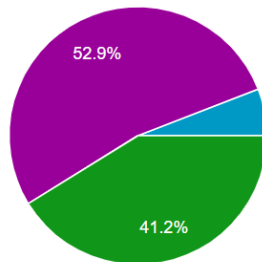


- Masculino
- Feminino
- Prefiro não indicar

Idade

 Copy

17 responses

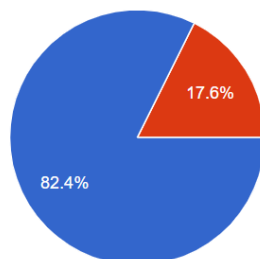


- <15
- 16 - 24
- 25 - 34
- 35 - 44
- 45 - 54
- 55 - 64
- + de 65

Nacionalidade

 Copy

17 responses

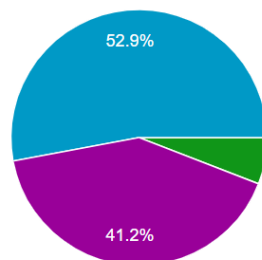


- Portuguesa
- Outra

Escolaridade

 Copy

17 responses



- Sem estudos
- Ensino básico
- Ensino Secundário
- Licenciatura
- Mestrado
- Doutoramento

- **Resultados dos Inquéritos por Questionário - Interação na exposição «MULHERES NO DESPORTO»**

A maior parte dos resultados gráficos são apresentados na tese (Capítulo 7.1.2). Aqui apresentam-se os dados (em bruto) das respostas abertas e gráficos não apresentados antes.

[D] 3 - Interatividade e envolvimento

P15. Sentiu-se envolvido/a durante a interação na exposição?

P15b - Se SIM, com que artefacto(s)/ecrã(s) e porquê?

O envolvimento é criado pelo todo, já que o próprio corredor envolve o visitante na informação

Os indicados porque permitem uma visão mais completa da exposição

Os painéis de informação e imagens estão muito bem conseguidos em termos cronológicos e de informação disponibilizada.

Porque achei muito explicativo e mostrou como é realmente a igualdade género no desporto

Porque as mulheres não podiam participar em nada

Porque falou sobre o nosso dia a dia

[D] 5 - Perspetiva, reflexão e sensibilização

P20. Após a visita, qual foi a sua reflexão sobre questões de igualdade de género no desporto?

“Apesar da evolução já feita, ainda há um longo caminho a percorrer para chegarmos à igualdade.”

“Ainda existe um longo caminho a percorrer nas questões de igualdade de género no desporto. - Existe ainda muito caminho a percorrer.”

“Em relação aos homens no desporto, as mulheres continuam a ter um grande caminho a percorrer no que toca à aproximação da sua igualdade em vários domínios.”

“O progresso para a igualdade de género foi maior nos últimos anos. É importante termos modelos e referências, por isso conhecer a sua história é relevante. Contudo ainda existe um caminho a percorrer, pois não a equidade e a igualdade ainda não estão estabelecidas.”

“Ainda há muito preconceito com as mulheres e temos que fazer ainda melhor.”

A reflexão que tiro diz respeito à atualidade e como é que ainda há esta desigualdade visto que a mulher já conquistou inúmeras poses e poderes na sociedade atual e no entanto continua-se a repetir o padrão em que a mulher não é devidamente reconhecida e quando vemos jornais infelizmente a mulher partilha ainda muitas fotografias de homens na capa dos mesmos.

“devemos trabalhar sobre isso [desigualdade].”

“Qualquer mulher, qualquer pessoa, pode optar por ir para desporto ou fazer mesmo um desporto seja ele qual for.!”

“Antes da visita eu não havia pensado que existia tanto a falta de igualdade e género mas depois da visita espero me tornar alguém que também faça a diferença.”

“A falta de visibilidade pública dada ao tema.”

“É uma "luta" que não está ganha, ainda.”

“As mulheres no desporto tem de ter os mesmos direitos que os homens. Por exemplo nos salários.”

“As mulheres sofrem mais do que nós pensávamos.”

“Homens e mulheres têm o direito de praticar o desporto que quiserem.”

“Somos todos iguais e não importa se somos homens ou mulheres.”

“As mulheres devem ter os mesmos direitos que os homens.”

“Toda a gente tem direito fazer as mesmas coisas.”

“As mulheres são mais negligenciadas em questão aos homens. Os homens recebem mais conquistas do que as mulheres.”

“A minha opinião não estava certa e que temos que analisar vários parâmetros sobre o tema.”

“Quer seja homem ou mulher a praticar o desporto podem participar com quem quiserem.”

“Conclui que no desporto deve sempre haver igualdade de género e equilíbrio dos direitos.”

[D] 8 - Características da visita (duração), Satisfação geral e Sugestões

P29. Deixe a sua opinião sobre a sua visita à exposição. Que sugestões daria para melhorar a comunicação, a experiência com os artefactos digitais, a exposição e a forma como as questões de igualdade de género são abordadas?

Opinião	Idade	Género	Nacionalidade	Escolaridade
Gostei da exposição e do espaço expográfico assertivo para o contexto do sítio	45 - 54	Masculino	Outra	Licenciatura
A exposição está muito bem estruturada, acessível e com bastante informação. Visualmente muito apelativa. A realidade aumentada funciona muito bem mas passa um pouco despercebida se não houver indicação de alguém.	45 - 54	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Achei a visita muito interessante e intuitiva no sentido de mostrar e reforçar aspetos da história em que a mulher realmente tinha menos privilégios que o homem. Também quero realçar que a organização e o cuidado que tiveram na organização e divisão dos conteúdos está muito bem executada. No entanto acho que o uso da inteligência artificial não favoreceu muito visto que apesar de melhorar a qualidade das imagens, não está de todo a mostrar a realidade e acho que seria mais interessante mostrar algo real do que algo que, mesmo escrito e direcionado, vai acabar por distorcer um pouco a realidade visual.	16 - 24	Feminino	Portuguesa	Ensino Secundário
Considero o tema muito pertinente e gostaria de ter tido mais tempo para fazer esta visita e interagir com os ecrãs digitais.	45 - 54	Feminino	Portuguesa	Licenciatura
Acho que a visita está atrativa e com um bom impacto, o tema é interessante.	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Foi engraçado gostei da parte com os filmes ...	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Muito bom, acho que todos nós conseguimos sentir alguma empatia para com os outros.	16 - 24	Feminino	Portuguesa	Ensino Secundário

Opinião	Idade	Género	Nacionalidade	Escolaridade
Não sei	16 - 24	Prefiro não indicar	Portuguesa	Ensino Secundário
A exposição está ótima, com muita interação quer com os ecrãs quer com as explicações vistas nas paredes, revistas antigas e alguns equipamentos utilizados por atletas, acho que poderíamos ter mais 1 ou 2 ecrãs interativos com quizz, documentos, etc., mas gostei muito da experiência e achei estar um projeto muito bom.	16 - 24	Feminino	Portuguesa	Ensino Secundário
A meu ver não mudaria nada, estava tudo muito exemplificado e bem pensado mas podia estar num espaço mais amplo	16 - 24	Feminino	Portuguesa	Ensino Secundário
Estava tudo bem e muito claro.	45 - 54	Feminino	Portuguesa	Licenciatura
Estava extraordinária., original, explicativa, excelente cronologia, imagens de qualidade e informação relevante. Seria benéfico Ampliar o espaço visitado e diversificar a localização geográfica ao longo do ano, de Norte a Sul do país	45 - 54	Feminino	Portuguesa	Mestrado
Apenas ser mais completa, integrar mais exemplos e histórias, bem como os respectivos artefatos digitais e não só. Mais frases e citações de referência. Comparar na linha do tempo a progressão das mulheres nas várias áreas do desporto (competição, treino, arbitragem, gestão, nº praticantes, receitas geradas, etc) com a linha do tempo dos homens.	45 - 54	Feminino	Portuguesa	Licenciatura
está tudo perfeito.	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
tava tudo maravilhoso 😊	16 - 24	Masculino	Outra	Ensino Secundário
Tava bom 😊	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Nada, do que eu vi está tudo muito bom	<15	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Achei muito boa recomendo as outras pessoas	16 - 24	Masculino	Outra	Ensino Secundário

Opinião	Idade	Género	Nacionalidade	Escolaridade
Nenhuma crítica :)	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Gostei muito do que falaram e demonstraram a realidade porque a pessoas que pensão que são superiores aos outros	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Foi bom tava tudo bom	16 - 24	Feminino	Outra	Ensino Secundário
Obrigado	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Eu não daria nenhuma sugestão pois a experiência foi muito boa, e gostei muito da visita	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Podem meter mais objetitos antigos conquistas para flr de competições que Portugal ganhou	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Foi muito bom mesmo !	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Talvez mais atividades e na exposição, a comunicação do monitor ser mais interativa.	16 - 24	Feminino	Portuguesa	Ensino Secundário
Nenhuma	<15	Feminino	Portuguesa	Ensino Secundário
A densidade de informação é elevada e não tenho a certeza de a ter conseguido ver toda. Assim, correr o risco de alguma coisa passar despercebida a um visitante pontual - que talvez um visitante regular possa absorver em várias visitas.	55 - 64	Masculino	Portuguesa	Doutoramento
boa	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Gostei	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Acho que não mudava nada pois estava tudo excelente	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário
Aumentar e divulgar mais os desportos quando as mulheres os praticam	16 - 24	Masculino	Portuguesa	Ensino Secundário

**ANEXO II – DIVULGAÇÃO:
Exposições, Entrevistas, Artigos, Papers e Proceedings de
Conferências**

1. Congresso Museu Benfica – Cosme Damião (Lisboa, 2022)

Congresso internacional "Mediação e Educação: Viver o Presente, Construir o Futuro" realizado nos dias 17 e 18 de novembro, no auditório do Museu Benfica – Cosme Damião.

Objetivo: proporcionar uma reflexão sobre as áreas de mediação cultural, serviços educativos e comunicação digital em contexto museológico.

Apresentação da estratégia de comunicação digital do Museu Nacional do Desporto, integrada no painel de dia 18 «Comunicação Digital em Museus e Centros Interpretativos: Desafios e Oportunidades».



PROGRAMA (em <https://www.slbenfica.pt/pt-pt/agora/noticias/2022/10/21/clube-benfica-congresso-internacional-mediacao-e-educacao-viver-o-presente-construir-o-futuro> (consulta 25/6/2024):

«O congresso internacional "Mediação e Educação: Viver o Presente, Construir o Futuro" realiza-se nos dias 17 e 18 de novembro, entre as 9h30 e as 17h00, no auditório do Museu Benfica – Cosme Damião. Neste ano que está a ser marcado pela retoma da atividade presencial das instituições museológicas, após dois anos de pandemia e os seus desafios, a Direção de Património Cultural do Sport Lisboa e Benfica concebeu um congresso que tem como objetivo proporcionar uma reflexão

sobre as áreas de mediação cultural, serviços educativos e comunicação digital em contexto museológico. Com o intuito de tornar este momento uma partilha entre diversos profissionais e interessados nestas áreas, a participação neste congresso é gratuita, mas requer inscrição prévia obrigatória, pelo facto de a lotação da iniciativa estar limitada à capacidade do auditório.

O programa do congresso conta com profissionais de renome de várias áreas, que partilharão as suas experiências.

17 DE NOVEMBRO

» **Mediação Cultural**

Oradores:

Fernando Grilo, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa;

David Felismino, Museu de Lisboa;

Rita Rato, Museu do Aljube – Resistência e Liberdade.

Moderadora: Patrícia Ribeiro Martins, Agrupamento de Escolas de Marrazes (Leiria)/Universidade de Coimbra (CEIS20).

» **Projetos Museológicos Desportivos Emergentes: Um Olhar sobre a Criação do Museu e a Importância da Mediação Cultural**

Oradores:

Andreia Fontenete Louro, Clube de Futebol Estrela da Amadora;

José Carvalho, Clube de Futebol "Os Belenenses";

Ricardo Macieira, Botafogo de Futebol e Regatas.

Moderadora: Rita Costa, Direção de Património Cultural do Sport Lisboa e Benfica.

» **Serviços Educativos – A Arte e a Memória na Educação Não-Formal**

Oradores:

Hilda Frias, Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado;

Raquel Oliveira, Museu Benfica – Cosme Damião;

Ana Brites e Vitória Pinheiro, Arquivo Municipal de Lisboa;

Teresa Canguero, Museu da Música Mecânica.

Moderador: Fábio Leite, Direção de Património Cultural do Sport Lisboa e Benfica.

» **A Mediação Cultural na Escola: Sementes de Cidadania**

Patrícia Ribeiro Martins, Agrupamento de Escolas de Marrazes (Leiria).

18 DE NOVEMBRO

» **Comunicação Digital em Museus e Centros Interpretativos: Desafios e Oportunidades**

Oradores:

Liliana Pacheco, Casa Fernando Pessoa;

Clara Santiago, Quake – Centro do Terramoto de Lisboa;

Salvador Patrício Gouveia, Museu do Caramulo.

Moderadora: Patrícia Remelgado, Pportodosmuseus.pt.

» Comunicação Digital em Museus Desportivos

Oradores:

Fábio Leite, Museu Benfica – Cosme Damião;

Ana Salvador Semblano e Jorge Santos, Museu Nacional do Desporto;

Renata Beltrão, Museu do Futebol (São Paulo, Brasil);

Nicolás Mirelman, Club Atlético River Plate (Argentina).

Moderadora: Patrícia Remelgado, Pportodosmuseus.pt.

Irá realizar-se ainda um workshop sobre estratégias de comunicação digital, apresentado por:

Paulo Salgado, Communication & Branding.

O Museu Benfica – Cosme Damião congratula-se por organizar este congresso e promete tornar esta iniciativa de todos e para todos, partindo da análise dos desafios do presente para promover um planeamento estratégico para o futuro.

O congresso tem atualmente mais de 100 pessoas inscritas, algumas das quais em representação de instituições culturais (26 contabilizadas até à data). As inscrições continuam abertas até à véspera do evento, ou até se atingir o limite da capacidade do auditório onde irá decorrer esta iniciativa, e podem ser feitas através do formulário disponível no Site Oficial (museubenfica.pt) ou através dos canais de comunicação habituais do Museu Benfica (dias úteis, das 10h00 às 18h00): museu@slbenfica.pt ou 21 721 95 90.”

2. Artigo na Medium.com (Online, 2022)

Título: “Uma metodologia possível para analisar a literacia digital em museus”

Em <https://medium.com/cultura-digital-compet%C3%Aancia-midi%C3%A1tica/uma-metodologia-poss%C3%ADvel-para-analisar-a-literacia-digital-em-museus-c893777bf2f9> (consulta 20/6/2024).

“Technology is changing the way we think about museums” - (Levent, Pascual-Leone and Lacey)

O contínuo e rápido desenvolvimento da tecnologia permitiu a criação de experiências digitais (realidade virtual, aumentada ou imersiva, entre outras), com abordagens multissensoriais aplicáveis, também, ao design de exposições. Ao mesmo tempo, acarreta oportunidades para atrair visitantes, que ao utilizarem as ferramentas tecnológicas lhes permite enriquecer as suas visitas aos museus. O termo ‘mídia interativo’ tornou-se a palavra de ordem no mundo destas instituições, mas ‘hipermídia’ e ‘mídia interativo’ são outros que podem confundir, quando se pretende desenvolver exposições.

Por isso, os museus enfrentam desafios ao nível da literacia digital, que a pandemia veio deixar ainda mais à tona. Foram, nessa altura (a partir de 2020), ‘forçados’ a ser criativos sobre como chegar a mais pessoas e, conseqüentemente, a ter de entender melhor a tecnologia, essencial a qualquer organização. A literacia e o acesso digitais são dois elementos fundamentais dos museus atuais, sem os quais estes correm o risco de ficar para trás e não chegar ao público ou aos visitantes. (Devine, 2021)

A literacia é necessária em mais do que uma frente dos atores deste ecossistema: museu — visitante (público em geral e mais jovens/ estudantes) — escola. A literacia digital na área museológica começará pela formação superior ou técnica dos profissionais que neles irão exercer museologia ou outra atividade, e a inclusão deste tema nos programas é essencial. (Arias, 2021) O assunto tem sido estudado por alguns projetos, como o One by One, da Universidade de Leicester, que visa ajudar os museus do Reino Unido a

“better define, improve, measure and embed the digital literacy of their staff and volunteers in all roles and at all levels. By introducing a new approach to digital literacy understanding and development, the project’s objective is to create new organisational mindsets in museums to help support their digital transformation needs.” (Parry et al., 2018, p. 3)

Outro estudo, sobre o impacto e desafios colocados pela informação e as mudanças nos museus da América do Norte (Duff et al., 2009), também sugere profundas mudanças que estão a ocorrer, com dificuldades acrescidas para os profissionais mais velhos, uma mudança geracional que mostra que os profissionais de gerações mais jovens percebem melhor a tecnologia como uma parte integrante do seu ambiente. São principalmente três os desafios mais comuns: “the cost of designing, implementing, and maintaining technology; a lack of in-house expertise; and information management.” (p. 1)

Ferrés & Piscitelli (2015) apresentam uma proposta de seis dimensões para “nortear” a literacia dos média, rumo a uma nova competência mediática do cidadão “prossumidor” (consumidor + produtor)[1], independentemente da idade: “linguagem, tecnologia, processos de interação, processos de produção e difusão, ideologia e valores e dimensão estética.” (Ferrés & Piscitelli, 2015, p.1) Essa competência e essa educação deve ser constante, para acompanhar o contínuo

desenvolvimento da tecnologia e dos média, ao mesmo tempo buscando uma “cultura participativa” com o desenvolvimento da capacidade crítica. (p. 5) Cada uma das seis dimensões de competência ou literacia dos média envolvem habilidades, domínio de competências, capacidades e atitudes em dois âmbitos: da análise e da expressão.

O modelo que apresentam tem uma abordagem participativa e lúdica (para a educação mediática), e pode ser utilizado pelos museus para a avaliação dessas dimensões.

“Nunca poderá ser eficaz uma educação mediática que não advirta que as tecnologias apenas promovem a cultura participativa e a autonomia pessoal se forem colocadas a serviço de uma gestão adequada do capital emocional dos indivíduos. «A razão sem emoção é impotente», nas palavras de Jonah Lehrer.” (citado por Ferrés & Piscitelli, 2015, p.6)

Já Mihailidis (2014) é pertinente ao apontar a inadequação da rapidez dos aumentos tecnológicos em contraponto com a resposta lenta da educação, causando um atraso na forma como as ferramentas da tecnologia são apropriadas nos espaços formais de educação. (p. 114) Daí a necessidade da literacia, para que se facilite a comunicação entre pares, a partilha e a interatividade:

“Learning how to effectively use digital media plays a significant role in the ways new technologies are utilized in society. The question, then, is not whether or not these technologies are enhancing or dumbing down our culture, but rather how we can learn to use them in smart and meaningful ways. (Mihailidis, 2014, p.113)

Assim, ele propõe uma série de quatro conectores que ajudam a reformular as plataformas sociais de média, como ferramentas mais “holísticas e inclusivas”, criando oportunidades colaborativas: “clarifying terminology, integration into formal spaces, mindfulness, multimodality”. (pp. 115-ss.) Ao mesmo tempo, ajudam a diminuir a separação entre a forma como os mais novos utilizam as ferramentas e tecnologias sociais, e a sua perceção sobre o seu lugar e função na vida diária. (p. 119)

Por outro lado, ele afirma “que na cultura da convergência a literacia mediática engloba cinco habilidades: a curadoria, a criação, a compreensão crítica, a participação e a colaboração. Entretanto, como o autor destaca, “as dimensões estão interrelacionadas e esta separação é feita para que possamos analisar didaticamente cada uma delas.” (Borges & Sigiliano, 2020, p. 88)

“A habilidade da curadoria envolve a capacidade de organizar, filtrar, selecionar e sistematizar conteúdos. O autor ressalta que a curadoria ganhou novas possibilidades no ambiente de convergência como, por exemplo, o compartilhamento de links, a criação de threads e a elaboração de tutoriais.” (p. 89) “A habilidade de criação envolve a capacidade de produzir, remixar, compartilhar e integrar conteúdos em plataformas online. (p. 89) “A habilidade da compreensão crítica se refere, segundo Mihailidis (2014), à capacidade de analisar e compreender criticamente os conteúdos como, por exemplo o entendimento de mensagens, formato e gêneros a partir de suas semelhanças e especificidades.” (pp. 91–92)

Mihailidis (2014) propõe, ainda, o modelo 5A’s — que se desenvolve em continuidade — para uma literacia mais inclusiva para as tecnologias de média, e para aquilo a que apelidou de “Emerging Citizen” (cidadão emergente):

“The «5 A’s» developed as a continuum — access to media, awareness of media’s power, assessment of how media cover international and supranational events and issues, appreciation for media’s role in creating civil societies, and action to encourage better

communication across cultural, social, and political divides approaches critical media inquiry habits on local, national and global levels. (...) Without access to information, civic society would not exist in its current form.” (p. 120)

Cada um destes pontos envolve perguntas nucleares, que permitem uma avaliação sistemática, podendo o modelo ser utilizado nos museus, para ajudar a um melhor envolvimento dos seus visitantes com os seus espaços públicos. (p. 142) Ao mesmo tempo, permite fornecer aos mais jovens as ferramentas e competências que estes precisam (p. 146).

“A tecnologia digital tem sido um catalisador de mudança social nas sociedades contemporâneas.” (Scolari, 2018a, p.2)

PERGUNTAS NUCLEARES [2] :

Core Awareness Questions: What is the meaning of the information provided in larger social & civic contexts? What are the larger value systems in which media messages are constructed? How can we be aware of the representations media cultivate? How do media messages affect values? What cultural, political, social, or economic representations are embedded in the information? What are the underlying assertions associated with the information? What larger ideological positions are presented in this information? What are the limitations to understanding culture through media? (p. 133)

Core Assessment Questions: What is the purpose of the message? Who is the intended audience? Who is the author of the message? What sources are used to advance points in the messages? What techniques are used to grab attention? What symbols are used to create meaning in the message? What is the emotional appeal of the message and how is it triggered? How is authority built into the message? What information is not included or left out of the message? (p. 135)

Core Appreciation Questions: In what ways are media beneficial avenues for civil society? How does freedom of expression help maintain diversity? How can multiple perspectives build a more vibrant media environment? How can understanding media lead to more participation? How can my voice contribute to more vibrant dialog about issues, events, or hobbies? What responsibilities do I have to my family, friends and acquaintances in social media spaces? What types of behaviors will help build a more tolerant, diverse, and inclusive media culture? (p. 137)

Core Action Questions: How can I use media to have a voice? How and where can I participate in the creation of meaningful dialog? Who are the communities that I connect with, and what role do I have in those communities? What new digital avenues can I use to be active and engaged? How can I contribute to tolerance, diversity, and discourse in digital media culture? Where are my actions beneficial, and detrimental, to my local communities? How can I act to help better issues I care about, inform others on my positions, and engage in more valuable dialog? (p. 140)

Scolari (2018a) define Literacia Transmedia “como um conjunto de capacidades, práticas, valores, sensibilidades e estratégias de aprendizagem e intercâmbio desenvolvidas e aplicadas no contexto das novas culturas colaborativas. Tem como foco principal o que os jovens fazem com os media, considerando-os prosumers (produtores + consumidores)[3], capazes de partilhar e gerar conteúdos mediáticos de diferentes tipos e níveis de complexidade.” (p. 6)

Borges & Sigiliano (2020) consideram que um dos pontos centrais da proposta teórica de Scolari é “a leitura polissêmica e informal dos meios, ou seja, além permear por distintas plataformas os sujeitos são dotados do que o autor cunha como estratégias de aprendizagem informal.” (Borges & Sigiliano, 2020, p. 81)

“No âmbito do projeto Literacia Transmedia, as ‘estratégias de aprendizagem informal’ são definidas como a sequência de ações individuais ou coletivas com vista a adquirir e acumular conhecimento, capacidades e atitudes das experiências e interações diárias em diferentes contextos.” (Scolari, 2018a, p.11)

O público em geral encontra num museu um espaço de aprendizagem informal, onde essa prática estava presente muito antes de surgirem os sistemas de educação formal. A informalidade é particularmente importante e interessante para os jovens e para o ensino formal das escolas, que podem (e devem) encontrar na tecnologia — incluindo a digital — uma ferramenta útil, já que “os avanços tecnológicos atuais expandiram as situações de aprendizagem tradicionais, ao criarem espaços como media sociais, sites, comunidades online, etc. YouTube, comunidades de fãs e redes sociais podem ser espaços de aprendizagem informal.” (Scolari, 2018a, p.11)

A equipa de investigação de Scolari (2018b) sistematizou seis modalidades de diferentes estratégias: aprender fazendo, resolução de problemas, imitação/ simulação, jogando, avaliando e ensinando. Observou que os adolescentes utilizam esta estratégia de aprendizagem a nível individual e colaborativo, sobretudo em ambiente digital onde predomina o entretenimento, acabando por ser um fator de motivação. (p. 85) Os resultados mostram que, nesta população, o YouTube tem um papel central na sua vida, como elemento de cultura mediática e em muitos casos a sua principal fonte de obtenção de informação (ainda mais do que o Google), tomando como seus ídolos e modelos outros youtubers: os vloggers. (idem)

Esta, como outras redes sociais (como o Instagram ou o Twitter) permitem uma interação — síncrona e assíncrona — com conversações que facilitam e propiciam a partilha instantânea de conteúdos em rede. As hashtags (#), por exemplo, são um exemplo que permite a indexação e a consequente mobilização à volta dos tópicos que mais lhes interessam. (Borges & Sigiliano, 2020, p. 83) “A habilidade da participação abrange a capacidade de comentar, editar e propagar publicações em diferentes plataformas colaborativas, tais como fóruns e redes sociais.” (p. 94) “As hashtags acabavam formando, mesmo que indiretamente, comunidades momentâneas, contribuindo para o aprofundamento do universo ficcional.” (p. 98) Estão, assim, criadas formas de engajamento (engagement) a partir de estratégias informais, que os utilizadores criam naturalmente, sem mesmo delas se aperceberem, formando também verdadeiras comunidades, onde podem trocar ideias, dar opiniões ou até mesmo protestar.

Embora Borges & Sigiliano, e outros autores e investigadores, se debrucem sobre este assunto aplicando-o à análise do universo ficcional (como as séries de televisão), cremos que esta estratégia e metodologia de investigação de literacia mediática digital pode ser adaptada aos museus, como o Museu Nacional do Desporto, que pretendemos utilizar, de futuro, como estudo de caso.

“À medida que o digital se institucionaliza, os museus reestruturam-se e evoluem, explorando, aprendendo e exigindo novas competências digitais, à medida que se inovam e criam conteúdos e artefactos digitais.” (Parry et al., 2018, p. 3)

O mundo atual está sobrecarregado de conteúdos digitais. Por isso, outros autores centram-se na análise desta “superprodução de conteúdos digitais estetizados, testemunho de experiências sociais, culturais ou recreativas, paradoxalmente efêmeras e esquecidas.” (Veiga, 2021, p. 142) Também acreditamos que essa análise pode ser feita do ponto de vista da literacia mediática, incluindo a digital, aplicada a museus de temática especializada, como o desporto, onde ainda não se encontra muita investigação sobre este tema.

“We need to rethink the image-based media, whatever its format, and evaluate how we design and produce these images for nonlinear, museum applications.” (Thomas, 1991)

Bibliografia

Arias. (2021, junho 1). Teaching Digital Literacy in UK Museum Studies Programmes. What’s Emerging in the Field? Essays from the MCN 2020 VIRTUAL Scholarship Program Recipients. <https://publications.mcn.edu/digital-literacy/>

Borges, G., & Sigiliano, D. (2020). Malhação — Viva a diferença: Ampliação e ressignificação do shipp Limantha no Twitter. *RuMoRes*, 14(28), Art. 28. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2020.174323>

Devine, C. (2021, novembro 1). Digital Literacy And Access Are Musts For Today’s Museums. *Jing Culture & Crypto*. <https://jingculturecrypto.com/catherine-devine-digital-literacy-access/>

Duff, W., Carter, J., Dallas, C., Howarth, L., Ross, S., & Tilson, C. (2009). The Changing Museum Environment in North America and the Impact of Technology on Museum Work. 9.

Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2015). Competência midiática: Proposta articulada de dimensões e indicadores. *Lumina*, 9(1), Art. 1. <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21183>

Mihailidis, P. (2014). Media Literacy and the Emerging Citizen. Peter Lang US. <https://doi.org/10.3726/978-1-4539-1293-5>

Parry, R., Eikhof, D. R., Barnes, S.-A., & Kispeter, E. (2018). Mapping the Museum Digital Skills Ecosystem — Phase One Report [Report]. University of Leicester. <https://doi.org/10.29311/2018.01>]

Scolari, C. (2018a). Livro Branco. Literacia mediática na nova ecologia mediática (p. 16).

Scolari, C. (2018b). Teens, media and collaborative cultures. Exploiting teens’ transmedia skills in the classroom (p. 188). Universitat Pompeu Fabra — Barcelona.

Thomas, S. (1991). Interactive Media & the Museum Experience. *Interactive Media*, 5.

Veiga, P. A. da. (2021). The Everywhere Museum of Everything: The Curatorship Challenge, from Digital Urban Art to NFTs. Em H. Barranha & J. S. Henriques, *Art, Museums and Digital Cultures: Rethinking Change* (pp. 142–156). Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade NOVA de Lisboa. <https://doi.org/10.34619/HWFG-S9YY>

NOTAS:

[1] O cidadão que além de consumir (as mensagens dos outros) produz e dissemina as suas próprias mensagens. (Ferrés & Piscitelli, 2015, p.5)

[2] Equacionar a inclusão na revista.

[3] O mesmo que “prosumidor”, que referimos anteriormente.

3. Exposição coletiva «RIZOMA» (Loulé, 2023)

CARTAZ, FOLHA DE SALA, IMAGENS, INTERAÇÃO, WEBSITE

<https://dmad.ciac.pt/category/2023/exposicao-2023/>

<https://dmad.ciac.pt/inauguracao-da-exposicao-rizoma/>

#EXPODMAD2023

12.07 —
14.07 2023

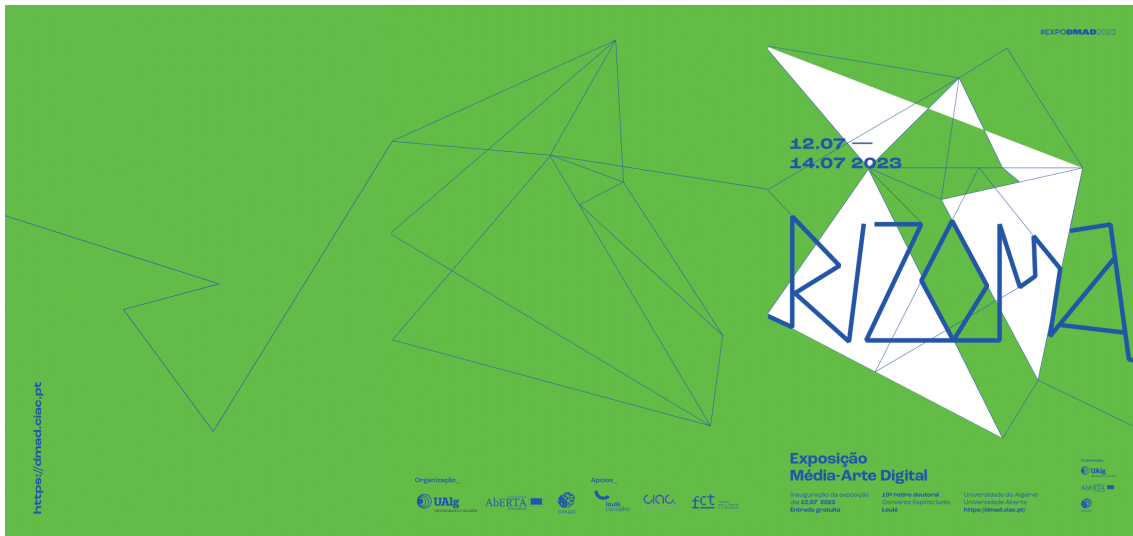
**Exposição
Média-Arte Digital**

Inauguração da exposição
dia **12.07 2023**
Entrada gratuita

10º retiro doutoral
Convento Espírito Santo
Loulé

Universidade do Algarve
Universidade Aberta
<https://dmad.online>

Organização:
UAIG
AbERTA
DMAD
Apresenta:
Loulé
CIAC
fct



A exposição RIZOMA parte de um tronco comum, a Média-Arte Digital enraizada na sociedade contemporânea, onde cada artista representa uma ramificação, evocando um processo híbrido e artístico, não linear e mutável. Cada um dos artistas fez brotar, nos seus ramos, intervenções transdisciplinares para criar arte digital, que por si só darão origem a novas ramificações generativas que se poderão conectar entre si, sustentadas pela interação dos participantes (público).

«o rizoma nele mesmo tem formas muito diversas, desde sua extensão superficial ramificada em todos os sentidos até suas conexões em bulbos e tubérculos.»

(Deleuze & Guattari, 1995)

Escape the Cybercity: Search and Rescue

A instalação do artefacto *Escape the Cybercity: Search and Rescue* é uma simulação em realidade virtual num futuro que parece distante, mas que está lá presente nas nossas vidas. Assumindo o papel de alguém, que tem como missão salvar uma criança perdida no interior de um edifício em chamas, depressa se irá aperceber que existem vários desafios que terá de enfrentar. Desta forma, esta experiência pretende provocar emoções e sentimentos para uma (ir)realidade simulada, que já pareceu mais distante.



Bruno Miguel Pinheiro
Bruno Miguel Pinheiro é bombeiro sapador no Regimento de Sapadores Bombeiros de Lisboa desde 2005. Licenciado em Engenharia de Multimédia e licenciado em Informática pelo Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa. Tem uma pós-graduação em Realidade Virtual e concluiu o Mestrado em Informática no ramo de Dispositivos Móveis e Multimédia também no mesmo Instituto. Atualmente, é doutorando em Média-Arte Digital numa parceria entre a Universidade do Algarve e na Universidade ABERTA.

in/visibilidades no feminino

"In/visibilidades no feminino" evoca a Mulher e o/la, através da experiência em média-arte digital com a intenção de provocar o pensamento crítico, na abordagem visual e sonora, e a transformação do resultado em práticas de subversão. O projeto em forma de instalação interativa traça a linha temporal do percurso histórico do papel da mulher, as mulheres a sul. O projeto toma como referência a história das relações de género e procura compreender os processos de evolução e produção de novas formas de subjetividade feminina, distanciado dos tradicionais estereótipos de género. Incorpora a relação da etnomusicologia, os cânticos das mulheres como afirmação do seu papel na sociedade, em formato manifesto.



Célia Palma
Célia Palma é doutoranda em Média-Arte Digital (UAlg/UAb). Licenciada em Design de Comunicação, mestre em Comunicação, Cultura e Artes, pós-graduada em Design & Photocollagem, Ripartida e Marketing & Comunicação Comarcal. Designer colaborativo em projetos e estratégias de comunicação na área cultural. Em 2001, iniciou a sua atividade no Algarve de onde é natural. Impulsionada pela paixão das tradições, trabalha na promoção da cultura local como designer de comunicação, tem o privilégio de trabalhar em vários projetos que lhe permitem explorar diferentes formas de expressão, como a fotografia, as viagens e outras artes.

[Des]montagem

A instalação multimídia *[Des]montagem* é constituída a partir da associação de elementos imagéticos e sonoros que tecem uma narrativa não linear e evocam, através de documentos de arquivo, a memória de mulheres, vítimas da ditadura civil militar brasileira. Pretende-se chamar a atenção para aquele período e para as mulheres que foram, múltiplas vezes, apagadas e silenciadas: as sofredoras de tortura e a violação de seus corpos, as serem assassinadas pelo estado, as ter seu sofrimento relativizado e na negação dos acontecimentos históricos. Ao fazerem-se ouvir suas vozes e presentificar suas histórias, interseccionam-se presente, passado e futuro, numa experiência estética e política transformadora, que busca incorporar a dimensão do arquivo e da memória na arte.



Cristina Cavalcanti
Diretora, atriz e web designer. Fundou em 2003 a Visceral Companhia, vencedora dos prêmios Shell, APCA (Associação Paulista de Críticos de Arte) e Aplauso Brasil. Como designer, criou websites de diversos artistas e peças gráficas para filmes e espetáculos. É doutoranda em média-arte digital pela Universidade do Algarve e Universidade ABERTA de Portugal. Formada em Arquitetura e Urbanismo pela UFPR - Universidade Federal do Paraná e em Artes Cênicas pelo INAC - Instituto de Arte e Ciências - São Paulo.

Liberdade por um fio

Neste contexto, o projeto *Resonâncias* é um convite a refletir sobre este trecho da história de Portugal e sobre noções de liberdade, que temos como algo adquirido e concreto nas nossas vidas. O objetivo é levar o público repensar quais as liberdades que mais valorizam nas suas vidas e que poderiam não experimentar se vissemos na ditadura do Estado Novo. Este projeto foi inspirado na Literatura de Cordel, uma prática antiga em Portugal e levada para o Brasil, em uma forma de levar histórias e folclore para a população mais simples, na sua maioria analfabeta, de forma que entendessem através de imagens e traços rimados.



Jacqueline Moreira
Formada em Gestão de Empresas, MBA em Gestão Estratégica e Mestre em Marketing. Além da carreira académica, como docente e doutoranda, também se dedica à escrita de livros infantis e ilustração. Criadora do projeto audiovisual "Ana Galocha", voltado para o público infantil, que já conta com quatro curtas selecionadas para Mostra de Cinema, sendo dois deles vencedores nas suas categorias.

Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo

Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo é um projeto e artefacto de média arte digital artista, que combina arte com ativismo e pretende sensibilizar para a causa da igualdade de género no Desporto. O projeto nasceu da confluência de três conceitos: 1. (re)Oração: ovo e ovoio; 2. Buracos negros: universo, macrocosmo, infinito; 3. Realidade(s) paralela(s). Todos coexistem e se cruzam quando se atrevesa a linha imaginária da realidade. O artefacto é materializado num cubo, que representa um portal para experiências digitais transmédia, de acesso à página web dedicada, redes sociais, memes, um quiz, vídeoarte, realidade aumentada e espelhos-ovos. Cada história de uma atleta pioneira, nele mostrada, é um mundo! Pelo cubo accede-se a outros universos, uma metáfora para a empatia, permitindo ver os outros através de nós mesmos, ou vice-versa. A forma oval das entradas nas faces remete para o ovo como símbolo da criação e renovação no ciclo da natureza, logo, para a mulher. Procura-se o fascínio através das dicotomias e paradoxos, dos buracos, suas múltiplas e impulsionadas, travessia de um universo para outro em espelho (mirroredness). A ideia de reflexos e distorções está presente na experiência, projetada para ser infinita, tanto quanto o visitante ou a imaginação ou o conhecimento o queiram. *Paralelo 3* (pode ler-se paralelo ao cubo) convida, através da média-arte digital, a refletir dentro da caixa.



Jorge Santos
Jorge Santos é licenciado em Estudos Artísticos (Universidade ABERTA), mestre em Comunicação Cultural e Tecnologias de Informação (ISCTE IUL) e doutorando em Média-Arte Digital (Universidade do Algarve e Universidade ABERTA). Colabora com o Museu Nacional do Desporto, sendo responsável pelo plano de comunicação, imagem e estratégia de presença digital, além da curadoria, design de exposições e dinamização do serviço educativo, com vasta experiência em visitas guiadas num edifício emblemático e histórico de Lisboa. O que o motiva é a comunicação com criatividade, que leve à reflexão sobre temas da Arte e da Sociedade.

Pessoa Generativo. Como sabemos como seria se nem ele sabe o que foi?

"Pessoa Generativo. Como sabemos como seria se nem ele sabe o que foi?" é um projeto de poesia generativa, baseado em textos de autor Fernando Pessoa. Com este projeto pretende-se perpetuar o renascimento do poeta (ou a sua continuidade artística) na era digital e oferecer a possibilidade de contemplação da sua evolução na atualidade, como uma extensão dos pressupostos deseados pela musicalidade e tonalidade dos seus versos. O público poderá ter uma experiência de ser o poeta, ele próprio, colocando-se no seu lugar, sentido-se na pele do poeta enquanto autor e criador de poesia, utilizando o programa para geração automática de textos que serão criados com recurso a um dicionário lexical composto de poemas de Fernando Pessoa. A semântica dos novos textos transporta as características lexiais dos textos do autor, mas será gerada por um novo heterónimo, autor de textos generativos - Tomás Xavier. Apoiando a sensações e emoções, experiências visuais e auditivas, a sua contemplação oferece uma experiência diferenciada no contacto com a poesia pessoana, mas também possibilita a criação de uma nova obra literária digital. Fruto da compilação de poesias geradas e guardadas pelo público, no decorrer da sua interação com o artefacto.



Marlene Soberano

Marlene Soberano, natural de Aveiro, é licenciada em Línguas, Literaturas e Culturas (FLUL), licenciada em Engenharia Informática (ISEC) e Mestre em Informática - Dispositivos Móveis e Multimédia (ISTEC). Atualmente trabalha para a Coggerm Engineering como Consultora Informática, em Quality Assurance, contribuindo para a maior eficiência da produção de projetos informáticos, de acordo com os níveis de qualidade exigidos. Em 2022 oportuno-se num novo percurso, tornando-se doutoranda em Media Arte Digital (UALG/UAB), explorando novas áreas de conhecimento e possibilidades para o futuro.



Portuscale de algarhb: Quadro cinematográfico da escola do porto para a serra algarvia

O meu projeto é uma videarte que tem como objetivo criar uma experiência imersiva e sensorial para o espectador através de uma sequência de planos pela serra algarvia. Utilizando uma mistura de imagens naturais e abstratas, a obra procura destacar a beleza e grandiosidade da natureza, bem como a relação entre o ser humano e o meio ambiente. O quadro começa com uma ampla panorâmica da serra, mostrando as montanhas, a vegetação e a fauna local. A música eletrónica, com notas calmas e etéreas, começa a ser ouvida, acompanhada por sons da natureza, como o canto dos pássaros e o som do vento. A medida que a câmara se aproxima da vegetação, os sons da natureza são amplificados, dando a impressão de que o espectador está lá, no meio da natureza.



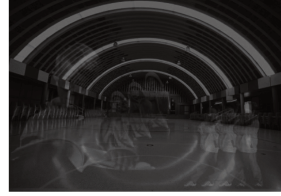
moursoaf

moursoaf nasceu na cidade do porto no ano da greve de 1972, é bacharel em Cinema e Vídeo e Licenciado em Arte e Comunicação Audiovisual pela Escola Artística do Porto. Pós graduado em tecnologias multimédia pela faculdade de engenharia da universidade do porto. Docente de audiovisuais e multimédia e assistente convidado do Instituto Politécnico de Castelo Branco. Artista e viajante das novas fronteiras.



Pós-fotografia: práticas artísticas para a cultura visual digital

Projeto de pesquisa criação que explora a expansão da imagem na cultura digital por meio do envio para sensibilizar e refletir coletivamente sobre a incidência da tecnologia nas artes, educação e cultura. O artefacto nasce das interações pedagógicas libertárias ministradas em disciplinas como: Cibercultura, Inovação com o uso de Tecnologias, Cultura Escalon. A intenção colaborativa das práticas de educação artística possibilita um sentido comunicativo on-line, por meio diversos formatos visuais como: meme, colagem, IA para criação de imagens, efeitos visuais e fotografia experimental procura gerar práticas situadas e híbridas que promovam o senso-pensar na cultura visual-digital contemporânea.



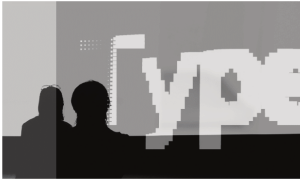
Rennier Ligarretto

Professor-pesquisador em cibercultura, tecnologia educacional e cultura visual digital da Faculdade de Educação da Pontifícia Universidade Javeriana. Artista multidisciplinar, pós-fotográfico digital, documental e experimental. Psicólogo pela Universidade Externado. Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Nova de Lisboa. Doutorando em Media-Arte Digital pela Universidade do Algarve & Universidade Alberto, Portugal. Assessor pedagógico da Universidad del Rosario, Universidad de Antioquia, Ministério da Educação, Computadores para Educar, ESAP, entre outros.



Ressonâncias Tipográficas

"Ressonâncias Tipográficas" é um projeto de tipografia experimental e interativa, que combina tipografia, movimento e som. Pretende explorar a tipografia dinâmica em sistemas generativos, como meio de expressão e comunicação visual de emoções. Cada tipografia tem uma personalidade única, transmite uma sensação diferente, possui uma energia própria, tem um tom específico de "voz", o que pode manipular a maneira como percebemos a mensagem. A instalação convida a audiência para uma experiência interativa em torno do comportamento responsivo e generativo das letras em função do movimento. As tonalidades e a ambiguidade da mensagem são incorporadas por meio da interação com elementos tipográficos e sons dúbios e incertos, mudanças súbitas ou extremas de forma das letras, ilusões de ótica ou sobreposições que podem alterar o seu significado.



Nuno Martins

Nuno Martins é licenciado em Design de Comunicação Universidade do Algarve e doutorado em Media-Arte Digital (Universidade Aberta / Universidade do Algarve). Enquanto Designer de Comunicação e aplogista de uma linguagem gráfica simples, "clear" e universal. Testa frequentemente a fronteira entre o design e a arte, explorando novos conceitos através do design emocional para se ligar de uma forma mais sensível às pessoas. É docente na Licenciatura em Design de Comunicação e no Curso "NSD" em Design e Tecnologias Multimédia, na Escola Superior de Educação e Comunicação, da Universidade do Algarve.



Somos Todos Mar - um Ecrã para a Cidadania ou Arte para o Lixo

Somos Todos Mar provoca uma envolvente e imulativa em todas as pessoas na valorização do património natural e reforço da identidade social e coletiva. Os problemas ambientais sentidos ao longo das últimas décadas do século XXI requerem a atenção das diversas áreas do conhecimento e uma cidadania mais ativa por parte de cada um de nós. A literacia para os oceanos, produtores de oxigénio no planeta, pode ser desenvolvida junto dos cidadãos, criadores e consumidores de media digital. A Media Arte Digital ganha potencial como expressão artística digital e canal de comunicação, no acesso local e mundial. Somos Todos Mar opera sobre a imagem e conteúdos de pertença artística, social e ambiental. A instalação apresenta videarte obstruída no seu visionamento por uma cortina de plástico interativa, com códigos QR, a qual pode ser desviada quando o público pretender usufruir das imagens em looping.



Silvia Venturinha Jermias

Doutoranda em Media-arte Digital (UALG - UAB) e colaboradora em investigação no Centro de Investigação em Arte e Comunicação (UALG), desenvolve a sua atividade profissional como professora do ensino básico público - Agrupamento de Escolas de Sines - na área das artes visuais, multimédia e educação especial. O Mestrado em Formação Pessoal e Social (FLU) apresenta no seu trabalho o cenário de uma Cidadania Ativa para uma intervenção artística digital na comunicação e inclusão com todas as pessoas. Coordena o Projeto Plano B, a nível regional, com Setúbal e Vila Nova de Mil Fontes, com trabalho de iniciação de atelier e exposições de Artes Plásticas e Digitais.



Fortunas do Céu

A vivência do povo das ilhas está presente nos seus contos e no imaginário em que estes estão envolvidos. Com este projeto de média arte digital o público é convidado a fazer uma viagem a Cabo Verde através das suas histórias e contos. Bruxas, seretas e Katvoronas nos esperam nessa viagem. É apresentada uma narrativa transmitida construída a partir do levantamento de contos tradicionais que nos levam a imaginar um tempo em que as coisas eram mais simples e onde o maior medo era o escuro.

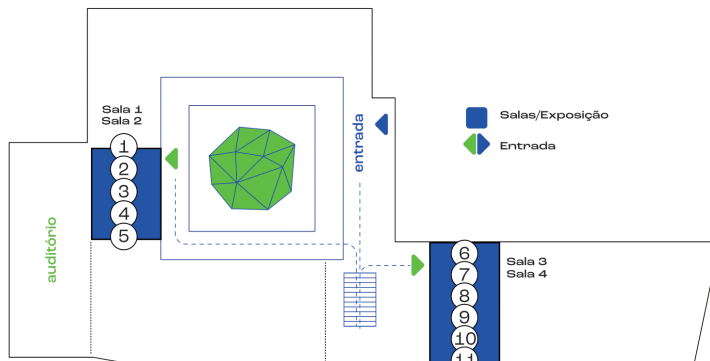


Yannick Fortes Pimenta

Yannick Fortes Pimenta é Mestre em Artes Cénicas pela Universidade Nova de Lisboa - FCSH, licenciado em Marketing e estuda a sua atuação na In Impactus Escola de atores, é fundador da Cia. 50 Pessoa, foi durante anos membro da direção do Festival Mindelart. Venceu o concurso nacional de dramaturgia em 2022.

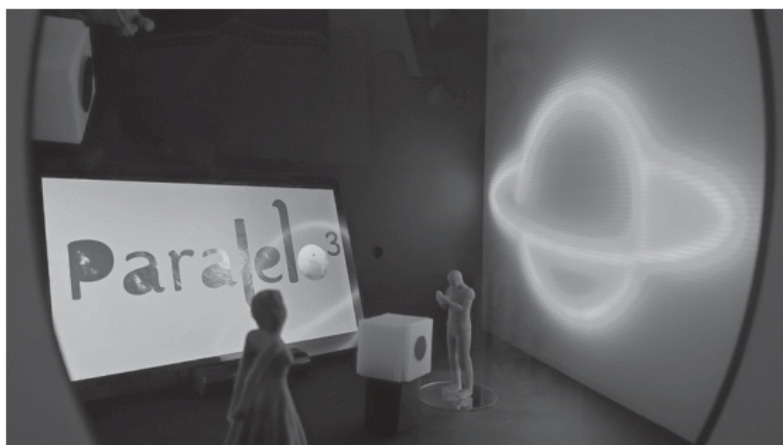


- Sala 1**
- 1. Escape the Cybercity: Search and Rescue [Bruno Pinheiro]
- 2. Pós-fotografia: práticas artísticas para a cultura visual digital [Rennier Ligarretto Fec]
- Sala 2**
- 3. Portuscale de algarhb - quadro cinematográfico da escola do porto para a serra algarvia [moursoaf]
- 4. InVisibilidades no feminino [Célia Palma]
- 5. [Des]montagem [Cristina Cavalcanti]
- Sala 3**
- 6. Paralelo 3 - Artivismo ao Cubo [Jorge Santos]
- 7. Liberdade por um fio [Jaqueline Moreira]
- Sala 4**
- 8. Ressonâncias tipográficas [Nuno Martins]
- 9. Somos Todos Mar - um Ecrã para a Cidadania ou Arte para o Lixo [Silvia Jermias]
- 10. Fortunas do Céu [Yannick Pimenta]
- 11. Pessoa Generativo. Como sabemos como seria se nem ele sabe o que foi? [Marlene Soberano]



Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo

Paralelo 3 – Artivismo ao Cubo é um projeto e artefacto de média-arte digital artista, que combina arte com ativismo e pretende sensibilizar para a causa da Igualdade de Género no Desporto. O projeto nasceu da confluência de três conceitos: 1. (re)Criação: ovos e óvulos; 2. Buracos negros: universo, macrocosmo, infinito; 3. Realidade(s) paralela(s). Todos coexistem e se cruzam quando se atravessa a linha imaginária da realidade. O artefacto é materializado num cubo, que representa um portal para experiências digitais transmídia, de acesso à página web dedicada, redes sociais, memes, um quiz, videoarte, realidade aumentada e espelhos-ecrãs. Cada história de uma atleta pioneira, nele mostrada, é um mundo! Pelo cubo acede-se a outros 'universos', uma metáfora para a empatia, permitindo ver os outros através de nós mesmos, ou vice-versa. A forma oval das entradas nas faces remete para o ovo como símbolo de criação e renovação no ciclo da natureza, logo, para a mulher. Procura-se o fascínio através das dicotomias e paradoxos, dos buracos, suas multiplicações e multiversos, travessia de um universo para outro em espelho (mirrorverse). A ideia de reflexos e distorções está presente na experiência, projetada para ser infinita, tanto quanto o visitante ou a imaginação ou o conhecimento o queiram. Paralelo 3 (pode ler-se paralelo ao cubo) convida, através da média-arte digital, a refletir dentro da caixa.



Jorge Santos

Jorge Santos é licenciado em Estudos Artísticos (Universidade Aberta), mestre em Comunicação Cultural e Tecnologias de Informação (ISCTE.IUL) e doutorando em Média-Arte Digital (Universidade do Algarve e Universidade Aberta). Colabora com o Museu Nacional do Desporto, sendo responsável pelo plano de comunicação, imagem e estratégia de presença digital, além da curadoria, design de exposições e dinamização do serviço educativo, com vasta experiência em visitas guiadas num edifício emblemático e histórico de Lisboa. O que o motiva é a comunicação com criatividade, que leve à reflexão sobre temas da Arte e da Sociedade.





4. Entrevista e Artigo na 16ª edição UALGzine

Na sequência da entrevista, por e-mail, ao GCP - Gabinete de Comunicação e Protocolo da Universidade do Algarve para o 16.º número da UALGzine - Revista Institucional da Universidade do Algarve, dedicado à rede de investigação, cujo lançamento oficial aconteceu no dia 31 de janeiro de 2024.

Por Jorge Santos - Doutorando e investigador em Média-Arte Digital; Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC); Universidade do Algarve, Faro / Universidade Aberta, Lisboa Respostas enviadas por e-mail a 27 de novembro de 2023, ao GCP - Gabinete de Comunicação e Protocolo da Universidade do Algarve para o 16.º número da UALGzine - Revista Institucional da Universidade do Algarve, cujo lançamento oficial aconteceu no dia 31 de janeiro de 2024. O artigo de que resultou encontra-se de seguida. A edição digital da revista está disponível em <https://www.ualg.pt/en/ualgzine-magazine>.

Porque é importante a investigação que está a desenvolver? Quais os objetivos da investigação?

Criei o projeto Paralelo 3 – ativismo ao cubo no laboratório do Seminário de Investigação e Produção Artística, durante o primeiro ano do curso doutoral em MAD, para explorar, de forma inovadora, a interseção entre arte, ativismo e igualdade de género no desporto, usando a MAD. O seu objetivo é desafiar estereótipos e promover a participação feminina no desporto. Esta abordagem – que se espera pioneira - emprega arte digital para criar uma experiência expositiva envolvente, convidando os visitantes a refletir e participar ativamente, enquanto promove uma discussão significativa sobre igualdade de género. O projeto é vital por explorar a interseção entre arte digital e ativismo para promover a igualdade de género no desporto. Ao empregar a MAD como ferramenta, procura oferecer uma abordagem inovadora para sensibilizar e envolver o público em questões sociais relevantes.

Paralelo 3 incorpora a missão do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 5, conforme delineado pela UNESCO em 2016. Os 17 ODS, adotados por 193 Estados-membros da ONU em 2015, buscam erradicar a pobreza extrema, reduzir desigualdades e preservar o planeta até 2030. O ODS 5 concentra-se na promoção da igualdade de género e no empoderamento de mulheres e raparigas, com metas que visam eliminar a discriminação e garantir a participação plena das mulheres em todas as esferas da vida. Contudo, o relatório de janeiro de 2023 revela desafios significativos, como a dificuldade de conciliar vida pessoal, familiar e profissional, especialmente para mulheres entre os 25 e os 39 anos, evidenciando obstáculos à prática regular de desporto. Estes e outros dados estatísticos, aliados à dificuldade particular de atletas mulheres na prática do desporto, reforçam a necessidade da chamada de atenção e sensibilização para a causa da igualdade de género no artefacto.

O objetivo principal da investigação é, portanto, explorar como a MAD artista pode ser criada e inserida na curadoria de uma exposição para promover comunicação, interação, envolvimento e consciencialização relativamente a questões de igualdade de género no desporto, num museu de temática desportiva. Este projeto visa avaliar a receção do patrocinador da exposição e a possibilidade de continuidade do projeto. Com foco no Museu do Desporto como local de exposição, destaca-se a integração da MAD e a abordagem à causa no processo de curadoria. Após a inauguração em junho de 2024, a análise concentrar-se-á na

interação dos visitantes com os ecrãs e o artefacto MAD, identificando elementos digitais impactantes. A avaliação subsequente abordará a eficácia dos ecrãs, o envolvimento do público e a promoção da consciencialização sobre a igualdade de género no desporto, incluindo as perceções dos visitantes sobre a interação com os ecrãs e a MAD no Museu.

A exposição «*MULHERES NO DESPORTO - Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade*» celebra a notável trajetória das mulheres no desporto, desde as pioneiras até às atletas contemporâneas desafiadoras de estereótipos de género. Homenageando a força e determinação que moldam o desporto e impulsionam a luta pela igualdade, a exposição, dividida em oito secções envolventes, convida os visitantes a explorar a Desigualdade de Género no Desporto. A Secção Expositiva apresenta peças simbólicas, enquanto uma mesa digital interativa oferece jogos e informações adicionais. Experiências digitais, como qr-codes e Realidade Aumentada, enriquecem o percurso, culminando com a oportunidade de tirar uma selfie no ecrã digital. O convite é para embarcar nesta jornada inspiradora, refletir e partilhar experiências, contribuindo para um futuro onde o desporto reflete a igualdade de género e as mulheres continuam a superar limites.

Por qual entidade é financiado o projeto?

A primeira fase, de criação e desenvolvimento de um artefacto em média-arte digital, foi totalmente custeada por mim, tratando-se de um importante protótipo, já testado numa exposição coletiva, *RIZOMA*, que se realizou em julho de 2023, em Loulé. No entanto, será na segunda fase – em curso – que o projeto mais se incidirá, no desenvolvimento e curadoria da exposição, cuja produção e montagem será financiada pela instituição que a acolhe: o Museu Nacional do Desporto / IPDJ (Instituto Português do Desporto e Juventude).

Que impacto poderá vir a ter na comunidade ou na vida das pessoas?

O impacto na comunidade pode ser significativo, especialmente para mulheres e raparigas interessadas em desporto. No entanto, a exposição e a abordagem ativista têm o potencial de desafiar estereótipos, encorajar a participação feminina no desporto e influenciar políticas desportivas para promover a igualdade de género, esperando sensibilização para a causa. Se pela criação de empatia puder mudar ou melhorar a vida das pessoas (mulheres, homens, raparigas e rapazes), ainda melhor!

Já existem resultados/conclusões resultantes da investigação?

A primeira fase, de criação e desenvolvimento de um artefacto em média-arte digital, como já referi, foi testada na exposição *RIZOMA*, de 11 a 14 de julho de 2023. Durante a exposição do artefacto Paralelo 3 – artivismo ao cubo, a interação foi ativa e envolvente, especialmente durante a inauguração, permitindo a coleta de imagens e observações comportamentais. Embora não tenha havido um registo contínuo de visitantes, estima-se a presença de 50 a 70 pessoas nos eventos. Depois da exposição, desenvolvi um questionário para avaliar a interação e a experiência com o artefacto, compartilhado com cerca de 30 alunos e professores que estiveram presentes, obtendo cerca de 50% de taxa de respostas validadas. A maioria dos inquiridos interagiu com as faces do cubo, percebendo a mensagem e provocando reflexão e impacto emocional, principalmente empatia e curiosidade. A tecnologia de Realidade Aumentada registou mais de 50 interações, demonstrando grande curiosidade e

envolvimento, tendo os participantes destacado a imersão, a consciencialização da problemática e a atratividade do artefacto como pontos fortes da experiência.

Esta fase preliminar, embora não fazendo parte, propriamente, da investigação, é importante para enquadrar e justificar a pertinência do tema, e para eventuais alterações ou adaptações ao conceito base do projeto, que nasceu da confluência de três ideias e premissas principais: 1. (re)Criação: ovos e óvulos; 2. Buracos negros: universo, macrocosmo, infinito (o geral); 3. Realidade(s) paralela(s): mirrorverse, espelhos, ilusões, microcosmo (o particular). Todas coexistem em paralelos que se cruzam quando se atravessa a linha imaginária da realidade, uma metáfora para o visitante se encontrar com outras realidades. A ideia de obra de arte aberta está intrínseca ao conceito da criação da vida e aos feitos desportivos, que podem acontecer não exatamente iguais (ou seja, de forma cíclica) mas em elipse evolutiva: caos - destruição – renascimento – criação – mulher, que contém o óvulo (físico e metafísico) da (pro)criação.

Quanto à segunda fase – de desenvolvimento da exposição – estão em curso as diversas atividades do plano de trabalho traçado, algumas das quais seguem paralelamente, não sendo, necessariamente, sequenciais, como a criação e a curadoria, nomeadamente a pesquisa exaustiva de conteúdos já concluídos. Também foi definido o conceito da exposição, que segue aquele que esteve na base de criação do artefacto original, que indiquei anteriormente. As atividades que irão decorrer nos próximos meses incluem a definição de orçamento disponível, para em função disso se tomarem decisões de operacionalização seguinte, como a contratação de designer, fotógrafos, artistas e a produção e montagem. Enquanto isso, já está praticamente concluído o enquadramento institucional, incluindo uma interessante entrevista à vogal do IPDJ responsável pela área da museologia, que deu importantes *insights*, sobretudo envolvendo o tema – da igualdade de género – que vai completamente ao encontro da visão e missão do organismo e que justifica o interesse em acolher o projeto.

Quem pode estar potencialmente interessado?

As mulheres ou raparigas que pretendem praticar desporto serão quem mais beneficiarão, diretamente, com a exposição. Já a pesquisa poderá atrair artistas, e ativistas, mas também qualquer pessoa interessada na interseção entre arte, tecnologia e questões sociais, especialmente a igualdade de género no desporto. Os resultados da investigação terão vários potenciais interessados, uma vez que orientarão curadores, artistas e profissionais da museologia na criação de experiências impactantes, abrindo novas possibilidades de exploração da arte digital na comunicação. A pesquisa contribuirá para os campos da comunicação, arte, tecnologia, sendo relevante para a sociedade e para a academia, ao investigar a consciencialização e a utilidade de projetos de MAD para outras causas ativistas, por exemplo.

Qual a metodologia usada (de modo breve e para quem não domina o "jargão científico)?

O estudo usa uma abordagem qualitativa, buscando registar o processo de criação curatorial de uma exposição ativista, mas também compreender a interação dos visitantes com a MAD. Utilizará o registo da criação da curadoria da exposição em Diário Digital de Bordo, mas também observações, registos de comportamento e entrevistas para entender como o público interage com ecrãs e artefactos digitais. A ideia é criar uma experiência de exposição

envolvente para sensibilizar sobre a igualdade de género no desporto. A exposição sobre a igualdade de género no desporto é, por si só, o artefacto resultante do uso da A/R/Cografia como método central de curadoria. Esse processo, conforme proposto por Veiga (2021), fundamenta-se em sete etapas distintas: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção. Essas etapas, iterativas e generativas, orientam não apenas a criação de peças individuais, mas também a estruturação e conceção do ambiente expositivo. O processo propõe uma amplificação da a/r/tografia (Springgay, Irwin & Kind, 2005) que visa enquadrar o trabalho de investigação criativa sob três prismas: o da arte (*art* – A), o da investigação (*research* – R) e o da comunicação (*communication* – C).

Esta abordagem não apenas guia a construção do ambiente expositivo, mas também revela a evolução de ideias e desafios na curadoria, indo além da simples comunicação da igualdade de género no desporto. A exposição resultante não só transmite a mensagem, como convida os visitantes a uma experiência educativa e contemplativa, mostrando o processo criativo por trás de cada exposição. A curadoria, tornando-se uma prática autoral, com registo num Diário Digital de Bordo (Leavy, 2020), desempenha um papel crucial como método de investigação e sensibilização, utilizando a exposição como meio de promover discussões e criar consciência sobre a igualdade de género. A exposição funciona como um registo vivo desse processo, proporcionando uma experiência informativa e reflexiva para curadores e visitantes, aproveitando o poder da arte para estimular o diálogo sobre questões sociais importantes.

Informações adicionais sobre o projeto e o investigador/artista/curador: <https://dmad.ciac.pt/jorge-santos/>; Vídeo de apresentação do artista: <https://youtu.be/YcjX8Jk72QQ>; Página web do projeto/artefacto Paralelo 3 – ativismo ao cubo: <https://3paralelo.wixsite.com/artivismoaocubo>.

Referências:

- Leavy, P. (2020). *Method Meets Art—Arts-base research practice*. The Guilford Press.
- Springgay, S., Irwin, R. L., & Kind, S. W. (2005). A/r/tography as Living Inquiry Through Art and Text. *Qualitative Inquiry*, 11(6), 897–912. <https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- Veiga, P. A. da. (2021). Método e registo: Uma proposta de utilização da A/R/Cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital: *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 2, Artigo 2. <https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>

UALG

ZINE

REVISTA DA
UNIVERSIDADE DO ALGARVE
JAN / 2024

16



REDE DE INVESTIGAÇÃO UNIVERSIDADE DO ALGARVE



A arte digital como promotora da igualdade de género no desporto

Jorge Santos é doutorando do curso de Média-Arte Digital (MAD) e jovem investigador do **CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTES E COMUNICAÇÃO (CIAC)** da Universidade do Algarve (UALG) e, este ano, no âmbito do Seminário de Investigação e Produção Artística do referido curso de doutoramento, criou o projeto **"Paralelo 3 – ativismo ao cubo"**, através do qual pretende explorar a interseção entre arte, ativismo e igualdade de género no desporto, utilizando a MAD.

Tendo como ponto fulcral desafiar estereótipos e promover a participação feminina no desporto, o investigador explica que este projeto tem uma abordagem que "se espera pioneira", empregando a arte digital "para criar uma experiência expositiva envolvente, convidando os visitantes a refletir e participar ativamente, enquanto promove uma discussão significativa sobre igualdade de género".

"Paralelo 3 – ativismo ao cubo" incorpora a missão do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) de 2016, delineado pela UNESCO, nomeadamente o ODS 5, que se centra na promoção da igualdade de género e no empoderamento das mulheres e raparigas, de modo a eliminar a discriminação e garantir a participação plena das mulheres em todas as esferas. Tendo em conta que ainda existem desafios significativos na conciliação da vida pessoal, familiar e profissional das mulheres, evidenciando obstáculos à prática regular de desporto, este projeto vem explorar como a MAD artista pode ser criada e inserida na curadoria de uma exposição, de forma a promover comunicação, interação, envolvimento e consciencialização relativamente a questões de igualdade de género no desporto, num museu de temática desportiva.

Mas como é que este investigador pretende passar da teoria à prática? Numa primeira

fase, Jorge Santos criou e desenvolveu um artefacto em média-arte digital, que foi testado em julho de 2023, em Loulé, na exposição coletiva RIZOMA. Sob o mote "Refletir dentro da caixa", o artefacto consistia num cubo em que na face 1 se encontrava um QR code, que ia permitir ao visitante aceder ao *website* e às redes sociais do projeto, para complementar os conteúdos apresentados na exposição; na face 2, encontrava-se um "mundo paralelo" em miniatura, numa alusão ao infinito, mais concretamente um ecrã com um filme em vídeoarte, que pretendia sensibilizar para a causa da desigualdade de género; já na face 3, era possível usufruir de uma experiência de realidade aumentada, através de uma aplicação que o visitante tinha de descarregar e onde podia assistir a uma animação com diversos dados estatísticos; por último, na face 4, era transmitida em tempo real uma imagem de quem espreitava da face oposta (face 2), criando, assim, uma metáfora com o não controlo da vida, desencadeando uma alusão à empatia necessária para reduzir as desigualdades. Segundo o investigador, nessa primeira exposição, a "interação foi ativa e envolvente, especialmente durante a inauguração, permitindo a coleta de imagens e observações comportamentais". Depois da mostra, foi desenvolvido um questionário para avaliar a experiência dos visitantes, tendo a maioria dos inquiridos percebido a mensagem, que lhes provocou reflexão e impacto emocional, principalmente empatia e curiosidade.

Em curso está a segunda fase do projeto, que será financiada pelo Museu Nacional do Desporto, através do Instituto Português da Juventude e Desporto, local com o qual Jorge Santos colabora, sendo responsável pelo plano de comunicação, imagem e presença digital, além da dinamização do serviço educativo, curadoria e *design* de exposições. Nesta etapa, com a exposição "Mulheres

no Desporto – Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade", o investigador celebrará a "notável trajetória das mulheres no desporto, desde as pioneiras até às atletas contemporâneas desafiadoras de estereótipos", explica. Dividida em oito secções, a exposição, que estará patente no Museu Nacional do Desporto, integrará a MAD e a abordagem à causa da desigualdade de género no processo de curadoria. Após a sua inauguração, prevista para junho de 2024, Jorge Santos esclarece que o foco da investigação será a análise da "interação dos visitantes com os ecrãs e o artefacto MAD, identificando elementos digitais impactantes", sendo avaliada, subsequentemente, a eficácia dos ecrãs, o envolvimento do público e a promoção da consciencialização sobre a igualdade de género no desporto. Através de peças simbólicas e de uma mesa digital interativa com jogos e informações adicionais, os visitantes poderão refletir e partilhar experiências, contribuindo para um futuro onde o desporto reflete igualdade de género e as mulheres continuam a superar limites.

De um modo geral, este estudo utiliza uma abordagem qualitativa, tentando registar o processo de criação curatorial de uma exposição artista, mas também, como foi referido anteriormente, compreender a interação dos visitantes com a MAD.

"A ideia é criar uma experiência de exposição envolvente para sensibilizar sobre a igualdade de género no desporto", explica o investigador. Como tal, será utilizado o registo da criação da curadoria da exposição num diário digital de bordo, mas também observações, registos comportamentais e entrevistas para compreender a interação público-ecrãs e artefactos digitais.

Relativamente ao público-alvo, Jorge Santos crê que a pesquisa poderá atrair artistas, ativistas e curadores, mas também quaisquer pessoas interessadas na ligação entre a arte, a tecnologia e questões sociais, contribuindo, assim, para diversas áreas de estudo e desenvolvimento, relevantes para a sociedade e para as academias.

Questionado sobre o impacto deste projeto na comunidade, o investigador acredita que o mesmo pode influenciar políticas desportivas que promovam a igualdade, salientando que "se pela criação de empatia puder mudar ou melhorar a vida das pessoas (mulheres, homens, raparigas e rapazes), ainda melhor!" ●

5. Participação nas XVIII Jornadas do CIAC (Faro, 2024)

1 de março de 2024, na Universidade do Algarve

Tema: Mentis e Máquinas: a IA na Comunicação, na Cultura e nas Artes

Comunicação aceite com o título “Comunicação em Exposição: O Projeto Ativista *Paralelo 3* e a Curadoria pela Igualdade de Género no Desporto”, inserida no painel "Arte Digital e Comunicação: criatividade e impacto social", moderado por Mirian Tavares.

Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MirjfWx1GAE> (apresentação de 2:13' a 2:27')

UNIVERSIDADE DO ALGARVE | FARO | WWW.CIAC.PT
AUDITÓRIO 1.4 DO COMPLEXO PEDAGÓGICO, CAMPUS DA PENHA
» SAVE THE DATE

2024

XVIII 01.MAR.2024
JORNADAS
CIAC MINDS AND MACHINES:
AI IN COMMUNICATION,
CULTURE, AND ARTS

THIS OUTPUT HAS BEEN PARTIALLY GENERATED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE

ORGANIZAÇÃO: CIAC. CENTRO DE INVESTIGAÇÃO E INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

APOIO: UAlg UNIVERSIDADE DO ALGARVE fct FUNDACÃO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA UAlg FCHS UNIVERSIDADE DO ALGARVE UAlg ESEC UNIVERSIDADE DO ALGARVE

PROGRAM/PROGRAMA

9h30 Opening Session/Mesa de Abertura

Special Panel/Painel Especial
Minds and Machines: AI in
Communication, Culture, and the
Arts

Mentes e Máquinas: a IA na comuni-
cação, na cultura e nas artes

Moderation/Moderação: Susana Costa

10h00 Artificial Intelligence, culture and
creativity: opportunities for the future
Inteligência Artificial, cultura e criativi-
dade: oportunidades para o futuro

Geraint Wiggins (Vrije Universiteit
Brussel / Queen Mary University of
London)

10h30 AI, Data and the Question of Human
Augmentation

IA, Dados e a Questão da Aumentação
Humana

Ana Viseu (NOVA FCSH & ICNOVA)

11h00 Keynote Speaker Joana Pestana

11h30 Debate

11h40 Coffee Break/Pausa para o Café

12h00 Digital Art and Communication:
Creativity and Social Impact

Arte Digital e Comunicação: criativi-
dade e impacto social

Moderation/Moderação: Mirian
Tavares

Communication on Display: The
Parallel 3 Activist Digital Media Art
Project and Curatorship for Gender
Equality in Sports

Comunicação em Exposição: O Projeto
de Média-Arte Digital Ativista Paralelo
3 e a Curadoria pela Igualdade de
Gênero no Desporto

Jorge Santos (CIAC/UAlg)

12h10 The imagetization of typography in
digital immersive environments as a
remediation of the reading expe-
rience

A imagetização da tipografia em
ambientes imersivos digitais como
remediação da experiência de leitura
Nuno Martins (CIAC/UAlg)

12h20 The color of sounds: objectives and
challenges in the construction of an
immersive radio report

A Cor dos Sons: Objetivos e Desafios
na Construção de uma Reportagem
Radiofônica Imersiva

Tatiana Felício (CIAC/UAlg)

12h30 Debate

12h45 Lunch Break/Pausa para o Almoço

14h00 Digital Media Art: deconstruction
and creation

Média Arte Digital: desconstrução e
criação

Moderation/Moderação: Bruno
Mendes da Silva

Ab/Ob/Sub)ject": an artistic explo-
ration of public engagement with
media and self-reflection

(Ab/Ob/Sub)ject": uma exploração
artística dos envolvimento do público
com os média e da autorreflexão

Rui d'Orey (CIAC/UAlg), Alexandre
Martins (CIAC/UALG) & Mirian Tava-
res (CIAC/UALG)

14h10 Subversion of gravity through per-
formative digital art

Subversão da gravidade através da
arte digital performativa

Clara Trigo (CIAC/UAlg), Pedro Alves
da Veiga (CIAC/UAb) & Ivani Santana
(UFRJ)

12h20 Arquivo e [des]montagem. Processo de criação de um artefato de mídia-arte digital
Archive and [dis]montage. A creative process of a digital media art artifact
Cristina Cavalcanti (CIAC/UAlg)

14h30 Debate

14h40 **Communication and Fiction**

Comunicação e Ficção

Moderation/Moderação: Gabriela Borges

Fictional Communication: Laboratory of the Right to Communication
Laboratory of Production of Fictional Contents

Comunicação ficcional: Laboratório do Direito à Comunicação Laboratório de Produção de Conteúdos Ficcionalis
Heloísa Machado (IACS-Instituto de Arte e Comunicação Social/UFF-Universidade Federal Fluminense)

14h50 **Brazilian Audiovisual Narratives – A Reflection on Streaming Series (online)**

Narrativas audiovisuais brasileiras – uma reflexão sobre as séries para streaming (online)

Samir Cheida (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)

15h00 **Deconstructing online hate speech through interactive comics – “The Update”**

Desconstruindo o discurso de ódio online através de banda desenhada interativa – “O Update”

Beatriz Valente (CIAC/UAlg)

15h10 Debate

15h30 **Round Table: Creation Processes**

Mesa Redonda: Processos de Criação

Moderation/Moderação: Patrícia Dourado

Creation of the ARTADENTRO Project

Criação do Projecto ARTADENTRO

Ana André (CIAC/UAlg)

15h40 **The fragmentation of the body, its reconstruction, and its relationship with the psyche in artistic creation**

A fragmentação do corpo, a sua reconstrução e a sua relação com a psichê na criação artística

Milita Doré (CIAC/UAlg)

15h50 **Analysis of a trilogy of cinematographic creative processes: formation methodology and communication tool**

Análise de uma trilogia de processos criativos cinematográficos: metodologia de formação e ferramenta de comunicação

Diogo Simão (CIAC/UAlg)

16h00 Debate

16h30 **Teaching and research in communication and culture: a Brazil-Portugal partnership**

Ensino e investigação em comunicação e cultura: uma parceria Brasil-Portugal

Moderation/Moderação: Jorge Carrega

Rafael Fonseca Santos (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

Roberto Gondo Macedo (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

Alleid Ribeiro Machado (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

Patricio Dugnani (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

17h00 **Closing Session/Encerramento**

FICHA TÉCNICA

CIAC Coordination/Coordenação do CIAC

Mirian Tavares

Bruno Mendes da Silva

Organizing Committee/Comissão Organizadora

Susana Costa (Coordenação)

Patrícia Dourado

Juan Manuel Escribano Loza

Beatriz Torres Valente

João Paulo Cunha

This work is financed by national funds through FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., in the framework of project UIDB/04019/2020

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB/04019/2020



Book Abstracts available at/*Livro de Resumos disponível em* bit.ly/3OK8E40



METODOLOGIA

VISÃO FILOSÓFICA DO MUNDO
Construtivista

DESENHO DA PESQUISA
Métodos Qualitativos

ESTRATÉGIA DE INVESTIGAÇÃO Qualitativa
Estudo de caso em contexto expositivo

MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO
Observação e registo de criação comportamental
Entrevistas semi-estruturadas
Análise Interpretativa

ESTRATÉGIA DE INVESTIGAÇÃO Quantitativa
Inquérito por Questionário

MÉTODOS Quantitativos
Inquérito por Questionário
Estatísticas de Descriptivas

ANÁLISE SECUNDARISTA

CiNC CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTES E COMUNICAÇÃO

UA1g UNIVERSIDADE DO ALGARVE

fct Fundação para a Ciência e a Tecnologia

UA1g FCHS FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

UA1g ESEC ESCOLA DE EDUCAÇÃO SOCIAL

6 ÍCONES GLOBAIS E DETERMINAÇÃO

As Lendas da Igualdade
Destaque para Lendas Globais que desafiam barreiras culturais no desporto, mostrando histórias inspiradoras de superação.

CiNC CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTES E COMUNICAÇÃO

UA1g UNIVERSIDADE DO ALGARVE

fct Fundação para a Ciência e a Tecnologia

UA1g FCHS FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

UA1g ESEC ESCOLA DE EDUCAÇÃO SOCIAL

ESQUEMA 3D, SECÇÕES & TECNOLOGIA

EXPOSIÇÃO **MULHERES NO DESPORTO** Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade

VIDEARTe GENERATIVA

MULTIMÉDIA

ESPELHO INFINITO

REALIDADE AUMENTADA

QR CODES

ECRã SELFIE

CiNC CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTES E COMUNICAÇÃO

UA1g UNIVERSIDADE DO ALGARVE

fct Fundação para a Ciência e a Tecnologia

UA1g FCHS FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

UA1g ESEC ESCOLA DE EDUCAÇÃO SOCIAL

6. Participação no 2.º Encontro Anual dos Doutorandos AID-UAlg 2024 (Online)

20 de março 2024, Universidade do Algarve

Tema: Apresentação de Investigação Doutorai (AID-UAlg 2024)

Título: “Arte, Tecnologia e Ativismo: Curadoria de Média-Arte Digital na Promoção da Igualdade de Género no Desporto - o Caso da Exposição do Projeto Paralelo 3 - ativismo ao cubo”

Integrado no painel **SOCIEDADE INCLUSIVA**

PROGRAMA:

2º Encontro Anual dos Doutorandos da Universidade do Algarve

2nd Annual meeting of UALG PhD Students

20 de Março / March 20th 2024, 13:30-18:30h

UNIVERSIDADE DO ALGARVE/UNIVERSITY OF ALGARVE

Anfiteatro / Amphitheatre Teresa Gamito – Ed C1 / Bdg C1

Programa / Program

13:30 Abertura / Opening Session

13:40-14:35 Sessão A: GENÉTICA E PROTEOMICA / GENETICS AND PROTEOMICS

14:40-15:25 Sessão B: ADAPTAÇÕES HUMANAS: PASSADO, PRESENTE E FUTURO /
HUMAN ADAPTATIONS: PAST, PRESENT AND FUTURE

15:25-16:10 Sessão C: MODELAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS / DATA MODELING
AND ANALYSIS

16:10- 16:40 Coffee break

16:40-17:40 Sessão D: SOCIEDADE INCLUSIVA / INCLUSIVE SOCIETY

17:40-18:30 Sessão E: EDUCAÇÃO E LITERACIA / EDUCATION AND LITERACY

18:30 Comentários Finais / Final Comments

Accepted languages: Portuguese and English

Formato Híbrido
/ Hybrid format



7. Participação na 7ª Conferência Narrativa, Média e Cognição – ESTC (Lisboa, 2024)

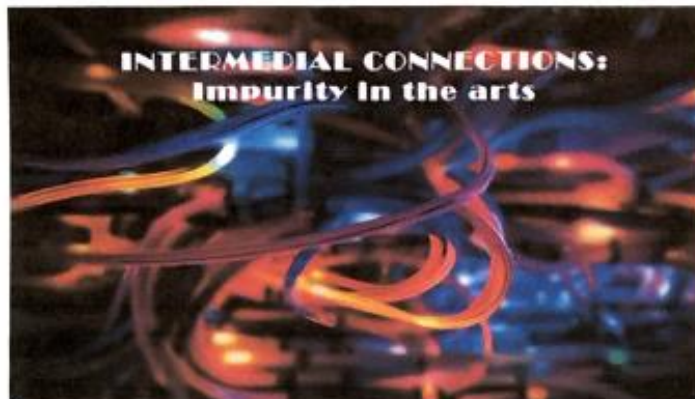
8–10 Maio 2024, ESTC – Escola Superior de Teatro e Cinema

Tema: NEXOS INTERMEDIAIS: o estado impuro das artes

Comunicação aceite com o título “Arte e Interação no Projeto *Paralelo 3 - ativismo ao cubo*: Envolvimento e sensibilização para uma causa num artefacto de média-arte digital”

CARTAZ:





CERTIFICATE

This is to certify that Jorge Augusto, PhD. candidate at the University of Algarve, has delivered the oral presentation titled "Arte, Interação e Transmídia no Projeto 'Paralelo 3 - Ativismo ao Cubo': Engajamento e Sensibilização para uma Causa num Artefacto de Media Arte Digital"

at the international conference *Intermedial Connections: Impurity in the Arts*, hosted by the Theatre and Film School of the Lisbon Polytechnic Institute, in Portugal, which took place from the 8h to the 10th of May 2024.

Amadora, 18th May 2024

On behalf of
the organizing committee,



8. Participação no EIMAD'24 (Castelo Branco, 2024)

27-29 jun. 2024, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

EIMAD – Encontro Internacional de Investigação em Música, Artes e Design

Comunicação e paper aceite com o título “Gender equality in sports on exhibition: Curating Digital Media Art in the *Parallel 3 - cubed activism* project”. Integrou a sessão 8 dedicada a Digital Media. PROGRAMA em <https://eimad.ipcb.pt/pt/programa-geral/> (consulta 21/6/2024). Livro de resumos (inclui programa completo) em <https://linktr.ee/eimad> ou <https://tr.ee/vR3u0pUjdv> (consulta 29/6/2024).



GENDER EQUALITY IN SPORTS ON EXHIBITION: CURATING DIGITAL MEDIA-ART IN THE *PARALLEL 3 - CUBED ACTIVISM* PROJECT

ABSTRACT

Jorge Santos ^{1/2/3}
ORCID: 0000-0002-9222-0857
jorgeaugusto.eu@gmail.com

Mirian Tavares ²
mtavares@ualg.pt

¹Ph.D. Candidate and Digital Media
Art Researcher.

²Research Center in Arts and
Communication (CIAC), University of
Algarve, Faro

³University of Algarve, Faro / Open
University, Lisbon

The article provides a comprehensive analysis of the intersection of digital technology and exhibition curatorship on gender equality in sports as a research method. It explores the framework in the 21st century and highlights the significant influence of digital technologies on the creation and consumption of images through screens. It then focuses on the Digital Media-Art (DMA) activist project *Parallel 3 - Cubed Activism*, which centers on gender equality in sport, incorporating digital and interactive elements such as Augmented Reality. The article discusses the objectives, concepts, and purpose of the project, as well as the relationship between technology and art, challenges, and opportunities presented by the inclusion of digital technologies in the visitor experience. Subsequently, the focus turns to the evolution of curatorship, highlighting the transformation of the curator's role in the digital era, with an emphasis on activist curatorship addressing social issues, including gender equality in sport. It also explores the A/R/Cography method as central to curatorship and the transition from DMA artifacts and previous results to the exhibition *WOMEN IN SPORT* to be displayed at the National Sport Museum/IPDJ, outlining ongoing activities such as research, curatorship, and operational issues, as well as the importance of institutional framing interviews. The article provides a holistic view of the contemporary landscape, emphasizing the ongoing need for innovation and critical reflection in integrating DMA and curatorship to promote gender equality in sports.

KEYWORDS

Digital Media Art, Curatorship, Activism, Interaction, Exhibition, Museum, Augmented Reality.



Article Author Certificate

For all due purposes, we certify that **Jorge Santos** orally presented the article entitled "**Gender equality in sports on exhibition: Curating Digital Media-Art in the «Parallel 3 - cubed activism» project**" at **9th edition of EIMAD** - International Meeting of Research in Music, Arts and Design held on **27, 28 and 29 June 2024**, at the School of Applied Arts at the Polytechnic University of Castelo Branco (ESART-IPCB).

José Francisco Pinho
Director of ESART-IPCB

Daniel Raposo Martins
Coordinating Committee

ORGANIZATION



SPONSORS

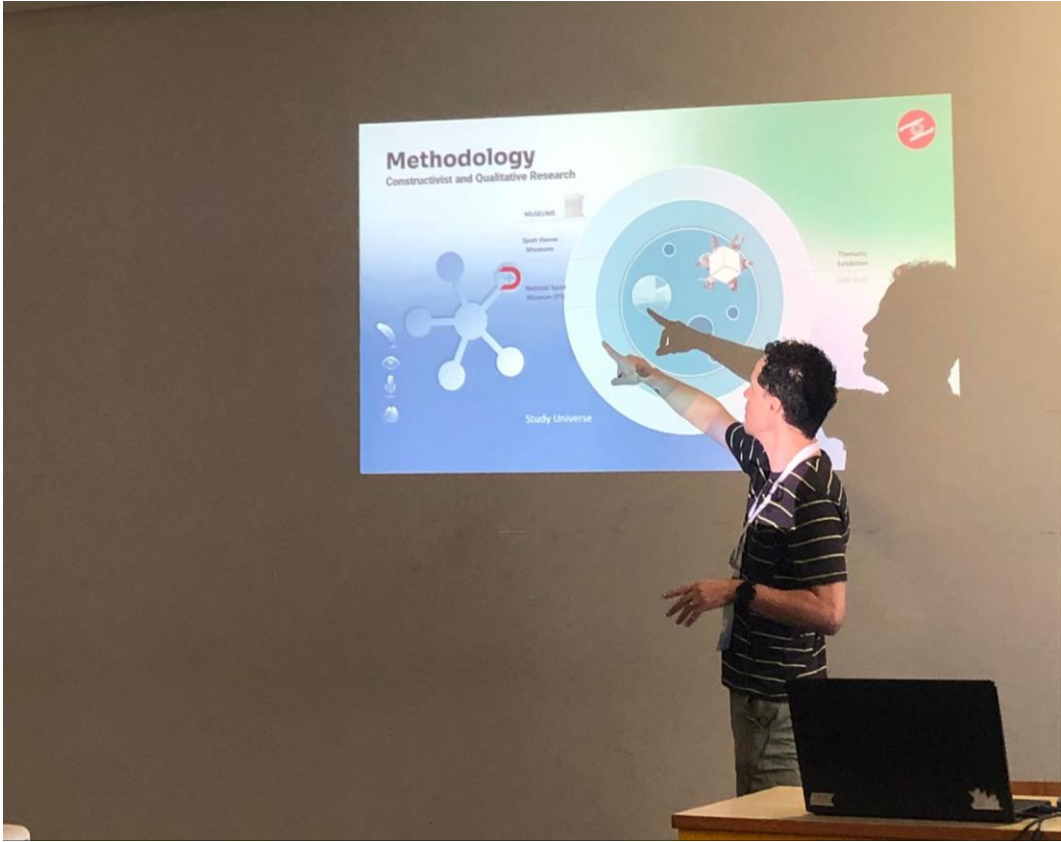


MEDIA PARTNERS



ENDORSEMENT





9. Conference paper (Capítulo de livro)

First Online: 01 December 2024; pp 510–527

Print ISBN978-3-031-73704-6; Online ISBN978-3-031-73705-3

Santos, J., Tavares, M. (2025). Gender Equality in Sports on Exhibition: Curating Digital Media-Art in the *Parallel 3 - Cubed Activism* Project. In: Raposo, D., Neves, J., Silva, R., Correia Castilho, L., Dias, R. (eds) *Advances in Design, Music and Arts III*. EIMAD 2024. Springer Series in Design and Innovation , vol 49. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-73705-3_38



10. Participação no ICOAH 24 (Sri Lanka, 2024 - Online)

ICOAH - 11th International Conference, organizado pelo TIIKM - The International Institute Of Knowledge Management

Colombo, Sri Lanka (formato online) 5-6 setembro 2024

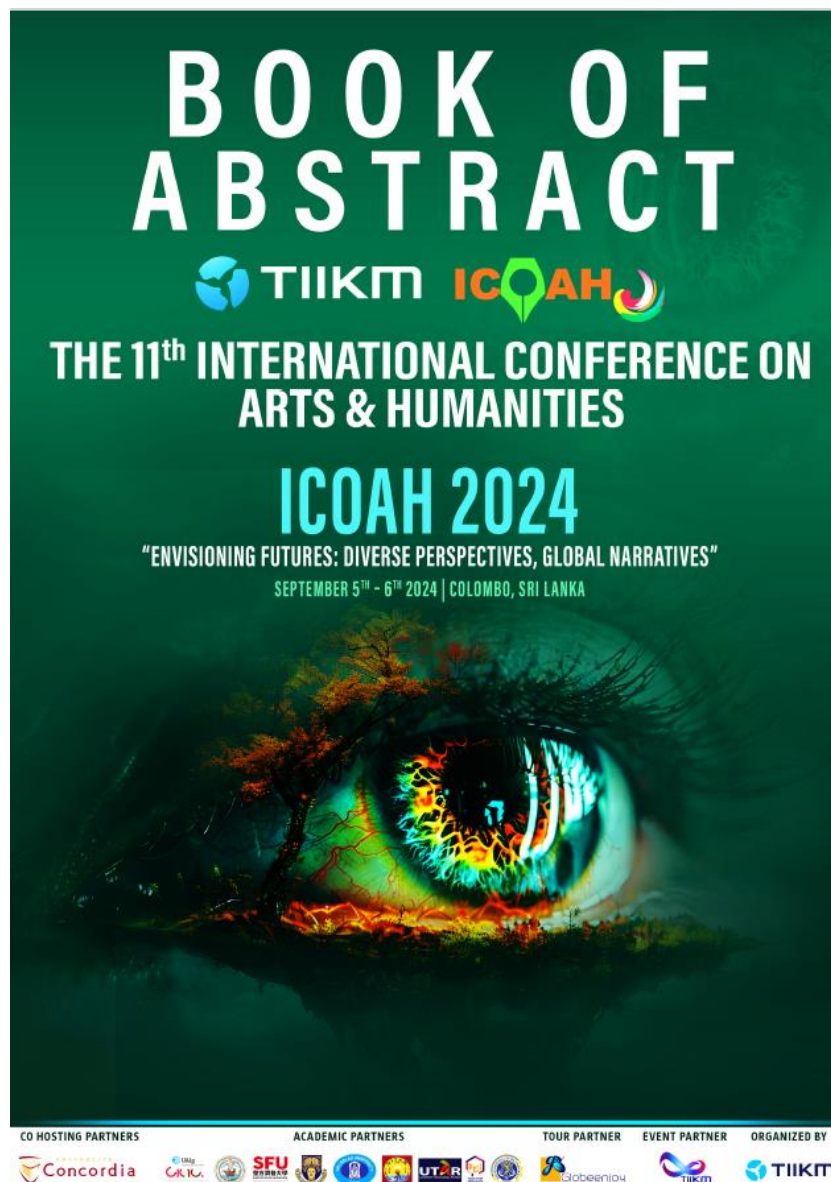
Tema: "Envisioning Futures: Diverse Perspectives, Global Narratives"

Comunicação Título: "Parallel 3 - Amplified Activism: Transmedia Storytelling And Digital Media Art As An Engagement Strategy In Curating An Exhibition On Gender Equality In Sport"

Painel: RESEARCH-CREATION IN CREATIVE PRACTICES (conduzido por Dr. Majid Ul Ghafar (Department of Communication and Media Studies, Hazara University Pakistan)

Inserido no livro de resumos.

Cerificado por Overall Best Presentation



J04

[71]

**PARALLEL 3 - AMPLIFIED ACTIVISM: TRANSMEDIA STORYTELLING AND
DIGITAL MEDIA ART AS AN ENGAGEMENT STRATEGY IN CURATING AN
EXHIBITION ON GENDER EQUALITY IN SPORT**

Santos J^{1,2,3*} and Tavares M^{2,3}

¹*Ph.D. Candidate and Digital Media Art Researcher*

²*Research Center in Arts and Communication (CLAC), University of Algarve, Faro*

³*University of Algarve, Faro / Open University, Lisbon*

* jorgeaugusto.eu@gmail.com

ABSTRACT

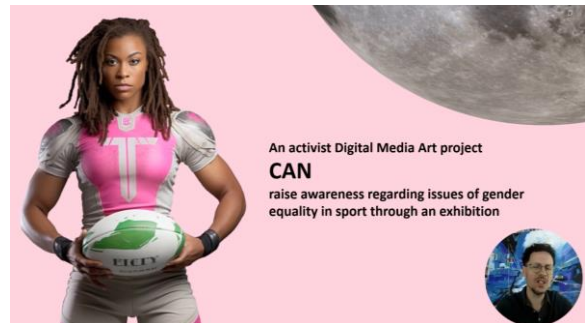
The scientific article presents an analysis of the intersection between art, activism and gender equality in sport, using a transmedia approach in exhibitions as an engagement strategy. The specific case study is the Digital Media Art (DMA) Paralell 3– Cubed Artivism project, which uses transmedia storytelling and mediartivism (media, art and activism) to promote gender equality in sport through the curation of an exhibition. The motivation for this article is the need to explore how transmedia can be used to create an experience that encourages critical reflection and engagement in the cause. The methodology is based on a qualitative approach, with arts and museum-based research methods, but mainly a case study analysis of the curatorship of the Paralell 3 project exhibition «WOMEN IN SPORT - Pioneering, Challenges, Inspiration, Equality» at the National Sport Museum/IPDJ, in Portugal. Artists are invited to gain insights into the processes of creating and implementing creativity and artistic works into the exhibition narrative. Furthermore, future analysis of public reception will later be carried out to assess the impact of the exhibition on awareness and active engagement in the cause. The transmedia storytelling includes several media that expands the narrative of the exhibition: a timeline shows the stories of several women athletes that pioneer in sport, as well as a generated art, interactive digital screens, in which the visitors can take a photo and share it, know some curiosities, play several games – quizzes, puzzles, memory, etc, all related to the exhibition theme –, or even learn more about the inequalities that women face in the media (statistics, magazine and newspapers covers, movies trailers, or other videos) that clarify the theme, and sensitize the visitors to the cause. A dedicated webpage, created specifically for the exhibition, complements the information presented in the space. The literature review in the article addresses the concepts of transmedia storytelling, mediartivism, and gender equality in sport, as well as the practice of curation to promote gender equality in sport, with the DMA Paralell 3 project. The article aims to offer insights into how transmedia can be effectively used in DMA activist exhibitions, amplifying messages, and reaching diverse audiences, promoting a deeper understanding of the issues addressed.

Keywords: transmedia storytelling, artivism, gender equality, sport, media digital art, curation

Jorge Santos (with Mirian Tavares)
PARALLEL 3 - AMPLIFIED ACTIVISM:
 Transmedia Storytelling And Digital Media Art
 As An Engagement Strategy In Curating An
 Exhibition On Gender Equality In Sport



This work is supported by national funds through the FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., within the scope of the project UIDB/04019/2020 CIAC Base



CARTAZ:

THE **11th** INTERNATIONAL CONFERENCE ON

Arts and Humanities

"ENVISIONING FUTURES: DIVERSE PERSPECTIVES, GLOBAL NARRATIVES" **(ICOAH) 2024**




05th – 06th
SEPTEMBER 2024
COLOMBO, SRI LANKA



Conference Chair
Dr. Eldad Tsabary
Associate Professor,
Concordia University
Chair,
Department of Music
Co-director,
Performing Arts Research Cluster (PARC),
Milken Institute



Keynote Speaker
Prof. Ursula Eicker
Canada Excellence Research Chair (CERC) in
Smart, Sustainable and Resilient Cities and
Communities,
Concordia University Montreal
Canada



Keynote Speaker
Prof. Paul Arthur
Chair in Digital Humanities and Social Sciences,
School of Arts and Humanities,
Monash University's Professional Research Fellow,
Edith Cowan University,
Australia



Keynote Speaker
Dr. Donagh Fitzgerald
Senior Fellow (HRMRC),
President, International Law Association
of Canada
Former Co-chair,
Canadian Environmental Donors Advisory
Group under CEFA

CONFERENCE MAIN TRACKS

- Art in Society
- New Technologies and Arts
- Research-creation in Creative Practices
- Interdisciplinary Humanities
- Journalism, Media and Mass Communications
- Arts Education
- Applied arts
- Humanities and Social Sciences



Plenary Speaker
Assoc Prof. Jimmyn Piao
Associate Professor,
University of Malaya,
Malaysia



Plenary Speaker
Dr. Kenneth Leo Tan Wai
Senior Lecturer & Head of Department
Department of Mass Communication
Faculty of Creative Industries
Universiti Tunku Abdul Rahman
Malaysia



Plenary Speaker
Assoc Prof. Jimmyn Piao
Universidad Nacional Autónoma
de México
Mexico



Plenary Speaker
Dr. Ivan Zavada
Program Leader in Composition and
Media Technology, Spring Conservatorium
of Music University of Sydney,
Australia

JOIN US at ICOAH 2024

and be a part of re-shaping the Future through arts and humanities!

10 YEARS OF SUCCESS

12,000+ NETWORKS

45+ UNIVERSITIES

150+ COUNTRIES

Important Date CONFERENCE DATE: 05th – 06th September 2024

PUBLICATION Opportunities in ICOAH 2024







Enrich Your Research Journey with Publishup complimentary free service by TIKM!
 Elevate your paper to new standards with our expert guidance. (T&C Applied)

Registration

Scan this QR Code for register or visit our website:

<https://fineartsconference.com/>

SUBMIT YOUR ABSTRACT OR REGISTER AS AN ATTENDEE NOW!

Visit Website for more information - fineartsconference.com

Official Conference Partners









Contact International Conference Coordinator **Dilki Sewmini** : - +94 74 152 3423 | dilki.s@tikm.com

11. Exposição «MULHERES NO DESPORTO» (CDNJamor, Oeiras, 2024)

CARTAZ, CONVITE, IMAGENS



Poster da exposição «MULHERES NO DESPORTO». Design: Autor.



Posters da exposição *MULHERES NO DESPORTO*. Design: Autor.



Comunicação da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» no ecrã da entrada do Complexo de Piscinas do Jamor. Design: Autor.

CONVITE
EXPOSIÇÃO

MULHERES
NO
DESPORTO

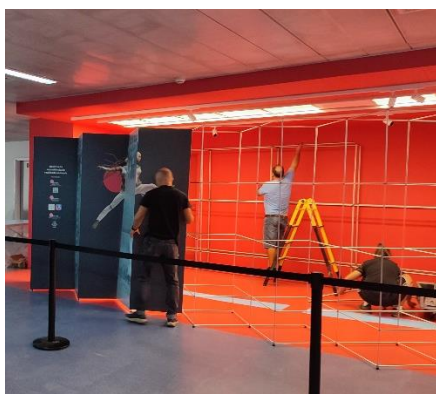
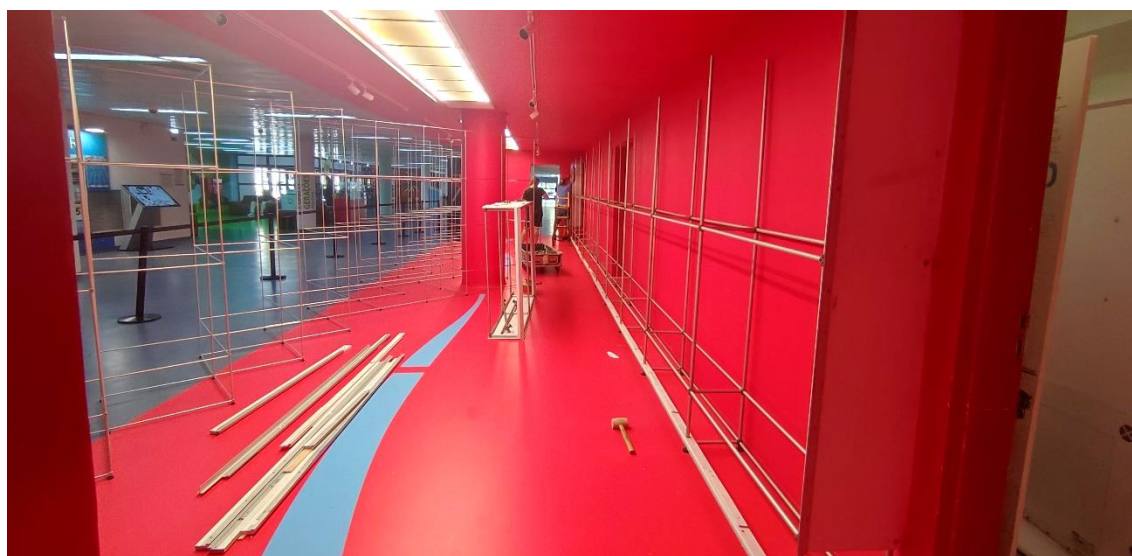
O Presidente do Conselho Diretivo do Instituto Português do Desporto e Juventude, I.P., Ricardo Gonçalves, tem a honra de o/a convidar para a inauguração da exposição "**MULHERES NO DESPORTO - Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade**", que terá lugar na próxima segunda-feira, dia **28 de outubro**, pelas **16h00**, no Complexo de Piscinas do Jamor, no espaço de exposições temporárias do Centro Interpretativo do Jamor.

Será um momento de partilha de memórias e de celebração.

Esta iniciativa contará com a presença do **Secretário de Estado do Desporto, Pedro Dias**, e da **Secretária de Estado Adjunta e da Igualdade, Carla Moura**.

r.s.f.f. : comunicacao@ipdj.pt

Convite para a inauguração da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*». Design: Autor.



Montagens da exposição «*MULHERES NO DESPORTO*» (CIJ, setembro 2024).. Foto: Autor.



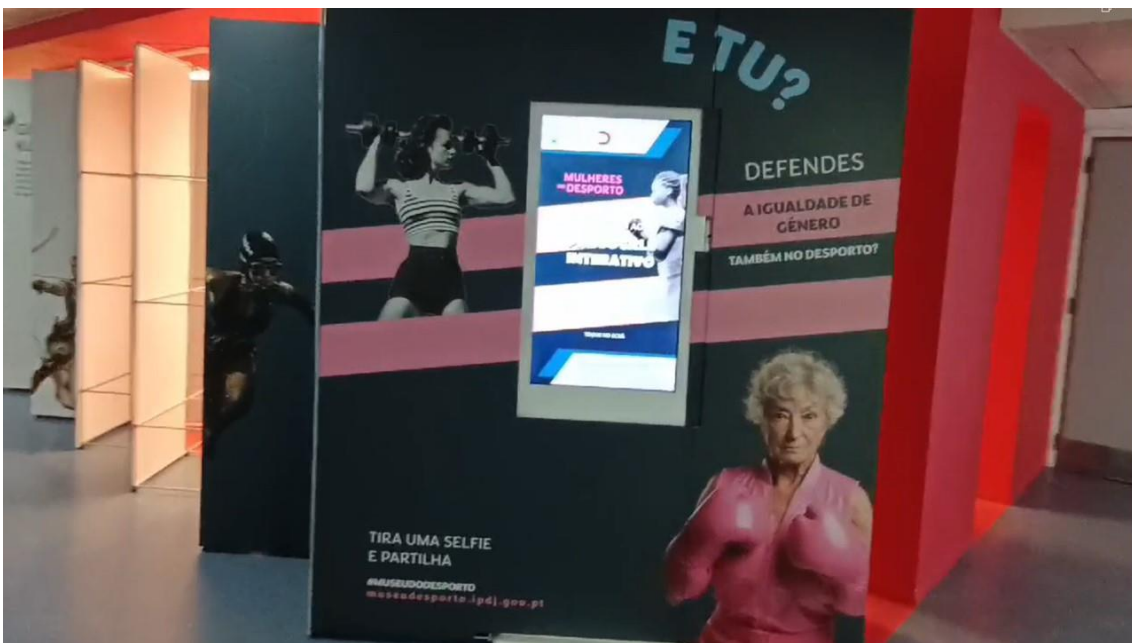


Exposição «MULHERES NO DESPORTO» (CIJ, outubro 2024). Foto: Autor.





Exposição «MULHERES NO DESPORTO» (CIJ, outubro 2024). Foto: Autor.



Ecrã selfie na exposição «MULHERES NO DESPORTO» (CIJ, outubro 2024). Foto: Autor.



Visita orientada aos professores e alunos de cursos técnicos de desporto (Centro Interpretativo do Jamor, outubro 2024). Foto: Daniela Louro/IPDJ.

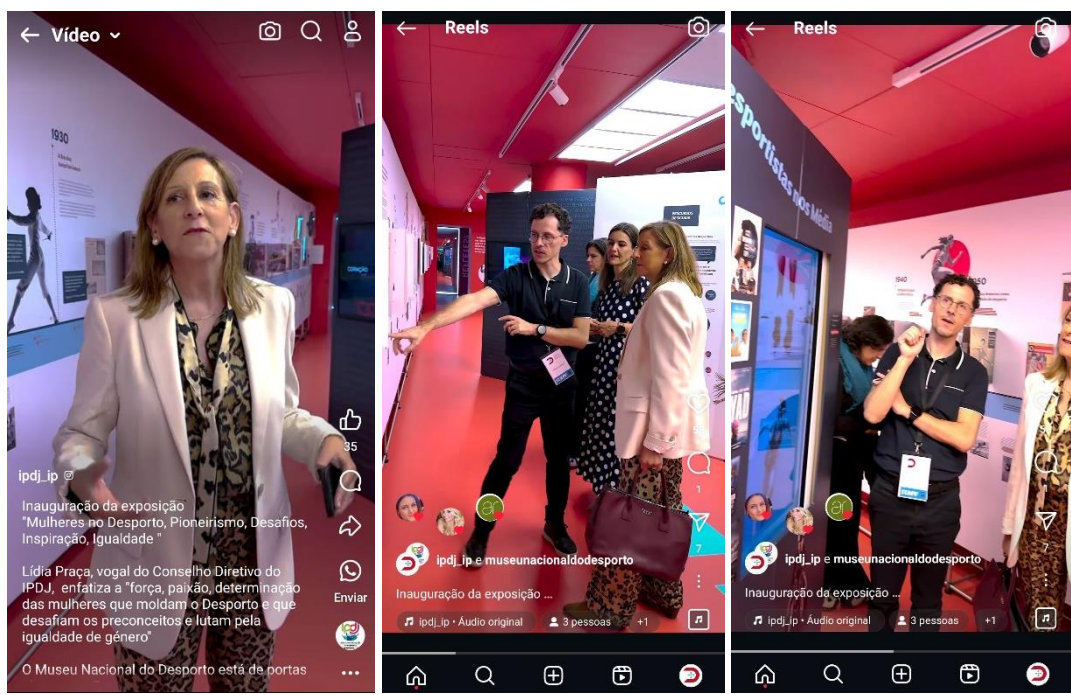




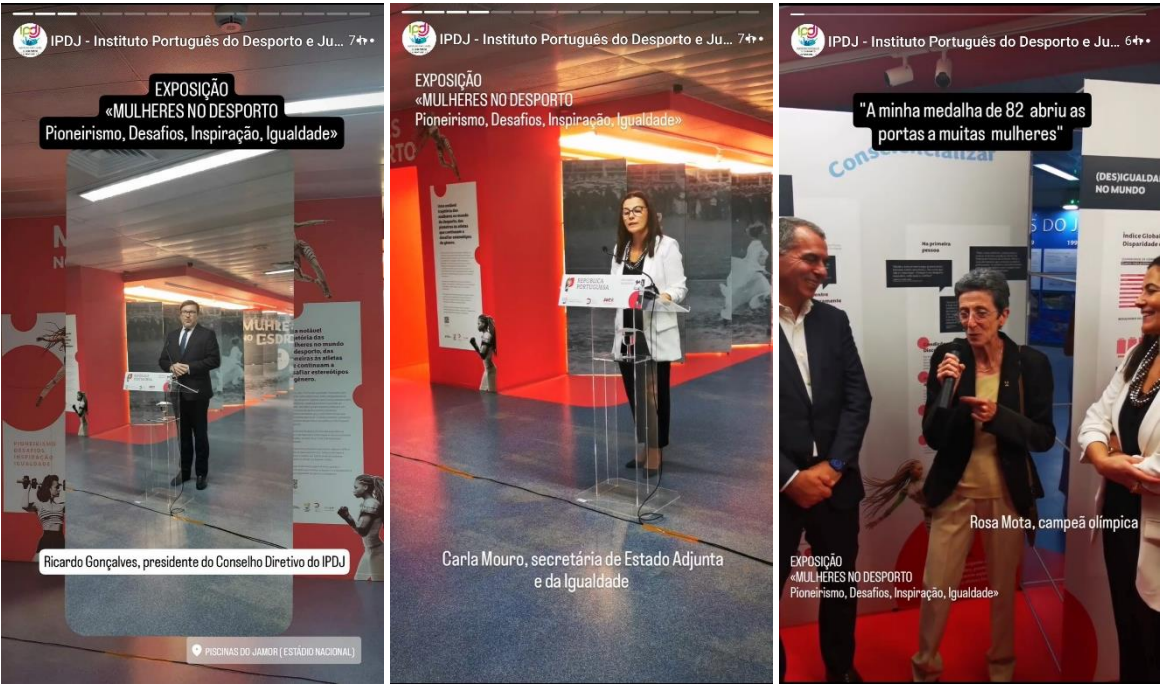
Visita orientada aos professores e alunos de cursos técnicos de desporto (Centro Interpretativo do Jamor, outubro 2024). Foto: Daniela Louro/IPDJ.



O curador na apresentação da visita guiada inaugural da exposição. Foto: IPDJ



Capturas de ecrã dos reels da visita do curador a Lúcia Praça, vogal do IPDJ, com a diretora do MND, Ana Semblano, na inauguração da exposição. Imagens: IPDJ



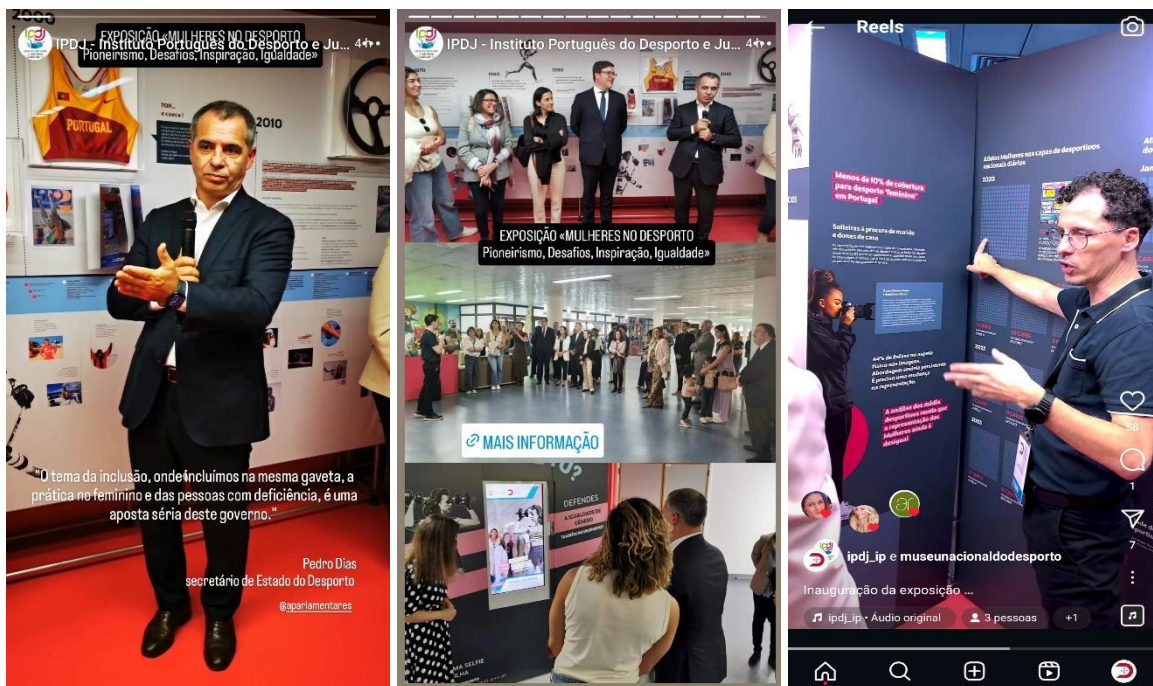
Ricardo Gonçalves, presidente do Conselho Diretivo do IPDJ, Carla Moura, secretária de Estado Adjunta e da Igualdade, e Rosa Mota, atleta olímpica, na inauguração; Fotos: IPDJ



As atletas Diana Gomes (também Presidente da Comissão de Atletas Olímpicos), Filipa Cavalleri e Joana Pratas na inauguração; Fotos: IPDJ



As atletas Susana Feitor e Patrícia Sampaio, e a jornalista Inês Gonçalves, na inauguração; Fotos: IPDJ



Pedro Dias, secretário de Estado do Desporto, e alguns momentos com os convidados na inauguração; Fotos: IPDJ



Sandra Ribeiro, Presidente da Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género (CIG), junto da frase inspiradora de Nelson Mandela; Foto: CIG

12. Discurso da sessão de abertura da exposição «MULHERES NO DESPORTO» (CDNJamor, Oeiras, 2024), pela Secretária de Estado Adjunta e da Igualdade, Carla da Cruz Mouro

(gentilmente cedido pelo gabinete da senhora SEAI)

Exposição «*Mulheres no Desporto – Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade*».

28.10.2024 | Complexo Piscinas do Jamor

Ex.mo Senhor Secretário de Estado do Desporto, Dr. Pedro Dias, Ex.mo Senhor Presidente do IPDJ, Dr. Ricardo Gonçalves, Minhas Senhoras e Meus Senhores,

É com imensa honra e profundo sentido de responsabilidade que hoje inauguro esta exposição que celebra as «*Mulheres no Desporto – Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade*». Este momento é mais do que uma cerimónia de abertura: é uma homenagem à trajetória, à luta e ao talento das mulheres que moldaram o desporto e que, com coragem e resiliência, transformaram a sociedade em que vivemos. Ao percorrermos esta exposição, somos convidadas e convidados a conhecer histórias de mulheres que ousaram abrir caminhos, enfrentaram barreiras e se tornaram exemplos de inspiração. Mulheres que provaram, em cada treino, competição ou reportagem desportiva, que o desporto não tem género, que a paixão e a determinação não se medem por padrões pré-estabelecidos.

E é impossível não nos emocionarmos com este testemunho, pois sabemos que cada conquista aqui retratada representa uma vitória contra a desigualdade, contra a descrença, contra todas as adversidades.

Há mais de 30 anos, também eu fui atleta. Naquela época, o percurso de uma mulher no desporto era um verdadeiro ato de resistência. Ouvíamos com frequência que o desporto de competição "não era para mulheres", que deveríamos procurar um outro "lugar", e cada uma de nós carregava o peso de uma sociedade que duvidava das nossas capacidades e do nosso direito de estar em campo, na pista, no pódio. Aqueles tempos ensinaram-me, de forma muito viva, o que é superar obstáculos, o que é vencer pela persistência, e o que significa, verdadeiramente, lutar pela igualdade. Foram anos de sacrifícios, de noites de treino sem garantias de reconhecimento, mas também de um orgulho imenso em poder, de alguma forma, representar e abrir portas para as que viriam a seguir. E cada mulher que, como eu, teve o privilégio de fazer esse percurso, sabe o quanto ele exige – e o quanto ele nos enriquece.

Hoje, a luta pela igualdade de género no desporto continua. Embora tenhamos avançado, ainda vemos as mulheres sub-representadas nos órgãos de decisão, ainda sentimos a falta de equidade nos contratos de patrocínio, e nos salários, nas transmissões televisivas e nos prémios. Ainda existem barreiras que precisamos de derrubar para garantir que todas as atletas têm a oportunidade de mostrar o seu talento em pé de igualdade. Hoje, as meninas, as jovens e as mulheres que entram no desporto continuam a enfrentar desafios. Os estereótipos de género, que desde cedo moldam a nossa sociedade, ainda dizem que certos

desportos são "para rapazes" e que a força e que determinados estilos de vida, não se encaixam no perfil feminino. Muitas meninas são desencorajadas a seguir um caminho no desporto que gostam, e aquelas que perseveram encontram ainda dificuldades para progredir e para serem reconhecidas em igualdade.

Esta exposição é, por isso, um testemunho da importância de combatermos esses estereótipos desde cedo. É um alerta para todas as federações, clubes, instituições, as famílias, as escolas e para a sociedade civil em geral: se queremos um futuro onde as mulheres possam realizar todo o seu potencial, precisamos de começar agora a derrubar esses preconceitos. Precisamos de criar ambientes onde todas as meninas que sonham em ser atleta se sintam apoiadas, valorizadas e respeitadas, independentemente do desporto que escolhem.

As políticas públicas têm aqui um papel fundamental. Temos de assegurar que o acesso ao desporto é igual para todas e todos, promovendo programas de apoio, iniciativas de formação, e modelos de liderança que incentivem a participação das mulheres em todas as áreas e em todos os níveis. E precisamos de dar destaque, sobretudo, a estas mulheres que foram e são grandes exemplos. Que cada menina e cada jovem que passe por esta exposição veja, nas histórias que aqui partilhamos, uma fonte de inspiração e a certeza de que o seu lugar é onde os seus sonhos a levarem.

Não podia deixar de mencionar que foi com grande orgulho que vimos este ano, nos Jogos Olímpicos de Paris, uma delegação nacional com participação paritária de homens e mulheres – um marco de igualdade no desporto português, que inspira a próxima geração de atletas. E isto faz-me afirmar, uma vez mais, que a igualdade de género no desporto é mais do que uma meta; é um compromisso contínuo. Não se trata apenas de eliminar barreiras, mas de valorizar o contributo único e inestimável que as mulheres trazem para o desporto. Porque quando promovemos uma participação plena e igualitária, enriquecemos o desporto, fortalecemos a sociedade e, acima de tudo, tornamo-nos uma nação mais justa e mais unida.

Hoje, reafirmo o compromisso de continuar a lutar para que todas as mulheres, desde as jovens promessas às atletas de elite, tenham as mesmas oportunidades, o mesmo reconhecimento e os mesmos direitos que qualquer outro atleta. Que o talento, a dedicação e o esforço sejam critérios que contam. Que esta exposição seja um marco de uma nova era no desporto em Portugal – uma era onde as mulheres ocupam o seu lugar de direito, onde são respeitadas, onde inspiram, e onde a igualdade é plena e verdadeira.

Muito obrigada a todas e a todos.

Carla da Cruz Mouro Secretária de Estado Adjunta e da Igualdade

13. Exposição «MULHERES NO DESPORTO» (Alfândega do Porto, Porto, 2024)

ITINERÂNCIA

Incluída no evento **18ª Conferência do Conselho da Europa dos Ministros responsáveis pelo Desporto**

Local: Centro de Congressos da Alfândega do Porto

Data: 8 a 10 de outubro de 2024



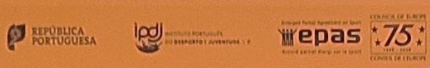



“Sabiam que apenas 28% dos/as atletas federados/as em Portugal são mulheres? A promoção da igualdade de género é essencial para garantir oportunidades iguais para todos/as. Este momento será essencial para apoiarmos mais atletas e trabalharmos para um futuro mais inclusivo!”



“Preparados/as para a Exposição «MULHERES NO DESPORTO»? Inspirem-se nas histórias de mulheres pioneiras que moldaram o mundo do desporto.”

– Em <https://www.facebook.com/IPDJip> e em <https://www.linkedin.com/company/desportoejuventude>

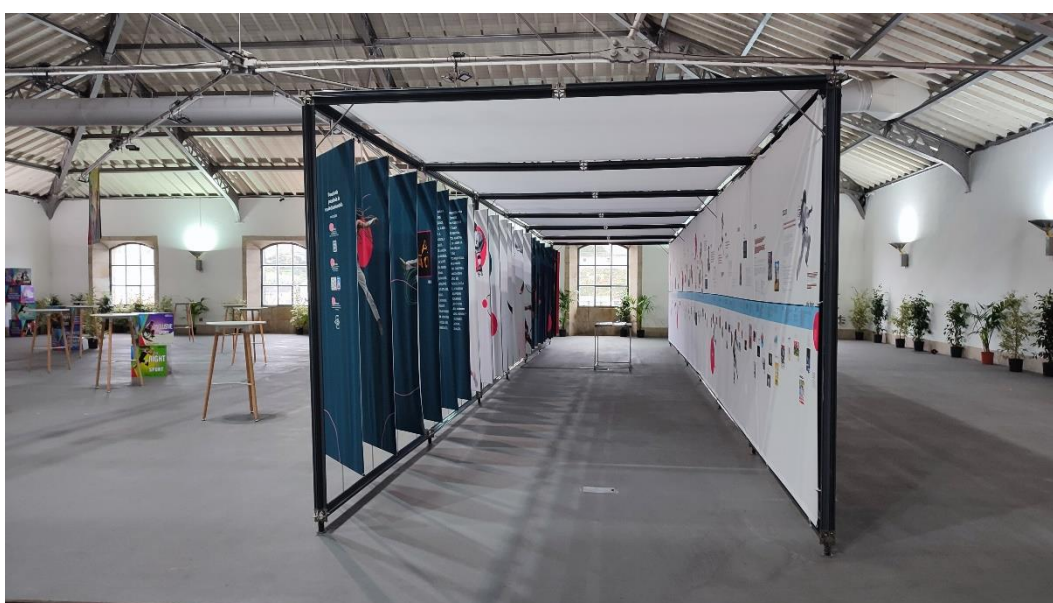
EAST WING

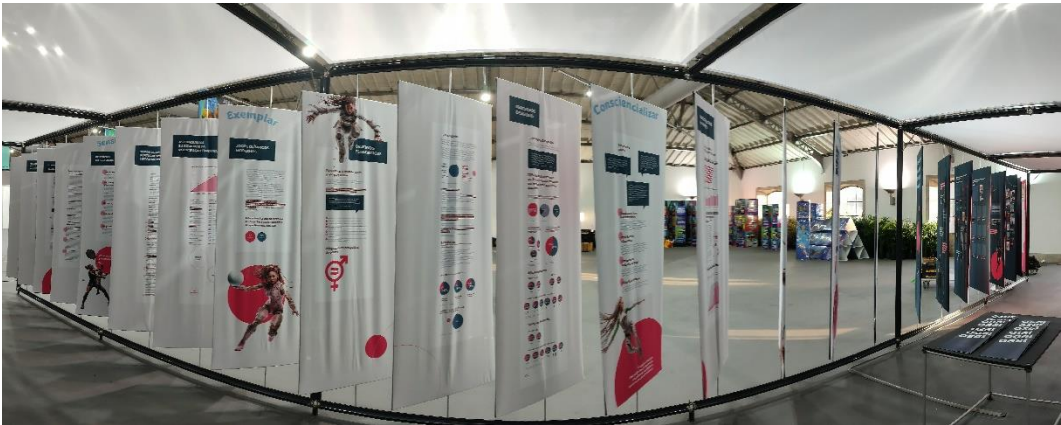
FLOOR 2

08 Oct. 2024

12.45pm | 1.00pm - Presentation of the exhibition **WOMEN IN SPORT**
 Pioneering, Challenges, Inspiration, Equality

4.30pm | 4.45pm - Press point
 4.45pm | 5.15pm - **YOUTH INITIATIVE - ROUNDTABLE:**
"CHAMPIONS FOR YOUTH IN SPORTS"









Apresentação da exposição «MULHERES NO DESPORTO» (Alfândega do Porto, outubro 2024). Foto: Miguel Ferraz/IPDJ.

14. Participação na Tertúlia «Arte e Desporto - rumo à igualdade» (Sines, 2024)

Organização: Plano B – Oficinas de Média-Arte Digital e Artes (Sines) (grupo de artistas visuais amadores do Alentejo Litoral)

Apoio: Câmara Municipal de Sines, Escola das Artes do Alentejo Litoral, Sines Surf Clube, Skatebrothers Academy e Associação Mais para a Juventude Sineense.

Local: Parque desportivo João Martins (IOS), Sines

Data: 26 de outubro de 2024

O evento contou com a atuação do Ensemble Supletivo das Escola das Artes do Alentejo Litoral, seguido da inauguração da exposição "Artes Visuais e Média-Arte Digital", artistas do Plano B (Johnny Junior, Sílvia VJ, Artur Campos, Cristina Espírito Santo, Mirone, Marta Brissos e Sandra Gonçalves) e contou também com um momento de conversa com Yolanda Hopkins (surfista e atleta olímpica), Jorge Augusto Santos (curador Museu Nacional do Desporto), Fernando Coelho (gestor e professor) e Soraia Queijo (psicóloga e terapeuta familiar).

Apresentação:

"Vivemos em sociedades diferentes, com culturas diferentes. Cada espaço, cada atividade, cada pessoa, oferece-nos um pensamento e uma forma distinta de estar na vida. A Arte e o Desporto são desde sempre a união feliz da sociedade, o encontro com a paz, a sintonia, um rumo para a igualdade, o caminho para chegar ao outro, ao seu modo de pensar, ao saber-estar, o trabalho de equilíbrio entre ser, fazer e sentir.

O mundo real e digital mostra-nos diferenças e semelhanças existentes no Universo. Cada um de nós procura a realidade a que quer pertencer. Convivemos com a diversidade, a adversidade, a injustiça, sem abrir completamente a mente para um novo olhar, a construção em falta para conhecer o que é diferente, e que está por descobrir - o outro.

Há um sentir comum de direito e dever de justiça social, cultural, nas profissões, no género, nas famílias, o qual convoca todos/as a uma participação mais ativa em cidadania. Assim, num espaço público desportivo da cidade de Sines, um grupo de artistas visuais amadores, do Alentejo Litoral, Plano B, com o apoio da divisão do Desenvolvimento Local da autarquia de Sines, Centro de Artes de Sines, Escola das Artes do Alentejo Litoral, Sines Surf Club, Skatebrothers Academy e Associação Mais para a Juventude Sineense, desafiam nesta tarde a participação da comunidade a entrar na conversa aberta sobre igualdade, visitar a exposição de artes visuais e multimédia, usufruir do momento musical e partilhar a experiência em convívio, no final. Será um momento híbrido de reflexão e apreciação artística, de conversa aberta sobre inquietações sociais e culturais, onde estaremos juntos fisicamente e sempre ligados num mundo real e online." - *Plano B - professora Sílvia Venturinha Jermias*

ARTE 26^{OUT.} 2024 E DESPORTO

SINES • PARQUE DESPORTIVO JOÃO MARTINS (IOS) • 15H ÀS 18H

RUMO À IGUALDADE ARTS AND SPORTS – TOWARDS EQUALITY



ARTES VISUAIS

MÉDIA-ARTE DIGITAL

MÚSICA

ENSEMBLE SUPLETIVO

ESCOLA DE MÚSICA DO ALENTEJO LITORAL

À CONVERSA COM...



YOLANDA HOPKINGS
OLÍMPIA



JORGE SANTOS
GERADOR MUSEU NACIONAL DO DESPORTO



FERNANDO COELHO
GESTOR E PROFESSOR



SORAIA QUEIJO
PSICÓLOGA E TERAPEUTA FAMILIAR

BEBERETE DE APOIO À AMJS





Painel daa conversa «Arte e Desporto»; ; Fotos: Silvia Jermias

15. Dossier de Atividades Lúdicas e Didáticas do Serviço Educativo MND

Atividades



Vista geral do plano do Dossier de Atividades MND «Igualdade de Género no Desporto» (em desenvolvimento); Fonte e design: Autor

ATIVIDADE 2 Jogo Memória

O Jogo da Memória desafia a memória visual enquanto explora conceitos de igualdade de género no desporto. Com diferentes níveis de dificuldade, este jogo exercita habilidades cognitivas de memória e cognição de forma lúdica.

Objetivos

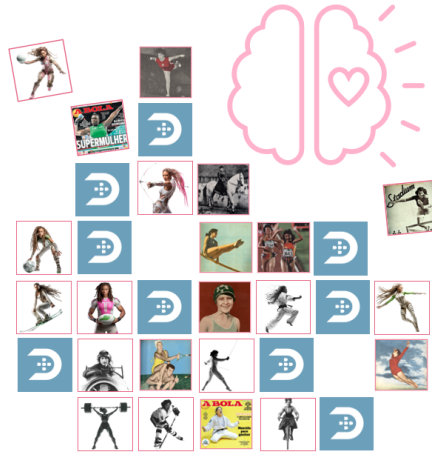
- Melhorar a memória de curto prazo e a atenção;
- Reforçar o reconhecimento visual de símbolos e conceitos relacionados com a igualdade no desporto;
- Estimular a rapidez de processamento cognitivo.

Recursos necessários

Cartas do jogo [INSTRUMENTO DIDÁTICO 2a] e um temporizador (cronómetro do telemóvel, relógio, etc).

Nível de dificuldade: Glórias Timeline e Futuristas (nível fácil) ou Capas (nível difícil).

Pode aumentar-se o nível de dificuldade aumentando o número de cartas.



ATIVIDADE 7 a) Jogo Correspondências DA DESIGUALDADE À JUSTIÇA

"Da Desigualdade à Justiça" é um jogo educativo que explora conceitos fundamentais da igualdade de género através de correspondências visuais e textuais. Este jogo desafia os participantes a compreenderem a progressão desde a desigualdade até à justiça no contexto social. O jogo consiste em 4 conceitos (Desigualdade, Igualdade, Equidade e Justiça), 4 imagens e 4 descrições relacionadas com igualdade de género.

Objetivos da atividade

- Compreender a diferença entre desigualdade, igualdade, equidade e justiça;
- Desenvolver pensamento crítico sobre questões de igualdade de género;
- Estimular discussões construtivas sobre como alcançar uma sociedade mais justa.

Recursos necessários

Cartões do jogo [INSTRUMENTO DIDÁTICO 7a] e um temporizador (cronómetro do telemóvel, relógio, etc).



Atividades 2, Memória, e 7 Correspondências, do Dossier de Atividades MND «Igualdade de Género no Desporto»; Fonte e design: Autor

Instrumentos das atividades

IGUALDADE DE GÉNERO NO DESPORTO
INSTRUMENTOS DE ATIVIDADES LÚDICAS E DIDÁTICAS

Atividades

- 1. Artística: Retratos de inspiração**
[INSTRUMENTO DIDÁTICO 1]

 - a) Mega retratos recortados
 - b) Caracterização das Pioneiras: Adjetivos e Feitos
 - c) Caracterização das Pioneiras: Emoções e Sentimentos
- 2. Jogo Memória**
[INSTRUMENTO DIDÁTICO 2]

 - a) Glórias Timeline
 - b) Glórias Futuristas
 - c) Capas de Periódicos
- 3. Jogo Puzzle**
[INSTRUMENTO DIDÁTICO 3]

Vários
- 4. Quizes Trivia (3 tipos)**
[INSTRUMENTO DIDÁTICO 4]

 - a) Desafio da igualdade (escolha múltipla)
 - b) Pioneiras do desporto (resposta aberta)
 - c) Que curioso! (resposta aberta)
- 5. Jogo Palavras Cruzadas**
[INSTRUMENTO DIDÁTICO 5]

Físico e Virtual
- 6. Jogo Sopa de Letras**
[INSTRUMENTO DIDÁTICO 6]

Físico e Virtual
- 7. Jogo de Correspondências**
[INSTRUMENTO DIDÁTICO 6]

 - a) Da desigualdade à Justiça
 - b) Pioneiras do desporto

+

- Tabela de pontuações [INSTRUMENTO DE APOIO 8]
- Diploma [DELIVERABLE 9]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

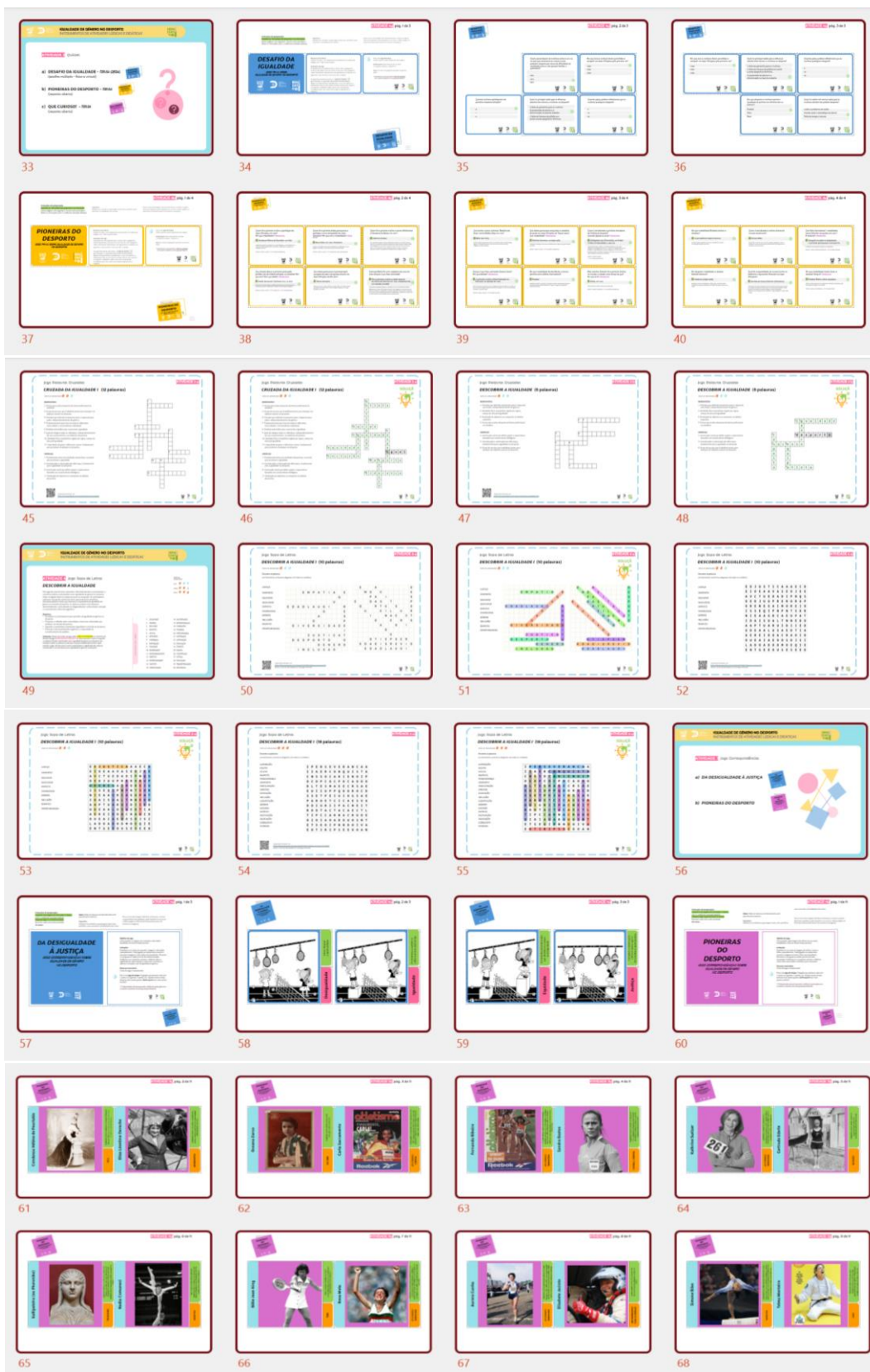
12

13

14

15

16



Vistas parciais dos Instrumentos de Atividades MND «*Igualdade de Género no Desporto*»; Fonte e design: Autor



Alguns cartões do jogo de Memória “Glórias Timeline”, do Dossier de Atividades MND «Igualdade de Género no Desporto»; Fonte e design: Autor

IGUALDADE DE GÉNERO NO DESPORTO
INSTRUMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS E DIDÁTICAS

ATIVIDADE 6 Jogo Sopa de Letras

DESCOBRIR A IGUALDADE

Este jogo de sopa de letras educativo e divertido desafia os participantes a encontrar palavras relacionadas com a igualdade de género no desporto. Pode ser jogado online ou impresso para uso em grupo. Os participantes exploram uma grelha repleta de letras aparentemente aleatórias, buscando palavras-chave que destacam a importância da igualdade de género no contexto desportivo. As palavras podem estar dispostas horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente, estimulando a atenção e o pensamento crítico dos jogadores.

Objetivos: Sensibilizar os participantes para questões de igualdade de género no desporto; Promover a reflexão sobre estereótipos e barreiras enfrentadas por mulheres no mundo desportivo; Expandir o vocabulário relacionado à igualdade e inclusão no desporto; Estimular o desenvolvimento cognitivo e a capacidade de reconhecimento de padrões.

Instruções: Depois de aceder ao jogo online ([link a ser fornecido](#)) ou imprimir a(s) ficha(s) do jogo ([INSTRUMENTO DIDÁTICO 6J](#)), deve procurar e marcar na grelha as palavras listadas relacionadas com a igualdade de género no desporto, até encontrar todas as palavras ou até que o tempo estabelecido termine. Após concluir o jogo, discuta com os outros participantes o significado das palavras encontradas e sua relevância para a igualdade de género no desporto.

EXEMPLO

R	I	G	U	A	L	D	A	D	E	N	X	E	O
M	W	D	J	U	S	T	I	C	A	R	Y	Z	P
F	O	K	D	A	L	X	F	G	E	N	E	R	O
L	D	T	R	E	S	P	E	I	T	O	N	B	R
E	I	V	G	R	S	H	T	E	T	B	F	I	T
Q	V	E	S	U	C	P	N	U	B	R	E	U	U
U	E	B	P	U	C	L	O	G	J	Z	M	R	N
I	R	U	V	K	L	V	R	L	P	O	I	O	I
D	S	E	M	J	S	X	Y	J	T	A	F	D	D
A	I	J	G	E	Z	N	M	F	X	O	T	F	A
D	D	I	N	C	L	U	S	A	O	M	I	L	D
E	A	U	Q	S	S	J	N	P	I	M	A	I	E
B	D	R	Y	Z	G	M	O	Q	A	C	E	X	S
C	E	H	I	D	E	N	D	J	Z	T	C	E	J

- + PALAVRAS POSSÍVEIS
- Igualdade
- Género
- Inclusão
- Respeito
- Atleta
- Desporto

- Liderança
- Inspiração
- Equidade
- Diversidade
- Empoderamento
- Direitos
- Oportunidades
- Sucesso

- Participação
- Valorização
- Representação
- Conquista
- Pioneira
- Perseverança
- Superação
- Motivação

- Dedicação
- Espírito
- Equipa
- Competição
- Justiça
- Educação
- Transformação
- Resiliência

<https://thewordsearch.com/puzzle/7977206/mulheres-no-desporto>

Apresentação e instruções do Jogo Sopa de Letras “Descobrir a Igualdade”, do Dossier de Atividades MND «Igualdade de Género no Desporto»; Fonte e design: Autor

Instruções de preparação:

Imprima os 18 cartões de perguntas e as instruções (desta página e da seguinte), recorte pelo picotado e dobre as instruções (em 4, pelas linhas).

Sugestões:

Imprimir em cartolina ou gramagem maior e/ou plastificar, para aumentar a durabilidade dos cartões.

Para o verso das imagens não ficar em branco, e tornar o aspeto final mais apelativo, pode imprimir-se no verso a última página no final deste documento (antes de recortar as imagens).



<p>Que tenista venceu a famosa "Batalha dos Sexos" contra Bobby Riggs em 1973?</p> <p>R: Billie Jean King</p> <p>Ganhou vários campeonatos mas a sua vitória sobre o tenista Bobby Riggs, na "Batalha dos Sexos" em 1973, foi o evento que mais energizou o ténis feminino.</p>	<p>Que atleta portuguesa conquistou a medalha de prata nos Jogos Olímpicos de Tóquio 2020? Que modalidade?</p> <p>R: Patrícia Mamona, no triplo salto</p> <p>Também foi Campeã da Europa de Atletismo em triplo salto pista coberta em 2021.</p> <p>[Pontos: 1 para o nome + 1 EXTRA pela modalidade]</p>	<p>Quem é considerada a primeira treinadora da história do desporto? Quando (época ou ano)?</p> <p>R: Kallipateira (ou Pherenike), na Grécia Antiga (Antiguidade) c. 388 a.C.</p> <p>Tendo ficado viúva, treinou o seu filho, Peisírodo. Nos Jogos Olímpicos da Antiguidade (773 a.C. - 393 d.C.) as Mulheres estavam proibidas de participar por questões religiosas. E muito menos podiam assistir aos mesmos, sob pena de mortes. Por isso assistiu aos Jogos Olímpicos disfarçada de homem.</p> <p>[Pontos: 1 para o nome + 1 EXTRA pela época/ano]</p>
<p>Porque é que ficou conhecida Oceana Zarco? Em que década?</p> <p>R: A primeira mulher ciclista federada em Portugal, na década de 1920.</p> <p>Aos 15 anos foi vencedora na sua categoria da Volta de Lisboa e da Volta do Porto. Foi homenageada pela revista Eco dos Sports, n.º 39, 5 de dezembro de 1926, na qual fez capa.</p> <p>[Pontos: 1 para o nome + 1 EXTRA pela década]</p>	<p>Em que modalidade Sandra Bastos se tornou pioneira como árbitra internacional?</p> <p>R: Futebol</p> <p>A primeira mulher a receber as Insignias da FIFA, a primeira portuguesa num Mundial de futebol feminino e a apitar na Liga dos Campeões feminina em 2022.</p>	<p>Elisa Léontine Deroche foi a primeira Mulher, no mundo, a receber uma licença de que? Em que ano?</p> <p>R: Piloto, em 1910</p> <p>Pela Fédération Aéronautique Internationale</p> <p>[Pontos: 1 para a atividade + 1 EXTRA pela década/ano]</p>

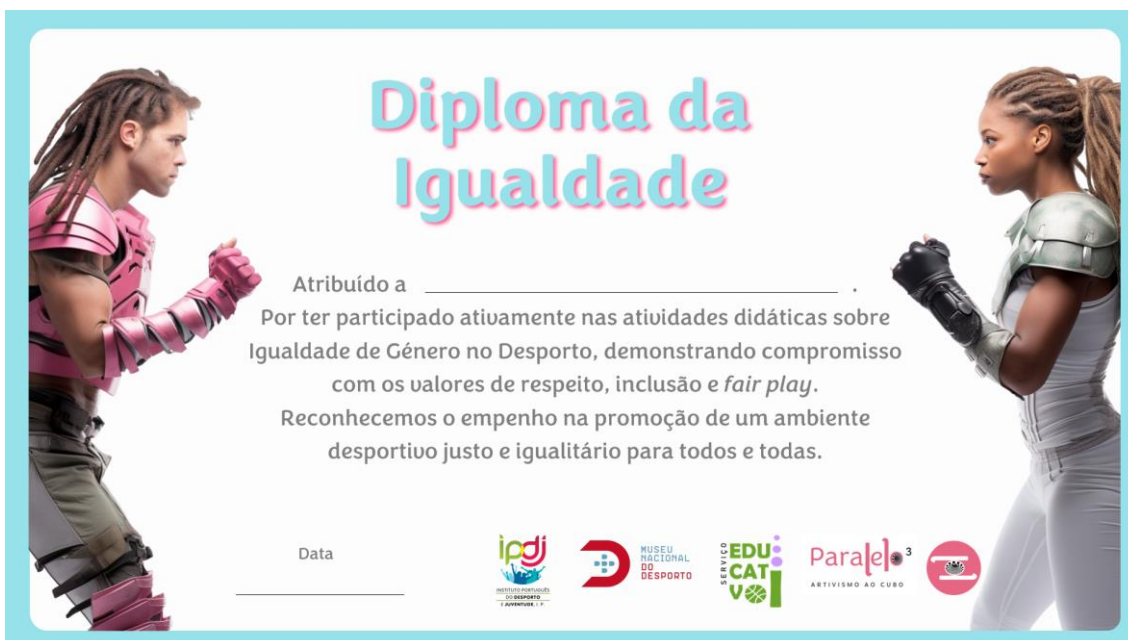
Alguns cartões do jogo de Trivia “Que curioso”, do Dossier de Atividades MND «Igualdade de Género no Desporto»; Fonte e design: Autor

Tabela de Pontuações por Jogo Trivia Que cor é isso?						
Equipa	Equipa 1	Equipa 2	Equipa 3	Equipa 4	Equipa 5	Equipa 6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
TOTAL						

Tabela de Pontuações por Jogo Puzzles						
Equipa	Equipa 1	Equipa 2	Equipa 3	Equipa 4	Equipa 5	Equipa 6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
TOTAL						

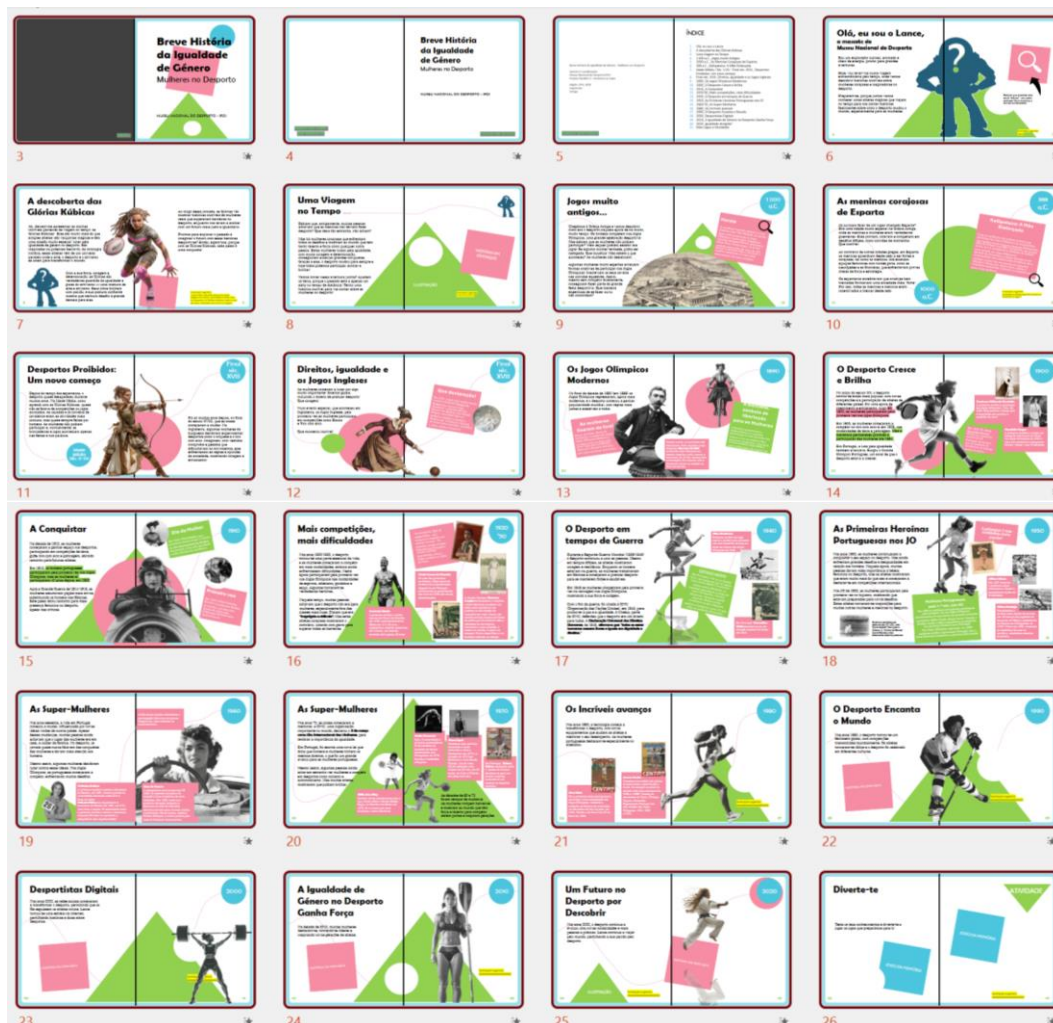
Tabela de Pontuações Totais						
ATIVIDADE	EQUIPA 1	EQUIPA 2	EQUIPA 3	EQUIPA 4	EQUIPA 5	EQUIPA 6
Retratos de Inspiração						
Memória						
Puzzle						
Quizes						
Palavras Cruzadas						
Sopa de Letras						
Correspondências						
TOTALS						

Tabelas de pontuação por jogo e geral; Fonte e design: Autor



«Diploma da Igualdade» (modelo), a atribuir aos participantes nas atividades; Fonte e design: Autor

Livro «Breve História da Igualdade de Género - Mulheres no Desporto»



Plano / guião do livro (em desenvolvimento); Fonte e design: Autor