

COMUNIDADES COLABORATIVAS, ARTE E DESIGN NO QUARTEIRÃO MIGUEL BOMBARDA, PORTO

COLLABORATIVE COMMUNITIES, ART AND DESIGN AT MIGUEL BOMBARDA NEIGHBORHOOD, PORTO

COMMUNAUTÉS COLLABORATIVES, ART ET DESIGN DANS LE QUARTIER MIGUEL BOMBARDA, PORTO

COMUNIDADES COLABORATIVAS, ARTE Y DISEÑO EN EL BARRIO MIGUEL BOMBARDA, PORTO

Ana Alves da Silva

Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal

RESUMO: Neste registo de pesquisa pretendemos analisar o cruzamento das indústrias culturais e criativas, dos projetos independentes e micro negócios locais, das comunidades colaborativas, da arte e do design que se geraram no Quarteirão Miguel Bombarda no Porto desde a primeira década do século XXI. Tomamos por referência o termo *habitus* de Pierre Bourdieu, por constituir a forma humana de perceber, julgar e valorizar o mundo consoante uma forma de agir, resultado da experiência biográfica individual, história coletiva e interação. Apresentamos o marco teórico para um contexto mais alargado sobre a relevância social da arte e do design que ocupam o espaço público da rua. Desenvolvemos uma proposta de reflexão enquanto membro ativo da comunidade do Quarteirão Miguel Bombarda com participação ativa e dentro de seu contexto da vida real. Além do mais, entendemos que é possível pensar o espaço social coletivo e desenhar soluções capazes de intervir diretamente na sociedade.

Palavras-chave: indústrias culturais e criativas, projetos independentes, arte, design.

ABSTRACT: In this case study we intend to analyze the intersection of cultural and creative industries, independent projects and local micro businesses, collaborative communities, art and design generated at Miguel Bombarda Neighborhood in Porto. We take Pierre Bourdieu's *habitus* concept as reference, as it constitutes the human way of perceiving, judging and valuing the world according to a way of acting, as the result of individual biographical experience, collective history and interaction. We present the theoretical framework for a broader context on the social relevance of art and design which occupy the public space of the street. We developed a proposal for reflection as an active member of Miguel Bombarda Neighborhood community with and within its real-life context. Furthermore, we believe that it is possible to think the collective social space and design solutions capable of intervening directly in society.

Keywords: cultural and creative industries, independent projects, art, design.

RÉSUMÉ: Dans ce dossier de recherche, nous avons l'intention d'analyser l'intersection des industries culturelles et créatives, des projets indépendants et des micro-entreprises locales, des communautés collaboratives, de l'art et du design qui sont générés dans le Quartier Miguel Bombarda à Porto. Nous prenons l'*habitus* de Pierre Bourdieu comme référence, car il constitue la manière humaine de percevoir, juger et valoriser le monde selon une manière d'agir, fruit d'une expérience biographique individuelle, d'une histoire collective et de l'interaction. Nous présentons le cadre théorique d'un contexte plus large sur la pertinence sociale de l'art et du design qui occupent l'espace public de la rue. Nous avons développé une proposition de réflexion en tant que membre de la communauté du Quartier Miguel Bombarda avec une participation active et dans son contexte réel. De plus, on comprend qu'il est possible de penser l'espace social collectif et de concevoir des solutions capables d'intervenir directement dans la société.

Mots-clés: industries culturelles et créatives, projets indépendants, art, design.

RESUMEN: En este trabajo de investigación pretendemos analizar la intersección de industrias culturales y creativas, proyectos independientes y microempresas locales, comunidades colaborativas, arte y diseño que se generan en el Barrio Miguel Bombarda de Oporto. Tomamos como referencia el *habitus* de Pierre Bourdieu, ya que constituye la forma humana de percibir, juzgar y valorar el mundo según una forma de actuar, resultado de la experiencia biográfica individual, la historia colectiva y la interacción. Presentamos el marco teórico para un contexto más amplio sobre la relevancia social del arte y el diseño que ocupan el espacio público de la calle. Desarrollamos una propuesta de reflexión como miembro de la comunidad del Barrio Miguel Bombarda con participación activa y dentro de su contexto de vida real. Además, entendemos que es posible pensar el espacio social colectivo y diseñar soluciones capaces de intervenir directamente en la sociedad.

Palabras-clave: industrias culturales y creativas, proyectos independientes, arte, diseño.

1. Introdução

Este registo de pesquisa enquadra-se nos debates contemporâneos da sociologia, da arte e do design, que apontam o papel das indústrias culturais e criativas, as comunidades colaborativas, a arte e o design como ferramentas capazes de pensar a sociedade e propor um novo modelo num mundo em constante transformação. No cenário da sociedade contemporânea em constante mutação surgem novos modelos sociais, criativos e económicos que associados ao conceito de "bem-estar" apresentam soluções criativas capazes de superar desafios e responder a problemas do quotidiano. Ao longo da história da humanidade, a arte e o design repensaram o seu papel, abandonaram o motivo de desenvolver apenas objetos estéticos ou funcionais, ideias ou resultados operacionais, e apresentam-se como motor de um processo coletivo capaz de produzir conhecimento e provocar a mudança de um paradigma social e a possível transformação da comunidade através da arte.



Figura 1: Edifício Artes em Partes, Rua Miguel Bombarda, 2007

Fonte: portosecreto.co.

A escolha do tema da pesquisa surge na vontade de alcançar uma compreensão mais alargada sobre os contextos sociais, económicos e criativos que configuraram a evolução do século XX e do século XXI. A perspetiva teórica e analítica da abordagem deste estudo resultam do percurso individual profissional que se diversificou pelas atividades do design de comunicação, design social, *design thinking*, artes visuais multidisciplinares, comunidades colaborativas e inovação social em comunidade no projeto que temos vindo a desenvolver no Quarteirão Miguel Bombarda, no Porto, desde 2007. Este projeto está relacionado às *Inaugurações Simultâneas* através das galerias de arte contemporânea e aos espaços comerciais e alternativos, micro negócios e projetos independentes de

carácter DIY (*do-it-yourself*)⁵³, sediados naquele território específico da cidade do Porto. Pretende-se refletir e desenhar um novo modelo social e de trabalho capaz de responder aos desafios do quotidiano em coletivo.

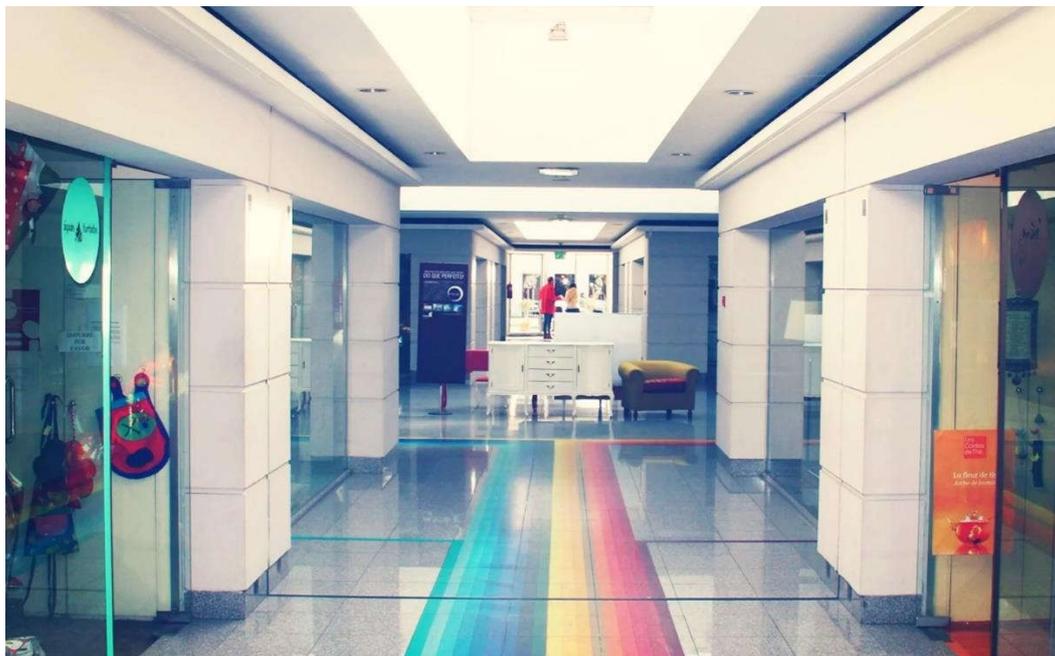


Figura 2: Centro Comercial Bombarda, Rua Miguel Bombarda, 2007
Fonte: Ana Alves da Silva.

2. Marco teórico

No início do século XX, com o modernismo europeu, a arte cortou com o passado e com a ideia de mera representação estética da realidade para se apresentar como um modelo de intervenção e pensamento capaz de intervir sobre a sociedade e questionar politicamente o mundo. Foram vários os artistas que posicionaram as suas práticas na esfera da reflexão social e política⁵⁴ e apresentaram novos modelos de criação artística, sendo de destacar, a título de exemplo, o movimento da Bauhaus (Escola de Arte Bauhaus, Walter Gropius, Alemanha 1919-1933), cujo manifesto declarava:

As escolas de arte de antigamente eram incapazes de produzir esta unidade - e como poderiam, pois, a arte pode não ser ensinada. Têm de regressar à oficina. Este mundo de mero desenho e pintura de artistas aplicados deve finalmente tornar-se um mundo que se constrói. Quando um jovem que sente dentro de si um amor pelo esforço criativo começa a sua carreira, como no passado, ao aprender uma profissão, o "artista" improdutivo deixará de estar condenado à prática imperfeita da arte, porque a sua habilidade é agora preservada no artesanato, onde pode atingir a excelência.

Arquitetos, escultores, pintores - todos temos de voltar ao artesanato! Pois não existe a tal coisa da "arte como profissão". Não existe uma diferença essencial entre o artista e o artesão. O artista é um artesão exaltado. O céu misericordioso, em raros momentos de iluminação para além da vontade do

⁵³ "A cultura DIY (*do-it-yourself*) surgiu nas sociedades industriais quando a divisão do trabalho atomizou a relação das pessoas com o processo de produção e ratificou a cultura especializada; relacionou-se com o uso de ferramentas e de instrumentos tradicionalmente reservados a especialistas". (Wright, 2014: 63).

⁵⁴ A título exemplificativo, temos: Picasso e Duchamp nas artes plásticas; o dadaísmo na poesia; o movimento situacionista dos anos 1960 e o movimento *Fluxus*.

homem, pode permitir que a arte floresça da obra da sua mão, mas os fundamentos da proficiência são indispensáveis a todo o artista. Esta é a fonte original do design criativo. (Gropius, 1919).

A Escola da Bauhaus surgiu em Weimar, Alemanha, no turbulento contexto do fim da Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e dos efeitos da Revolução Industrial do século XIX. Focada em difundir a filosofia moderna do design, englobava uma ampla variedade de disciplinas desde a arquitetura, a pintura, a escultura, a fotografia, o cinema, o teatro, o design industrial, a cerâmica, os têxteis, a publicidade, a tipografia, entre outras, que unidas pelo princípio da colaboração e, tendo por base o modelo da prática artística experimental aliada ao conceito de funcionalismo e à indústria, procuravam encontrar soluções para problemas concretos do quotidiano. O movimento da Bauhaus fez repensar o papel das "belas artes" — como sendo "artes visuais" com mera função estética — apresentando um novo conceito de processo artístico: uma metodologia de arte multidisciplinar mais focada em encontrar soluções para os problemas reais, conceito que tem influenciado a prática do design contemporâneo e está a ser revisitado pelas estratégias atuais da Europa para o futuro da *NextGenerationEU – Plano de Recuperação para a Europa* — naquilo que a presidente da Comissão Europeia, Ursula Von der Leyen, anunciou no discurso sobre o estado da União de 2020, como a iniciativa *Novo Bauhaus Europeu*:

*O Novo Bauhaus Europeu é um projeto de esperança destinado a explorar formas de uma melhor vida em comum após a pandemia. Trata-se de adequar a sustentabilidade ao estilo, a fim de aproximar o Pacto Ecológico Europeu da mentalidade e das casas das pessoas. Precisamos de todas as mentes criativas — projetistas, artistas, cientistas, arquitetos e cidadãos — para que o Novo Bauhaus Europeu seja um sucesso*⁵⁵ (Ursula Von der Leven, 2021: s/p).

Após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945)⁵⁶ e ao longo das últimas décadas, como consequência da reorganização das estruturas políticas, sociais e culturais, a partir da renovação industrial e urgente recuperação económica, a prática artística contemporânea desdobra-se em múltiplos cenários e apresenta-se com novas configurações e significados. A arte deixou de ser entendida como uma obra de arte isolada - um objeto -, para se passar a apresentar como um processo de partilha, de ideias e de experiências que desafia a própria figura do artista enquanto autor único na experiência estética para experimentar formas complexas de colaboração. Também o design abandonou a ideia de ser representação, universal e neutra, e passou a incorporar não só a narrativa da imagem por recurso à simbiose da ilustração, fotografia e tipografia, mas também a ilustrar conceitos e ideias, conforme Mário Moura defende:

seria uma contradição defender o design como universal e neutro, alheio a políticas de identidade; o negócio do design é a produção de identidade. Logo, torna-se crucial percebê-lo não na sua universalidade e neutralidade, mas como algo que não só produz como é produzido por diferenças sociais e culturais. (...) Mas, na verdade, muitas das outras «bases do design» são igualmente difíceis de encaixar nas ideias universalistas e neutras do design a partir do modernismo. (...) De facto poder-se-ia dizer que o design enquanto

⁵⁵ Ver https://ec.europa.eu/portugal/news/NewEuropeanBauhaus_pt; https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en.

⁵⁶ O período vivido após a Segunda Guerra Mundial, após a aplicação do Plano Marshall como auxílio aos países da Europa Ocidental (1948 a 1952), foi marcado nas décadas seguintes pelo rápido crescimento económico e social, aumentando a sensação de "bem-estar social" associada ao aumento da riqueza, criação de emprego, aumento da taxa de natalidade, reabilitação das cidades e consequentemente a criação de "uma nova geração" associada a hábitos de consumo promovidos pela cultura de massas.

área disciplinar ganha a sua pertinência pelo modo como se relaciona com várias instituições, sendo solicitado para exercer uma modalidade específica de saber enquanto poder. Participa da criação de discursos sobre raça, género, classe não apenas no sentido de produzir representações destas ideias, mas encenando-as na sua própria identidade disciplinar. (Moura, 2018: 52 - 54).

Na década de 1960, caracterizada pela luta pelos direitos cívicos, começam a surgir movimentos artísticos *contracultura* (Yinger, 1960), apresentados em espaços expositivos privados e no espaço público coletivo, a rua, onde o público é convidado a participar, refletir e exprimir-se. Os movimentos artísticos da época, dos quais podemos destacar o movimento *Fluxus*, de influência futurista e dadaísta (manifestação *ready-made* de Duchamp - o paradigma *duchampiano* de 1915), formado em 1961 pelo artista plástico, artista gráfico, arquiteto, músico, teórico e historiador de arte George Maciunas e desenvolvido em coletivo por artistas multidisciplinares (músicos, artistas plásticos e poetas), de origem europeia, norte americana e asiática⁵⁷, que tinham como objetivo despoletar a criatividade inata ao Ser Humano, negar o objeto artístico enquanto mercadoria, objeto de contemplação ou decorativo e, com objetivos eminentemente sociais, levar a arte a um público alargado permitindo não só que este observasse, mas que participasse no processo artístico numa linha ideológica de criação coletiva.

O movimento *Fluxus* - aliado às experiências e manifestações artísticas da arte moderna, futurismo, dadaísmo, surrealismo e da Escola da Bauhaus - é precursor das metodologias contemporâneas da arte performativa, arte conceptual, *happening* e *body art* e influenciou os movimentos que surgiram no final dos anos 80 que afirmaram o papel do artista como um ativista⁵⁸ ligado a movimentos sociais que reivindicavam direitos civis, organizados com recursos e repertórios próprios, para reivindicar e expor problemas sociais por intermédio de práticas autónomas que se afastam da ação política institucionalizada.

Autonomia é um termo complicado porque no campo da arte passou a significar quase o oposto do que se propunha nomear. Literalmente, auto/nomos significa determinar as suas próprias leis. Quando a arte - lenta mas seguramente - abriu um novo espaço social para si própria na sociedade europeia do século XIX, com base em princípios estéticos estabelecidos por Kant, Hegel, Diderot e outros, foi em nome de dar a si própria as suas próprias leis. A sua "conquista do espaço", como Pierre Bourdieu lhe chama, tratava de arrancar a arte ao controle e ao impedimento das autoridades religiosas e políticas, criando uma esfera separada onde se pudesse desenvolver de acordo com a sua própria lógica interna. Este espaço de arte autónomo determina a arte da modernidade. É claro que a autonomia era apenas relativa - mas era eficaz, e ciosamente guardada. De facto, ainda o é. Incurções de outros campos eram repelidas vigorosamente. De facto, ainda o são. Esta esfera autónoma era vista como um lugar onde a arte estava livre dos códigos da economia geral (não obstante o seu próprio mercado totalmente desregulado) e da racionalidade utilitária da sociedade de mercado - e, como tal, algo a ser acarinhado e protegido. Este reino de autonomia nunca deveria ser uma zona de conforto, mas o lugar onde a arte podia desenvolver obras e ideias ousadas, escandalosas e rebeldes - o que se propunha a fazer. (Wright, 2014: 12)

⁵⁷ Joseph Beyus (1921-1986, Alemanha), Wolf Vostell (1932-1998, Alemanha), Nam June Paik (1932-2006, Coreia do Sul), Yoko Ono (1933, Japão), por exemplo.

⁵⁸ Judy Chicago (1939, Chicago), Adrian Piper (1948, Nova York), David Wojnarowicz (1954-1992, Nova York), Keith Haring (1958-1990, USA), Guerrilla Girls (1985, Nova York), por exemplo.

Na transição do século XIX para o século XX, Portugal permanecia afastado do progresso vivido nos outros países da Europa. Com a revolução de abril ocorrida em 1974 a poesia desceu à rua, imagem bem simbolizada no cartaz de Vieira da Silva e no poema de Sophia: *Esta é a madrugada que eu esperava / O dia inicial inteiro e limpo / Onde emergimos da noite e do silêncio / E livres habitamos a substância do tempo*⁵⁹. Ultrapassado o período mais revolucionário, o país encontrou estabilidade política, social e iniciou o processo de retoma económica.

Se a arte dos anos sessenta portugueses incorporou a procura e a experimentação como propósitos abertos da criação e da pesquisa, ou, na opinião do historiador Bernardo Pinto de Almeida, foi transformada por uma longa mudança de estatuto, de sentido, de função e de intenção, que se afastava já da pureza ideológica do modernismo histórico, acompanhada por um processo internacional que questionava o próprio conceito de vanguarda⁶⁰; os anos setenta pautaram-se por uma abertura – inclusivamente do ponto de vista político e social, com a revolução de 25 de Abril de 1974 e a consequente derrocada da ditadura – de todo um rol inédito de possibilidades de criação e perspectivas de renovação. Foi a época dos eventos colectivos, desde as pinturas murais “da revolução”, até ao incremento de um modo de operar menos impulsivo e mais ligado à exaltação do artista/criador, numa procura de uma identidade artística, estética e mesmo poética. (Nogueira, 2008: 1-2).

Segundo Isabel Nogueira, o período instável que mediou o Primeiro de maio de 1974 e o Primeiro Governo Constitucional português, a 23 de julho de 1976, resultado da democracia muito jovem, instável e reivindicativa, caracterizou-se também por um empenhamento militante intenso por parte dos artistas, numa vivência de cultura ao “serviço do Povo” naquilo que a autora define como a época dos *slogans* e *contra-slogans* e apresenta como exemplos: “A arte fascista faz mal à vida”, expressão proclamada pelo Movimento Democrático de Artistas Plásticos (28 de maio de 1974, Sociedade Nacional de Belas-Artes); “Contra a agressividade, criatividade”, “A qualidade estética é progressista; a mediocridade é reacionária”, por Sallete Tavares. O período revolucionário foi marcado por campanhas de dinamização cultural, ações coletivas constantes numa busca de linguagem própria, agora partilhadas em Liberdade, das quais a autora destaca o *Painel do 10 de Junho* (1974), em homenagem à revolução, realizado pelo já referido Movimento Democrático de Artistas Plásticos, e que envolveu 48 participantes, assim como, os agrupamentos de artistas: o Grupo Acre (“Uma arte para toda a gente” (1974-1977) e o Grupo Puzzle (“Contra-corrente”) (1975-1977), a seu modo, ambos os agrupamentos se assumem como portadores de uma linguagem-performativa inovadora no contexto português, de vertente conceptualista, social e artisticamente interventiva. (Nogueira, 2008).

A “abertura ao mundo” - com a adesão de Portugal à CEE (1986) - possibilitou a modernização do país, o desenvolvimento de novas formas de vivência e a procura de uma estética pós-modernista que, aliada a um sentimento de rutura com o passado e com a ideia de um país fechado em si mesmo, respondesse aos desafios do quotidiano. Em Portugal, é pela publicidade na resposta à sociedade de consumo, aquilo que Mário Moura define como a empresarialização do Estado e da própria sociedade (Moura, 2018), que a

⁵⁹ O cartaz intitulado *A Poesia Está na Rua* foi elaborado pela pintora Maria Helena Vieira da Silva em 1975 e editado pela Fundação Calouste Gulbenkian para assinalar o 25 de Abril de 1974, a pedido da poetisa Sophia de Mello Breyner, sua amiga, autora do poema “25 de Abril” (https://gulbenkian.pt/museu/works_cam/a-poesia-esta-na-rua-147100).

⁶⁰ Cfr. Almeida, 1999; Nogueira, 2008: 23.

expressão visual se converteu numa necessidade em substituição do decorativo e monótono, tornando-se numa ferramenta essencial à atividade económica em todo o território nacional e, conseqüentemente, o design de comunicação transformou-se em diálogo.

Segundo Fragoso (2012), com a Revolução de abril, embora em Portugal o contexto fosse vibrante, o ensino permanecia em estado de grande anemia "A formação e a aquisição de aptidões e competências foram emergindo do trabalho do dia-a-dia, enfrentando a complexidade das diversas tarefas através de uma contínua disponibilidade e abertura para imaginar e conceber soluções" (Fragoso, 2012: 66-67), ou seja, a formação experimental colmatava a formação escolar pois a sociedade contemporânea exigia uma atitude de aprendizagem constante e abertura ao conhecimento do mundo. Nos últimos tempos tem-se assistido à proliferação dos cursos de design, reformulação de programas e adaptações segundo os Planos Nacionais de Educação, em escolas e práticas distintas.

No início do século XXI, as artes visuais e o design deixaram de ter uma definição universal, o questionamento da validade das certezas do séc. XIX deu lugar a tempos de mudança disruptivos. A arte contemporânea apresenta-se como processo de pensamento em construção permanente que evolui no contexto da sociedade que a recebe e transforma. E, neste contexto, o design de comunicação pode atuar "como catalisador de conectividade cultural (transformando dados díspares em informações com sentido" e configurando-se "numa força ativa da cultura visual" (Mark Bruinska, 2005 In Fragoso, 2012: 44).

Este enquadramento permite perceber as implicações temáticas que este estudo de pesquisa suscita para uma compreensão mais alargada sobre os contextos sociais, económicos e criativos que fazem com que na sociedade contemporânea europeia, e no contexto português em particular, se comecem a colocar questões sobre a relevância social da arte e do design que ocupam o espaço público, a rua, enquanto proposta de reflexão, criatividade e valor cívico capaz de pensar o espaço social coletivo e desenhar soluções que, através da simbiose de práticas artísticas multidisciplinares, da metodologia do design e da criatividade aliada à lógica, são capazes de intervir diretamente na sociedade funcionando como um motor de transformação e mudança social.

3. Estratégia metodológica

Neste artigo, pretendemos analisar o cruzamento das indústrias culturais e criativas, projetos independentes e micro negócios locais, comunidades colaborativas, arte, design, cultura que se geraram (e geram) no Quarteirão Miguel Bombarda no Porto, território vivenciado pela investigadora como espaço social, criativo e de valor cívico. Tomamos por referência o termo *habitus* de Pierre Bourdieu, por constituir a forma humana de perceber, julgar e valorizar o mundo consoante uma forma de agir, resultado da experiência biográfica individual, história coletiva e interação:

O habitus são princípios geradores de práticas distintas e distintivas (...) mas são também esquemas classificatórios, princípios de classificação, princípios de visão e divisão de gostos diferentes. Eles estabelecem as diferenças entre o que é bom e mau, entre o bem e o mal, entre o que é distinto e o que é vulgar etc., mas elas não são as mesmas. Assim, por exemplo, o mesmo

comportamento ou o mesmo bem pode parecer distinto para um, pretensioso ou ostentatório para outro e vulgar para um terceiro. (Bourdieu, 2008: 22).

Neste contexto, o agente social, produto de estruturas sociais, históricas e económicas profundas, tem de participar no jogo para subsistir socialmente. O agente social, indivíduo ou coletivo, incorpora o *habitus* através da experiência que varia no espaço e no tempo: percebemos, pensamos e agimos pela lógica do ecossistema, microcosmos do espaço e da situação que ocupamos. Entendemos que para estudar estas dinâmicas, dentro das possíveis abordagens metodológicas em ciências sociais, o estudo de caso era o mais pertinente por ser “um método empírico que investiga um fenómeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenómeno e o contexto não estão claramente definidos” (Yin, 2003: 32). Também o sociólogo Firmino Costa considera que na investigação no terreno, em que o próprio investigador é o principal instrumento de pesquisa, o método de estudo de caso é “particularmente adequado à investigação, não dum faceta isolada, mas dum tecido espesso de dimensão articuladas do social” (Costa, 1986: 137). Para este sociólogo português, as traves-mestras das estratégias metodológicas, quando o principal instrumento de pesquisa é o próprio investigador, “são a presença prolongada no contexto em estudo e o contato direto, em primeira mão, com as pessoas, as situações e os acontecimentos” (Costa, 1986: 137), usando técnicas da observação direta e da observação participante.

Nesse sentido, desenvolvemos a narrativa enquanto membro da comunidade do Quarteirão Miguel Bombarda com participação ativa no quotidiano desse território e pessoas que nele habitam, da observação do local, seus objetos e símbolos, das atividades realizadas, das interações que se estabelecem, as maneiras de fazer, de estar e dizer, os ritmos dos acontecimentos, das conversas e entrevistas. No respirar da vivência do quotidiano procuramos respeitar a informalidade, como privilegia Costa (1986: 138), de modo a mitigar os efeitos da presença da pesquisa no terreno, sem descuidar a necessidade de haver momentos mais formais.

4. Estudo de caso: o Quarteirão Miguel Bombarda no Porto

As primeiras Galerias de Arte Contemporânea de Miguel Bombarda sediaram-se por iniciativa privada na Rua de Miguel Bombarda nos anos 90, sendo os pioneiros a Galeria Fernando Santos (1993), a Galeria Quadrado Azul (1997), a Galeria Serpente (1998) e a Galeria Presença (1998). A par das galerias de arte contemporânea surgiram espaços alternativos movidos pela possibilidade de cruzar disciplinas de carácter experimental, temas e novos conceitos de negócios ligados às indústrias criativas do qual destacamos o Edifício Artes em Partes, conceito desenvolvido por Marina Costa em 1998. A Rua de Miguel Bombarda, afastada o suficiente da zona central do comércio tradicional da cidade do Porto,⁶¹ mas não mais do que uma caminhada de cinco minutos, apresentava características que agradavam a todos: edifícios ao estilo da casa burguesa do Porto e armazéns amplos, desocupados e capazes de ser transformados a baixo custo.

O mundo em rede e a expansão da Internet, nos anos 2000, revolucionaram o quotidiano do mundo ocidental do século XX e possibilitaram novas formas de estar, ser, conversar, produzir, consumir e vender. A informação em rede permitiu que pessoas

⁶¹ A zona central da cidade do Porto é conhecida como baixa do Porto nas proximidades da Avenida dos Aliados. As ruas emblemáticas do comércio tradicional da cidade do Porto são a Rua de Santa Catarina e a Rua de Cedofeita.

distantes fisicamente, mas com interesses em comum, se conectassem em comunidades digitais e pela troca de experiências criassem novas formas de organização social, criativa e económica.

A "democratização" do computador pessoal e o acesso a ferramentas digitais, a preços baixos ou gratuitos, tais como as câmaras fotográficas digitais, telemóveis com acesso à internet, programas de edição de imagem, blogs, redes sociais (Facebook, Instagram e Twitter), as plataformas online de criação de sites etc. fizeram com que as barreiras entre o design, a comunicação, gráficos, fotógrafos, produtores, intermediários e consumidores se diluíssem. Na sociedade atual tudo o que é bom "tem de ter/ser design", começa a imperar o princípio de que tudo é design e o design é tudo: "Everything depends on Design" (Flusser, 1999).



Figura 3: Centro Comercial Bombarda, Rua Miguel Bombarda, 2007

Fonte: Ana Alves da Silva.

É neste panorama do novo mundo global, ligado em rede através da Internet, que nos possibilita a partilha e cruzamento de informação, ideias, criatividade, experiências sociológicas e culturais de diferentes pontos geográficos do planeta (Castells, 2002), que se desenvolve o conceito de microcosmos criativo do Porto, o Quarteirão Miguel Bombarda - *Porto Art District* no formato de *Hub Criativo*⁶² desenvolvido no espaço público onde o designer, além de criador e gestor de projeto, assume o papel de mediador entre as instituições públicas, empresas privadas e agentes criativos que partilham os mesmos objetivos e consideram que o envolvimento da comunidade, a arte e o design têm um papel fundamental na mudança de um paradigma social e na possível transformação da comunidade através da arte pela simbiose de metodologias da prática artística, do design, conceção de imagem, produção e comunicação com o envolvimento da comunidade artística e do público generalista como essenciais para o desenvolvimento de um espaço público vivo, criativo e de valor cívico.

Movida pelo entusiasmo cultural e criativo anunciado pela *Porto 2001, Capital Europeia da Cultura*, aliada ao avanço do mundo global, sem fronteiras e com acesso à informação em rede através da internet, a comunidade local "exigiu" uma cidade mais vigorante. Na

⁶² *Hub criativo* é um local (físico ou virtual) onde os criativos se juntam. O relatório das Nações Unidas para a economia criativa (2010) define as indústrias criativas como "o ciclo de criação, produção e distribuição de bens e serviços cuja matéria prima principal é a propriedade intelectual (...), posicionam-se no cruzamento entre os setores artísticos, de serviços e indústrias, e constituem um novo setor dinâmico no comércio mundial" (UN, 2010: 8).

estrutura de oportunidades sociais que a cidade apresentava, surgiu a mobilização de recursos por parte dos atores sociais e a consequente realização dos objetivos definidos pela sociedade. As *Inaugurações Simultâneas de Miguel Bombarda* surgem deste entusiasmo criativo e devem o seu nome à dinâmica iniciada pelos galeristas de arte, inicialmente na rua de Miguel Bombarda e mais tarde nas ruas adjacentes. O projeto é desenvolvido em formato de comunidades colaborativas com o apoio da Câmara Municipal do Porto desde a sua fundação, setembro de 2007, através da empresa Municipal Porto Lazer, hoje denominada como Ágora Cultura e Desporto do Porto.

Entusiasmados com este impulso cultural e criativo da Rua de Miguel Bombarda associaram-se ao projeto outras tipologias de pequenos e micro negócios: surgiram as indústrias culturais e criativas ligadas ao design de moda, acessórios e joalheria contemporânea; música, discos de vinil e colecionismo; livrarias independentes, espaços de leitura e poesia; *vintage*, reutilizável e ecológico; arte urbana, ilustração, pintura de mural e *graffiti*; mercearias de pequena produção local, produtos biológicos, vegetarianos, sem glúten; gastronomia tradicional portuguesa e cozinha de autor; espaços multiculturais (Síria, México, Índia, França, Brasil, Vietnam); negócios sustentáveis, ecológicos, produção e consumo justo; design e produção nacional; *coworking*, ateliers de artista, designers e arquitetos; espaços expositivos experimentais; hotéis e alojamento local.

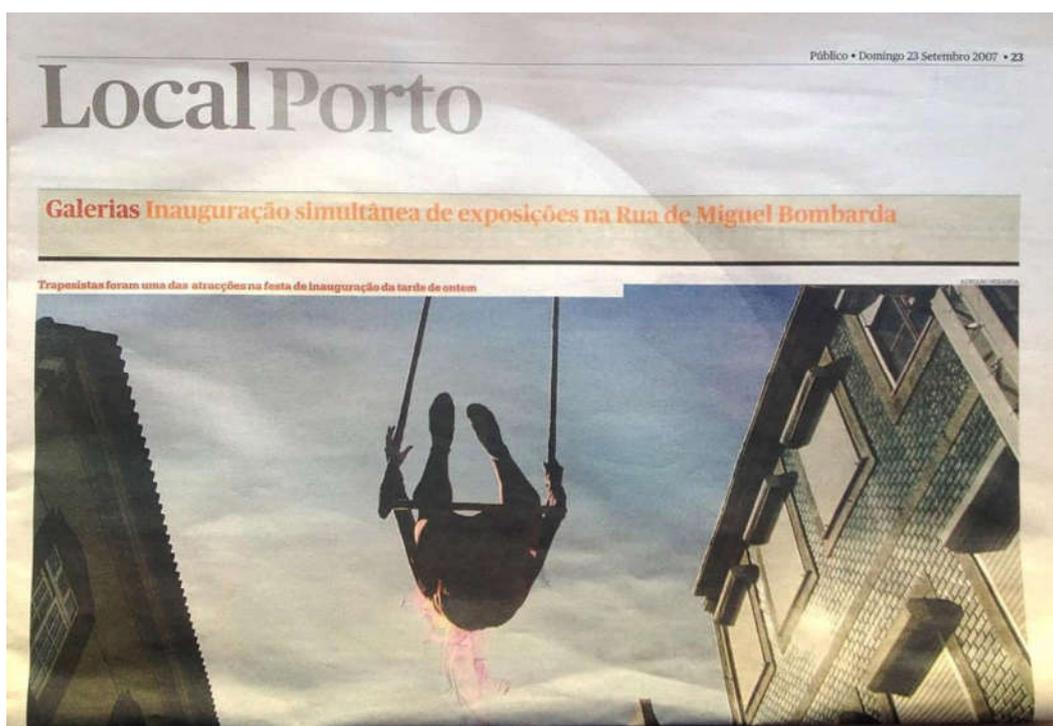


Figura 4: Local Porto, 2007
Fonte: Jornal Público.

Miguel Bombarda, uma rua "esquecida" de Cedofeita, tornou-se, assim, numa zona interessante, moderna e extremamente apelativa à nova geração sedenta de novidade. Da Rua de Miguel Bombarda nasceu um bairro, o Quarteirão Miguel Bombarda, um projeto que atualmente contempla as ruas: Rua de Miguel Bombarda, Rua do Rosário, Rua do Breiner, Rua Dom Manuel II, Rua Adolfo Casais Monteiro e Rua da Torrinha. No desenvolvimento do projeto foram testadas algumas abordagens diferentes que culminaram em 2019 na apresentação do projeto de *design thinking*, design social e

criativo, design em comunidade e *placemaking* para o Quarteirão Miguel Bombarda, intitulado *Quem é Miguel Bombarda?*⁶³.

A arte, o design e os estudos da sociologia contemporânea fundiram-se na procura da dignidade de todas as formas de arte num projeto prático com inspiração na Escola de Bauhaus e nos desígnios de coletivo do movimento *Fluxus*, adaptados ao momento presente, mas com a mesma interrogação: *como queremos viver e para onde queremos ir?* O projeto sustenta-se pela reabilitação das metodologias de pensamento e conceção da prática artística, indústrias culturais e criativas, de prática interdisciplinar e multidisciplinar, democrático, gratuito e aberto a todos, criado com a cidade e para a cidade, com base na economia circular⁶⁴ e sustentável, um projeto em constante construção, um *work in progress* que responde aos desafios do quotidiano e aponta para a mudança de um paradigma social de valor cívico, justo, equilibrado e participado.

Aqui, tudo tem o seu tempo e o seu lugar, nada é construído ao acaso e pelo *carácter do ilusório* construímos *identidade, memória e território* atribuindo-lhe uma aura artificial que lhe acrescenta valor. O espaço social, outrora anónimo e desinteressante, foi transformado num polo criativo com foco na comunidade e nas pessoas que o habitam sendo atualmente equiparado a outros territórios da cidade com valor patrimonial e histórico qualificado, nomeadamente o Centro Histórico do Porto, Património da Humanidade desde 1996.



Figura 5: Rua de Miguel Bombarda em 2013

Fonte: Ana Alves da Silva.

⁶³ Projeto iniciado em 2017 - design, imagem, comunicação, oficinas artísticas multidisciplinares, programação, produção, gestão de projeto, envolvimento da comunidade artística e do público generalista, projeto criativo local.

⁶⁴ “A economia circular oferece oportunidades para um melhor crescimento, através de um modelo económico que é resistente, distribuído, diversificado e inclusivo. Aborda as causas profundas dos desafios globais como as alterações climáticas, a perda de biodiversidade e a poluição, criando uma economia em que nada se torna desperdício e que é regenerativa por conceção”. (Ellen MacArthur, 2021: 6).



Figura 6: Performance Mauro Ventura na Patch Lifestyle Concept Store em 2015
 Fonte: David Saavedra.



Figura 7: Quem é Miguel Bombarda? na Dona Leonor, mercearia de Miguel Bombarda
 Fonte: Ana Silva e Paulo Martins.

Neste projeto, a Rua de Miguel Bombarda foi entendida como espaço social e criativo, espaço de ação e de pensamento coletivo, espaço desenhado em plano num processo de design aberto à intervenção do outro, o espaço entendido como um "organismo vivo" que ganha uma nova forma e dimensão arbitrária pela ação daquele que observa, reflete e interage, como território, memória e identidade que lhe foi atribuída, do espaço imaginado ao espaço real, da teoria à prática. Os micro projetos das indústrias culturais e criativas, galerias de arte, espaços comerciais e alternativos sediados em Miguel Bombarda, que enquanto projetos isolados não têm expressão significativa, quando trabalhados em coletivo adquiriram valor acrescentado e projeção a nível nacional e internacional, aumentando as vendas e tornando-se sustentáveis. O projeto foi desenvolvido segundo o conceito de economia circular e das teorias de *placemaking* defendidas por Jacobs (1961).

Aqui, o design é entendido como um estímulo criativo para o desenvolvimento comunitário sustentável e a simbiose às práticas artísticas multidisciplinares resultou numa melhoria da capacidade de resposta aos problemas do quotidiano, soluções criativas que

aliadas à lógica responderam com otimismo aos desafios que a cidade apresentava: gentrificação, falta de sentimento de pertença, perda da identidade local, estetização e "turistificação" do ambiente histórico e popular (fenómenos sociais, nacionais e internacionais, entre 2014 - 2019).



Figura 8: Desta rua nasceu um bairro, 2018
Fonte: Revista Visão.



Figura 9: Concerto Mini Stereos na Rua Miguel Bombarda em 2019
Fonte: Paulo Martins.

A comunidade local começou a apoiar-se, outros micro projetos independentes da cidade começaram a replicar o modelo e a estabelecer parcerias que refletem crescimento e evolução. O ano de 2019 terminou com otimismo e esperança na nova década, o sentimento coletivo foi de superação de um problema, de reação às dificuldades. Perante a crise de saúde pública, pandemia de COVID-19 global decretada a 11 de março de 2020 pela Organização Mundial da Saúde, o projeto foi suspenso e as atividades transitaram para o digital em modelo híbrido (conversas temáticas, visitas guiadas online, oficinas digitais de "Artes e Ofícios" etc.), numa tentativa de continuar a comunicar com a comunidade, apoiar as estruturas envolvidas, estimular o diálogo e refletir sobre os

desafios que a realidade apresentava, ampliando, também, o conceito de cibercidade (Lemos, 2004) em que o espaços físicos e virtuais dialogam e se completam. Embora as soluções se apresentem apenas como complementares, e de resposta a um novo desafio, os resultados foram positivos e tiveram efeitos económicos resultando num aumento de vendas e retoma económica. No verão de 2020, o projeto de design criado para o Quarteirão Miguel Bombarda foi adaptado a outra zona da cidade do Porto através da comunidade das Belas Artes para dinamizar a Avenida Rodrigues de Freitas, Bonfim, como projeto de retoma económica após estado de emergência e confinamento social obrigatório.



Figura 10: Oficina: pintura de azulejos do Porto, Gazete Azulejos, 2019
Fonte: Ágora Cultura e Desporto do Porto.



Figura 11: Galeria Serpente, Isabel e Rodrigo Cabral "Do nada para parte alguma", 2019
Fonte: Ágora Cultura e Desporto do Porto.

5. Reflexões finais

Nos anos 1990, com o desenvolvimento da construção política e ideológica do conceito de sociedade da informação (Bell, 1973), também designada sociedade da informação / sociedade do conhecimento (Burch, 2005) fruto do desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação, da generalização do uso do computador pessoal e do aumento do acesso à Internet, assiste-se a um conjunto de transformações que reconfiguraram o cenário social, económico e processos de produção, distribuição e consumo à escala global. O mundo globalizado apresenta-se em rede, sem fronteiras e forçou os sistemas locais a adaptarem-se à competitividade (Castells, 2002). O comércio, a produção, a comunicação, os recursos humanos e financeiros passaram a ser transacionados à escala planetária criando uma série de novos desafios e oportunidades às pequenas e microestruturas locais.

Neste contexto, os estudos da sociologia contemporânea apontam para a existência de um mundo social cujas estruturas construídas socialmente são capazes de dirigir as vontades, a ação e o comportamento dos atores sociais, aquilo que fazemos ou o que deixamos por fazer, em determinado contexto. Nas últimas duas décadas, o debate sobre o potencial das indústrias culturais e criativas, da arte e do design, como elementos agregadores capazes de alterar e fomentar dinâmicas sociais e económicas afirmou-se globalmente. Em Portugal, a partir dos anos 2000, a cultura, a arte e o design afirmaram-se como domínios privilegiados e de valor para a intervenção pública.

Neste estudo de pesquisa abordamos o caso particular do projeto desenvolvido no Quarteirão Miguel Bombarda, no Porto, mas existem vários exemplos à escala global que revelam as potencialidades das práticas culturais e criativas, da arte e do design aliados ao estudo das ciências sociais como metodologia de trabalho capaz de estudar, desenhar e implementar soluções criativas que respondem aos problemas do quotidiano. No contexto urbano, os fenómenos dos *hubs criativos - placemakings*, projetos criativos desenhados para o espaço público, tiveram o seu início nas cidades norte americanas, como Chicago e Nova Iorque, mas hoje observam-se à escala planetária sobretudo em contextos urbanos que procuram reabilitar o território através de práticas positivas, de produção e consumo equilibrado. O crescimento da produção criativa com maior ênfase no contexto urbano deve-se ao fenómeno de aglomeração populacional, mas os negócios criativos podem ser aplicados em qualquer localidade, e em ambientes rurais, desde que existam condições para o desenvolvimento de um grupo criativo.

O estímulo das comunidades colaborativas e das micro economias locais pela participação cívica, inclusão social e integração de segmentos sociais excluídos, o desenvolvimento de novos formatos educativos, a procura de novas formas de produção e consumo, desenvolvimento comunitário sustentável, a criação de emprego, trocas comerciais, a reabilitação do espaço e do tecido empresarial do pequeno comércio de rua, têm sido capazes de gerar riqueza e funcionam como um motor que estimula a economia local.

Os resultados do empreendedorismo em comunidade, e das microeconomias colaborativas, ultrapassam a simples competitividade económica, apresentando-se como um fator de valor, quantitativo e qualitativo, de diferenciação territorial. Estas estruturas têm apresentado resultados a nível da eficiência económica, preservação dos recursos, capacidade de reter talento individual e promover a equidade social. O tecido cultural e

social de cada território, articulado com o património, a história, os recursos e a identidade que definem determinado espaço, integrando as pessoas que o habitam e trabalham como atores sociais, mas também como potenciais meios de recursos humanos, configura-se como uma oportunidade para a resiliência e para uma maior coesão social e territorial.

A mudança do milénio trouxe consigo a importância crescente das indústrias ancoradas na cultura e na criatividade. Este facto alimentou um desejo internacional – que, na verdade, é recorrentemente encarado como um imperativo incontornável – que motiva as áreas urbanas a quererem tornar-se “cidades criativas”. A própria UNESCO fomentou este fenómeno ao criar a Rede das Cidades Criativas. Nas cidades criativas, conceito que emergiu e se consolidou a partir dos anos 1980, as atividades culturais e as indústrias criativas e culturais desempenham um papel crucial no fomento da “criatividade urbana” e contribuem para a emergência de mercados internacionais da nova economia criativa (Duxbury, 2012: 5).

No mesmo texto, embora os autores reconheçam a tendência para a mimetização fortemente criticada enquanto fenómeno de moda, e os modelos de circulação ditam as leis, naquilo que Gilles Lipovetsky e Jean Serroy definem como a “explosão dos lugares da arte e o hiperconsumo estetizado” (Lipovetsky & Serroy, 2014: 62), assumem que é tempo de explorar as ideias alternativas e pensar a cidade pós criativa.

Deixou de ser encarada como o único caminho possível para a renovação urbana criativa e para o desenvolvimento económico, sendo evidente a necessidade de propor e de analisar abordagens alternativas que sejam mais sensíveis às realidades e questões locais ambiental, social e economicamente sustentáveis; e atentas às questões da inclusão, da justiça e das realidades multiculturais (Lipovetsky & Serroy, 2014: 69).

Importando estas ideias para o contexto do território urbano, aqui analisado, muito há a fazer sendo que algo já foi anunciado. A metodologia assumida foi capaz de romper com as ideias negativas preconcebidas, obter resultados coesos e ultrapassar o expectável. A criatividade, o conhecimento e a inovação foram potenciadas e reconhecidas como motor económico, social e cultural da cidade. No âmbito dos críticos urbanos do século XX, Lewis Mumford, Lefebvre e Jane Jacobs consideravam a integração da arte na comunidade como central para a cidade do futuro, visões diferentes, mas centradas no ser humano, na história das utopias, no direito à cidade, no espaço descentralizado e poder do coletivo.

Jane Jacobs defendeu em 1960 a sua visão colaborativa apresentada pela teoria de *placemaking*, onde os sectores público, privado e a comunidade colaboram estrategicamente para dar forma física a um processo criativo de base em atividades culturais e criativas desenhado especificamente, com e para os atores sociais de determinado território. Esta autora apresenta-nos o início da cidade do futuro, transformada num *teatro de ação social*, um espaço performativo em constante transformação onde as ideias são tão importantes como o produto e a economia criativa é tão importante quanto a economia tradicional. Tal como a ação dramática tem o seu ponto central no herói da ação, também no *teatro da ação social* a obra de arte coletiva tem o seu ponto central no ator social que representa esse herói. Os restantes participantes comportam-se em relação a esse *herói-ator* com uma só diferença: o *herói-ator* configura e desenha conscientemente.

As crises sociais e financeiras sentidas à escala planetária⁶⁵ têm exigido que as indústrias culturais e criativas sejam capazes de apresentar soluções e liderar processos de inovação e resiliência económica, ao mesmo tempo que desenham processos e metodologias de trabalho socialmente adequados, inclusivos, sustentáveis, de valor urbano e cidadania ativa. Neste sentido, a atual crise financeira, económica e social resultado da pandemia COVID-19⁶⁶ veio aumentar a pressão sobre os territórios e sobre os atores sociais que defendem soluções socialmente sustentáveis, culturais e criativas. O território, espaço social, colaborativo, criativo e inovador deve ser capaz de gerar novas soluções e responder às problemáticas sociais emergentes. As cidades, os atores sociais e respetivas comunidades necessitarão de acelerar a sua capacidade de inovação e identificar novas abordagens e soluções que respondam aos desafios sociais e económicos que enfrentam.

O estudo recente apresentado pela consultora internacional EY, encomendado pelo Grupo Europeu de Sociedades de Autores e Compositores (GESAC), intitulado *Rebuilding Europe. The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis* (Lhermitte et al., 2021), mostra que a cultura é um dos sectores mais prósperos e lucrativos na economia da União Europeia e aponta as indústrias culturais e criativas como uma das soluções para revitalizar, reconstruir e renovar a economia europeia, devastada pelo combate ao problema de saúde pública COVID-19. Segundo os dados divulgados, as áreas culturais e criativas empregam mais do dobro de trabalhadores do que as indústrias automóvel e das telecomunicações juntas e, antes da pandemia, cresciam a um ritmo mais acelerado do que a média da União Europeia.

No mesmo estudo, são apresentados dados relativos ao Produto Interno Bruto (PIB) da União Europeia, com base no volume de negócios, que apontam a contribuição económica das indústrias criativas, em 2019, como sendo mais alta do que as telecomunicações, a indústria farmacêutica, ou a indústria automóvel. As indústrias culturais e criativas são apontadas como dos principais criadores de emprego na Europa, oito vezes mais do que a indústria automóvel, com resultados positivos na inovação tecnológica, diversidade de género e promoção do emprego para os jovens. O estudo conclui que o sector criativo deve estar no centro dos esforços de recuperação da Europa, atendendo à contribuição fundamental das indústrias culturais e criativas para a economia geral e o seu potencial para ajudar a União Europeia a sair da crise. Neste sentido, conclui-se que as indústrias culturais e criativas devem ter uma posição de destaque na estratégia global da recuperação económica europeia.

Se este artigo destaca, sobretudo, a vantagem económica direta das indústrias culturais e criativas, podemos também destacar o papel fundamental que estas indústrias desempenharam nos planos de recuperação assumidos nas crises anteriores, nomeadamente na crise financeira global da Zona Euro de 2007 a 2008, soluções sociais e económicas de empreendedorismo, criação de pequenos e micro negócios, trabalho *freelancer*, assim como a promoção da estabilidade social, da identidade, da diversidade

⁶⁵ Crise financeira global da Zona Euro de 2007 a 2008 e no contexto português de 2010 a 2014, pedido de ajuda financeira internacional e do Fundo Monetário Internacional, resgate pela Troika.

⁶⁶ Crise de saúde pública à escala global, de março de 2020 ao presente, com efeitos sociais e económicos nefastos.

e da regeneração da Europa pela inclusão e coesão social. O futuro é algo incerto, num mundo vulnerável, mas Carlos Fortuna aponta-nos alguns dos caminhos a seguir:

(...) os novos futuros ninguém sabe bem quais são, nós só fazemos aproximações. O futuro não são soluções duradouras de futuro. Hoje, lidamos melhor com o passado, eventualmente, mesmo esse muitas vezes está a ser reescrito e, portanto, não há também um passado seguro em que possamos retirar soluções, ver hipóteses. (...) Esse novo futuro implica a recusa da reprodução das coisas, nós vivemos muitas vezes com esta ideia de que a sociedade se faz como sempre se fez, e portanto, esta dinâmica da repetição é uma dinâmica poderosa, difícil de eliminar para quem pretenda desenhar novos futuros. Os novos futuros são enunciados no plural, não há um futuro coletivo de todos nós, há futuros repartidos, e portanto, têm de ser enunciados no plural. (...).

A cultura, a música, a arte, os artistas podem ajudar a uma convivência urbana mais saudável, mais consciente, mais responsável e mais partilhada. (...) Os projetos de futuro não têm necessariamente que se fundar no nosso passado, o passado é uma variável decisiva e importantíssima, mas na verdade, os novos futuros têm de ser ensaiados com novas soluções também, com a novidade do nosso quotidiano vivido hoje, é a partir daí que nós temos de pensar como é que reorganizamos a vida coletiva, a vida urbana, o bem estar social, os direitos dos cidadãos etc. (Fortuna, 2021, a partir do minuto 14, vídeo no Facebook em conversa informal).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, Bernardo Pinto (1999). Os anos sessenta ou o princípio do fim do processo da modernidade. In Fernando Pernes (Coord.). *Panorama arte portuguesa no século XX* (213-214). Porto: Fundação de Serralves/Campo das Letras.
- Bell, Daniel (1973). *O advento da sociedade pós-industrial: uma tentativa de previsão social*. São Paulo: Cultrix.
- Bourdieu, Pierre (2008). *Razões práticas: Sobre a teoria da ação*. Campinas: Papyrus Editores.
- Burch, Sally (2005). Sociedade da informação/ sociedade do conhecimento. In Alain Ambrosi, Valérie Peugeot, & Daniel Pimienta (Coord.) *Desafios de palavras: enfoques multiculturais sobre as sociedades da informação*. Disponível em: <https://vecam.org/archives/article699.html>. Acedido em 10 de dezembro de 2020.
- Castells, Manuel (2002). *A era da informação: Economia, sociedade e cultura (vol. 1). A sociedade em rede*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Costa, António Firmino da (1986). A pesquisa de terreno em sociologia. In Augusto Santos Silva & José Madureira Pinto (Orgs.). *Metodologia de Ciências Sociais* (129-148). Porto: Afrontamento.
- Duxbury, Nancy, Fortuna, Carlos, Bandeirinha, José António, & Peixoto, Paulo (2012). Em torno da cidade criativa. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 99, 5-8. <https://doi.org/10.4000/rccs.5089>.
- Ellen MacArthur Foundation (2021). *Universal circular economy policy goals: enabling the transition to scale*. Disponível em: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/publications/universal-circular-economy-policy-goals-enabling-the-transition-to-scale>. Acedido em 10 de março de 2021.
- EU – União Europeia (2021). *Novo Bauhaus Europeu*. Disponível em: https://ec.europa.eu/portugal/news/NewEuropeanBauhaus_pt; e https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en. Acedido em 10 de março de 2021.
- Flusser, Vilém (1999). *Shape of things: A philosophy of design*. London: Reaktion Books.
- Fortuna, Carlos (2020). Novos futuros. *Direção Geral da Associação Académica de Coimbra*. Disponível em: <https://www.facebook.com/DGAAC/videos/274960790481184>. Acedido em 10 de março de 2021.
- Fragoso, Ana Margarida (2012). *Design gráfico em Portugal - Formas e expressões da cultura visual do século XX*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Gropius, Walter (1919). Program of the Staatliche Bauhaus in Weimar. *Design Museum of Chicago*. Disponível em: <https://bauhausmanifesto.com>. Acedido em 10 de março de 2021.
- Jacobs, Jane (1960). *The death and life of great American Cities*. London: Random House.
- Janson, W. H. (1998). *História da arte*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Lemos, André (2004) (Org.). Cibercidades: um modelo de inteligência colética. In André Lemos. *Cibercidade. As cidades na cibercultura. Editora e-papers*, 19-26. Disponível: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/modelo.pdf>. Acedido em 10 de março de 2021.

- Lhermitte, Marc, Alvarez, Hugo, Marcout, Clémence, Nam, Quentin, & Sauze, Enzo (2021). *Rebuilding Europe. The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*. EY Consulting. Disponível: https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2_8bc0958c15d9495e9d19f25ec6c0a6f8.pdf. Acedido em 10 de março de 2021.
- Lipovetsky, Gilles & Serroy, Jean (2014). *O capitalismo estético na era da globalização*. Lisboa: Edições 70.
- Moura, Mário. (2018). *O design que o design não vê*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Mumford, Lewis (1922). *The Story of Utopias*. New York: Boni and Liveright.
- Mumford, Lewis (1938). *The Culture of Cities*. New York: Harcourt, Brace and Co.
- Nogueira, Isabel (2008). *Artes plásticas e pensamento crítico em Portugal nos anos setenta: aspectos de uma modernidade adiada*. Coimbra: CEIS-20. Universidade de Coimbra.
- Querino, Rubens & Ferreira, Marta (2015). Arte e informação: o papel das redes de informação na comercialização, divulgação e realização da arte contemporânea. *Perspectivas em Ciência da Informação*, vol.20, no.3, 116-136.
- UN – United Nations (2010). *Creative Economy. A Feasible Development Option*. United Nations. Disponível em: https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_en.pdf. Acedido em 10 de março de 2021.
- Wright, S. (2014). *Toward a Lexicon of Usership*. Van Abbemuseum.
- Yin, R. (2003). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Bookman.
- Yinger, J. Milton (1969). Contraculture and Subculture. *American Sociological Review*. Volume 25 nº5 (625-635). <https://doi.org/10.2307/2090136>.

Ana Alves da Silva. Licenciatura em Design de Comunicação, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Designer multidisciplinar, directora artística e curadora independente sediada no Porto especializada em criação de imagem para pequenos negócios e projetos independentes locais. É cofundadora do projeto criativo para o espaço público - Inaugurações Simultâneas de Arte Contemporânea - Quarteirão Miguel Bombarda (Porto) - arte e design para uma transformação social e comunitária através da arte - projeto premiado internacionalmente com silver pela Graphis (NY). E-mail: anacmyk@gmail.com. ORCID: 0000-0002-2897-8612

Receção: 11/11/2020

Aprovação: 01/12/2020

Citação:

Silva, Ana Alves da (2020). Comunidades colaborativas, arte e design no Quarteirão Miguel Bombarda, Porto. *Revista Luso-brasileira de Artes e Cultura*, (3), pp. 101-119 . ISSN 2184-3805. DOI: 10.21747/21843805/tav3n3p1