



HIGHRES

MANUAL DE BOAS PRÁTICAS

sobre identificação, gestão
participativa, narração de histórias
digitais e promoção do património
cultural imaterial



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência Estatal para o Desenvolvimento da Educação (SEDA). Nem a União Europeia nem a SEDA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

HIGHRES - Ajudar a Resiliência do Património Imaterial através da Narração de Histórias

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Parceiros do projeto

Associação de Turismo de Vidzeme (Letónia) - Coordenador

Eva Koljera, Jānis Sijāts, Raitis Sijāts, Signe Lorence

Universidade de Milano-Bicocca (Itália)

Nunzia Borrelli, Lisa Pigozzi, Giulia Mura

Universidade Lusófona (Portugal)

Mário Moutinho, Nathália Pamio Luiz, Maristela Simão

Storytelling Centre (Países Baixos)

Hester Tammes

Universidade de Jaén / CEI Patrimonio (Espanha)

Maria Isabel Moreno Montoro, Sara Robles Ávila, Alfredo Ureña Uceda, Pedro Ernesto Moreno Garcia

OnProjects (Espanha)

Leandro França, Jorge Contreras Ubric

Publicado por

DESTAQUES. 2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Agosto de 2024

Autores

Equipa HIGHRES

Coordenadores de Produção

Associação de Turismo de Vidzeme

OnProjects

Diretor Editorial

Leandro França (OnProjects)

Design e paginação

Nuria Liébana (OnProjects)

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação dos conteúdos, que reflectem apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Este trabalho está sujeito a uma licença Creative Commons 3.0 Espanha de reconhecimento não comercial - sem trabalho derivado. É livre de copiar, distribuir e comunicar publicamente a obra sob as seguintes condições:

- **Reconhecimento.** Os créditos de edição devem ser reconhecidos conforme especificado pelo autor ou licenciante.
- **Sem fins comerciais.** Não pode utilizar esta obra para fins comerciais.
- **Proibição de trabalhos derivados.** Não é permitido alterar, transformar ou gerar um trabalho derivado desta obra.

Ao reutilizar ou distribuir esta obra, o utilizador deve indicar claramente os termos da licença relevante. Algumas destas condições podem não se aplicar se for obtida autorização do detentor dos direitos de autor.

Quaisquer direitos decorrentes da utilização legítima ou de outras limitações previstas na lei permanecem inalterados pelo acima exposto.

A licença completa está disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Índice

Sumário Executivo	5
Capítulo 1: Narração de histórias multimédia e experiências imersivas	12
1. Estação Aluksne Banitis: Preservação do Património através de Narrativas Multimédia	13
2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils: Integração de lendas e arqueologia no turismo cultural	22
Capítulo 2: Envolvimento da comunidade e arte colaborativa	32
3. "Raíces": Capacitar as Narrativas Comunitárias através da Arte Colaborativa	33
4. "Vientos del Tiempo": Reviver as tradições orais através do teatro e dos meios digitais	41
Capítulo 3: Ferramentas digitais para acessibilidade e envolvimento	50
5. Detetar o património imaterial: aumentar a sensibilização do público com códigos QR	51
6. O Museu Nacional do Holocausto: Contar histórias digitais para a preservação histórica	59
Capítulo 4: Revitalizar as práticas tradicionais	68
7. "Alberi di Maggio": Revitalizar a música e o artesanato tradicionais através dos meios digitais	69
8. "Il Filò delle Agane": Preservação das tradições orais através da narração de histórias comunitárias	79
Capítulo 5: Desenvolvimento rural e integração cultural	88
9. Museu na Aldeia: Conectar as comunidades rurais às instituições culturais	89
10. Ecomuseu do Corvo: Envolver as Comunidades na Preservação e Educação do Património	103
Conclusão	114

Sumário Executivo

Este Manual de Boas Práticas é o primeiro resultado do projeto "Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling" (HIGHRES), um projeto à escala europeia financiado pelo Programa Erasmus+. O projeto visa capacitar comunidades rurais com as competências necessárias para compreender, preservar, transmitir e promover o seu património cultural imaterial (PCI) através de narrativas digitais. Ao tirar partido do poder da narração de histórias digitais, o HIGHRES procura criar novas oportunidades e combater as desigualdades nas zonas rurais. O consórcio inclui seis parceiros de cinco países diferentes, representando diversos contextos culturais na UE, incluindo o Sul da Europa (Espanha, Portugal e Itália), a Europa Central (Países Baixos) e a Europa Oriental (Letónia).

O projeto HIGHRES promove a utilização da narração digital de histórias para preservar o PCI e valorizar as zonas rurais e o turismo cultural sustentável. A iniciativa visa contribuir para o desenvolvimento rural, o crescimento económico e a coesão social, envolvendo ativamente as comunidades rurais e melhorando as suas competências digitais. Este manual centra-se na identificação, gestão participativa, narração de histórias digitais e promoção do PCI, fornecendo informações e metodologias valiosas para as partes interessadas adaptarem e implementarem nos seus contextos específicos.

O Património Cultural Imaterial vai para além dos monumentos e colecções físicas, abrangendo tradições e expressões vivas transmitidas através de gerações, incluindo tradições e expressões orais; artes performativas; práticas sociais, rituais e eventos festivos; conhecimentos e práticas relativos à natureza e ao universo; e artesanato tradicional¹. A narração de histórias digitais representa a evolução moderna da narração de histórias, utilizando ferramentas digitais para criar narrativas envolventes que transportam o público para locais e momentos emblemáticos do nosso património cultural. Ao combinar estes conceitos, a HIGHRES tem como objetivo preservar e promover o PCI de uma forma envolvente, acessível e impactante.

O manual apresenta dez estudos de caso de cinco países (Itália, Letónia, Países Baixos, Portugal e Espanha), mostrando abordagens inovadoras à preservação e promoção do PCI através da narração de histórias digitais. Os estudos de caso foram selecionados, nos países participantes, para abranger diferentes níveis de especialização em identificação, gestão participativa, narração de histórias digitais e promoção do património cultural imaterial, reflectindo uma vasta gama de abordagens e contextos. Em conjunto, complementam-se para proporcionar uma compreensão abrangente das metodologias eficazes.

Os parceiros do projeto realizaram uma pesquisa documental, analisando a informação disponível sobre as iniciativas selecionadas. Realizaram também entrevistas semi-estruturadas com as partes interessadas relevantes para obter mais informações e recolher material adicional. Foi então efectuada uma análise aprofundada dos dados recolhidos para produzir o conteúdo deste Manual de Boas Práticas.

Cada estudo de caso está estruturado em seis secções principais: Introdução, Descrição do PCI envolvido, Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital, Público e metodologias, Aspectos inovadores e Impacto. Estas secções fornecem, coletivamente, uma análise abrangente das diversas práticas utilizadas em diferentes contextos para salvaguardar e divulgar o PCI.

Os estudos de caso estão organizados em capítulos temáticos, reflectindo o seu foco principal e metodologia. Esta estrutura tem como objetivo facilitar a consulta e realçar as estratégias variadas utilizadas em diferentes contextos culturais e sociais.



Capítulo 1: Narração de histórias multimédia e experiências imersivas



1. Estação Aluksne Banitis: Preservação do Património através de Narrativas Multimédia

- **Foco:** Utilização de tecnologias multimédia para criar uma experiência imersiva e envolvente para o visitante que realce a história e o património locais, estimulando o desenvolvimento económico local e promovendo o turismo sustentável.

Esta iniciativa utiliza projecções multimédia para oferecer aos visitantes uma narrativa imersiva da linha ferroviária de Banitis, misturando factos históricos com histórias pessoais da comunidade. A abordagem inovadora inclui paisagens em vídeo e memórias locais, proporcionando uma experiência envolvente aos visitantes.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils: Integração de lendas e arqueologia no turismo cultural

- **Foco:** Combinar factos históricos, mitologia e folclore local numa exposição multimédia para aumentar o envolvimento dos visitantes e promover o turismo cultural.

O parque integra descobertas arqueológicas com lendas locais através de uma exposição multimédia. Esta abordagem não só preserva os artefactos históricos como também dá vida aos mitos, envolvendo os visitantes com um formato dinâmico de narração de histórias.

¹Neste Manual, considerámos os cinco grandes domínios em que o PCI se manifesta, tal como proposto pela [Convenção da UNESCO de 2003 para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial](#).

Capítulo 2: Envolvimento da comunidade e arte colaborativa



3. "Raíces": Capacitar as Narrativas Comunitárias através da Arte Colaborativa

- **Foco:** Utilizar a arte colaborativa e a narração de histórias para capacitar os membros da comunidade, documentar o património local e reforçar a coesão social.

Este projeto envolve os membros da comunidade na criação de obras de arte que reflectem as suas histórias de vida e tradições locais. A natureza colaborativa do projeto promove um sentimento de propriedade e orgulho entre os participantes, reforçando a coesão social.

4. "Vientos del Tiempo": Reviver as tradições orais através do teatro e dos meios digitais

- **Foco:** Envolver a comunidade na preservação e promoção do património local através de espectáculos teatrais e meios digitais.

Ao combinar teatro e meios digitais, esta iniciativa reaviva as tradições orais e a história local. Os membros da comunidade participam ativamente nos espectáculos, tornando a preservação do património um processo dinâmico e partilhado.

Capítulo 3: Ferramentas digitais para acessibilidade e envolvimento



5. Detetar o património imaterial: aumentar a sensibilização do público com códigos QR

- **Foco:** Utilização de códigos QR para tornar o património cultural imaterial acessível e cativante para o público, promovendo uma maior apreciação e interação.

Este projeto utiliza códigos QR para facilitar o acesso a informações sobre o PCI em vários locais. A abordagem digital aumenta a sensibilização e o envolvimento do público, tornando o património acessível a um público mais vasto.

6. O Museu Nacional do Holocausto: Contar histórias digitais para a preservação histórica

- **Foco:** Aproveitar as ferramentas digitais e as narrativas pessoais para educar e envolver os visitantes sobre o Holocausto, assegurando a preservação histórica e a narração de histórias com impacto.

O museu utiliza a narração de histórias digitais para apresentar narrativas pessoais de sobreviventes do Holocausto. Este método garante uma experiência poderosa que preserva a memória histórica através de histórias pessoais e impactantes.

Capítulo 4: Revitalizar as práticas tradicionais



7. "Alberi di Maggio": Revitalizar a música e o artesanato tradicionais através dos meios digitais

- **Foco:** Utilizar os meios digitais para documentar e promover a música tradicional, o artesanato e as práticas sociais, assegurando a sua preservação e transmissão às gerações futuras.

Este projeto documenta e promove a música e o artesanato tradicionais utilizando os meios digitais. Ao fazê-lo, garante a preservação e a transmissão destas práticas às gerações futuras.

8. "Il Filò delle Agane": Preservação das tradições orais através da narração de histórias comunitárias

- **Foco:** Envolver as comunidades locais na preservação e partilha das tradições orais através da narração de histórias, dos meios digitais e de programas educativos.

A iniciativa preserva e partilha tradições orais através da narração de histórias comunitárias, reforçada por meios digitais e programas educativos. Esta abordagem assegura a continuidade do património local num contexto moderno.

Capítulo 5: Rural Desenvolvimento e integração cultural



9. Museu na Aldeia: Conectar as comunidades rurais às instituições culturais

- **Foco:** Estabelecer a conexão entre as comunidades rurais e as instituições culturais através de projectos participativos de arte e narração de histórias que promovam a coesão social e a consciência cultural.

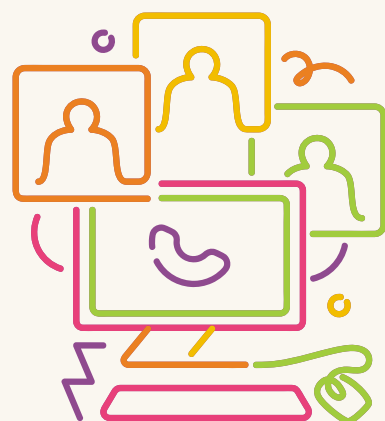
Este projeto conecta as comunidades rurais aos museus através de artes participativas e da narração de histórias. A iniciativa promove a coesão social e a sensibilização cultural, integrando o património local em narrativas culturais mais amplas.

10. Ecomuseu do Corvo: Envolver as Comunidades na Preservação e Educação do Património

- **Foco:** Promover o património local através da participação da comunidade, da educação e da narração de histórias digitais para fomentar a identidade cultural e o turismo sustentável.

O ecomuseu envolve a comunidade local na preservação e promoção do seu património. Através da educação e da narração de histórias digitais, a iniciativa fomenta a identidade cultural e promove o turismo sustentável.

Convidamo-lo a aprofundar estes estudos de caso e a descobrir as formas inovadoras como as comunidades de toda a Europa estão a preservar o seu património e a moldar o seu futuro. Deixe que estas histórias o inspirem a aproveitar o poder da narração digital para celebrar e salvaguardar o nosso legado cultural comum.



Capítulo 1:

Narração de histórias multimédia e experiências imersivas



1. Estação Aluksne Banitis: Preservação do património através da narração de histórias multimédia

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa: Exposição multimédia da estação de Aluksne Banitis

Localização: [Município da região de Aluksne, Vidzeme, Letónia](#)

Nome do promotor: Centro de Informação Turística de Aluksne

Tipo de entidade: Posto de turismo

Propriedade: Público

Contacto e Detalhes da comunicação:

✉ stacija@aluksne.lv

🌐 visitaluksne.lv/visit/aluksnes-banisa-stacija/

📘 [AluksnesBanisastacija](#)

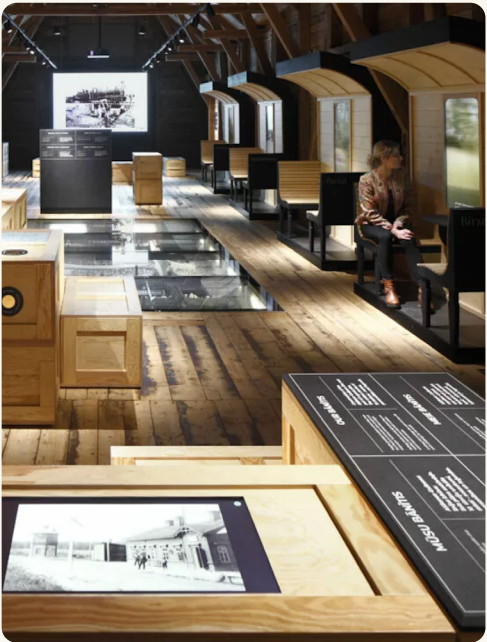
📷 [aluksnesbanisastacija](#)

1. Estação de Aluksne Banitis

O projeto Aluksne Banitis Station, desenvolvido pelo município da região de Aluksne, na Letónia, é um antigo celeiro de bagagens renovado que alberga agora uma exposição multimédia. Esta exposição reflecte as histórias da população local relacionadas com o comboio de bitola estreita Banitis e a sua linha ferroviária, Aluksne-Gulbene. O Banitis é a única linha ferroviária de bitola estreita em pleno funcionamento nos Estados Bálticos que funciona como transporte público, o que faz dele uma parte significativa da identidade da comunidade local.



O celeiro da estação renovado, onde se encontra a exposição multimédia.
Fonte: Centro de Informação Turística do Município de Aluksnes.



Interior da exposição na Estação Aluksnes Banitis. Fonte: Centro de Informação Turística do Município de Aluksnes.

Inaugurada em 2018, a exposição apresenta memórias da população local sobre cada estação ao longo da linha férrea. Os visitantes podem experimentar uma viagem virtual no comboio, sentando-se numa janela de comboio imitada, onde vêem a paisagem que passa e ouvem histórias relacionadas com cada estação narradas pelos habitantes locais.

O tema central da exposição é o Banitis como amigo, ajudante e inspirador. As histórias são sazonais, sendo dez gravadas e filmadas no verão e dez no inverno. A Estação Aluksne Banitis continua a receber novas histórias da comunidade local, que são registadas e publicadas na sua página do Facebook. Esta coleção contínua assegura a preservação e a divulgação do património cultural associado a Banitis.

1. Estação de Aluksne Banitis

1.2. Informações sobre a iniciativa

Pessoa de contacto: Dace Bumbiere-Augule

Cargo: Gerente da Estação Aluksne Banitis

Número de pessoas envolvidas: 10 (equipa pequena)

Perfil das pessoas envolvidas: pessoal, parceiros externos

Qualificação/formação das pessoas envolvidas: académicos/ investigadores, profissionais de museus, peritos técnicos

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:

Práticas sociais, rituais e eventos festivos

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



O projeto da estação de Aluksne Banitis reuniu e preservou com êxito um património cultural imaterial de valor incalculável, profundamente enraizado nas experiências colectivas em torno da linha ferroviária Aluksne-Gulbene e das suas operações. Estas histórias, recolhidas de antigos chefes de estação, trabalhadores ferroviários e passageiros, oferecem uma visão única da vida ao longo da linha de Banitis, revelando a dinâmica social, económica e cultural que moldou a comunidade local.

A linha de caminho de ferro Aluksne-Gulbene está classificada como Monumento de Importância Nacional, um estatuto alcançado graças à dedicação e ao entusiasmo daqueles que trabalharam incansavelmente para a preservar. Atualmente, para além de servir de transporte público para os habitantes locais, o comboio de Banitis tornou-se uma atração turística de eleição. No entanto, a continuação da existência da linha férrea depende em grande medida dos mecânicos, maquinistas e outros especialistas

1. Estação de Aluksne Banitis

qualificados, cujas competências estão a diminuir gradualmente.

O projeto visa sensibilizar e atrair as gerações mais jovens para manter as operações da linha férrea. A estação de Aluksne Banitis, através das suas histórias digitalizadas, não só preserva este património como também desempenha um papel crucial de marketing para a ferrovia. A estação é muito ativa nas redes sociais, especialmente no Facebook, onde publica estas narrativas. *"Podemos ver que cada vez mais pessoas locais estão a começar a seguir o nosso perfil no Facebook e a começar a comentar"* diz Dace Bumbiere-Augule, gerente da estação Aluksne Banitis.

"Inicialmente, a comunidade local reagiu de forma dupla ao facto de se investir dinheiro público em algo como a reconstrução do antigo celeiro da estação, em vez de se investir em hospitais ou na assistência social, mas, ao mesmo tempo, o comboio ferroviário de bitola muito estreita de Banitis sempre foi uma parte muito importante e forte da sua identidade".

Para promover ainda mais o caminho de ferro e o seu património, a Estação Aluksne Banitis preparou candidaturas a vários prémios, que resultaram num reconhecimento significativo. A exposição ganhou vários prémios de arquitetura e design, bem como o prémio *"Destino de Turismo Cultural Sustentável 2020"* da Rede Europeia de Turismo Cultural (ECTN). Além disso, a Estação Aluksne Banitis foi nomeada pelo EMYA2022 (Museu Europeu do Ano 2022) entre os 60 melhores museus da Europa.

"Quando começaram a chegar os primeiros prémios e os turistas com eles, também os cépticos em relação ao projeto reconheceram a importância socioeconómica da Estação Aluksne Banitis", comenta Dace Bumbiere-Augule.

Para comemorar o quinto aniversário da exposição, o Centro de Informação Turística de Aluksne publicou a revista *"As histórias da estação de Aluksnes Banitis"*, com o objetivo de preservar e popularizar as memórias da comunidade relacionadas com o caminho de ferro Aluksne-Gulbene e incentivar as visitas à exposição.

De um modo geral, o projeto da Estação de Aluksne Banitis preserva, promove e revitaliza eficazmente o património cultural imaterial associado à linha férrea de Banitis, assegurando a sua continuidade para as gerações futuras e impulsionando o turismo cultural na região.



A equipa da estação de Aluksnes Banitis recebe o prémio EMYA2022. © Centro de Informação Turística do Município de Aluksnes.

1. Estação de Aluksne Banitis

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo



Como é que é comunicado num formato digital?

? Audiovisual, multimédia

Exposição no local, redes sociais

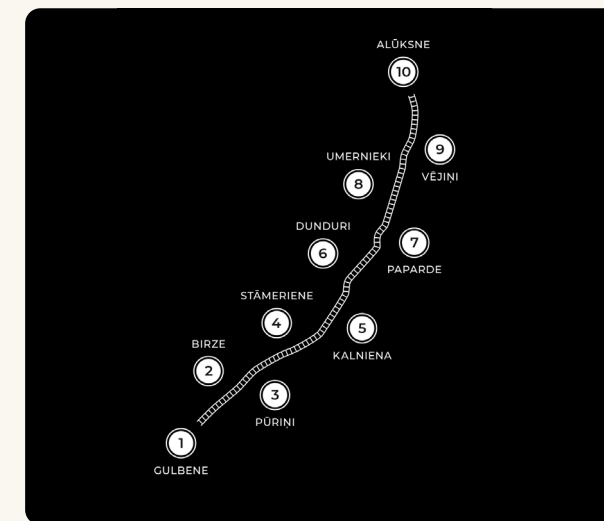


Na Estação Aluksne Banitis, a narração multimédia dá vida à narrativa do Banitis, retratando-o como um amigo, um ajudante e um inspirador. Esta abordagem combina a visão, o som e as emoções, sublinhando que a essência da viagem não reside apenas no facto de se chegar ao destino, mas nas memórias e ligações estabelecidas ao longo do caminho.

A equipa criativa da estação de Aluksnes Banitis tinha uma visão clara para a exposição. O seu objetivo era combinar paisagens de vídeo com as memórias da população local sobre a linha férrea de bitola estreita de Banitis, ligando-a a vários eventos históricos e mostrando os aspectos técnicos e as operações da linha férrea.

As histórias foram recolhidas durante conversas quotidianas com habitantes locais ligados à linha ferroviária Aluksne-Gulbene. Foram convidados contadores de histórias promissores para partilharem as suas narrativas para a câmara. A empresa de produção *"Jura Podnieka studija"*, experiente na realização de documentários, encarregou-se das filmagens.

Mapa das estações da linha de caminho de ferro Aluksne-Gulbene. Fonte: Centro de Informação Turística do Município de Aluksnes.



O processo de filmagem teve duas fases: a captação das paisagens que passavam e das cenas das pessoas a entrar e a sair do comboio, seguida da gravação das histórias pessoais.

1. Estação de Aluksne Banitis

Estes elementos foram depois combinados. As filmagens no inverno foram particularmente difíceis, tendo ocorrido a -20°C durante a pandemia da COVID-19, o que limitou o número de pessoas que se podiam reunir. Algumas histórias em vídeo apresentam pessoas com máscaras, documentando a história recente da COVID-19.



Processo de filmagem durante o inverno e a época da COVID-19.
Fonte: Centro de Informação Turística do Município de Aluksnes.

Esta abordagem inovadora preserva e divulga eficazmente o património cultural da linha férrea de Banitis, tornando-o acessível a um público mais vasto.

3.1. População local

A iniciativa de renovar o velho celeiro vazio da estação de Aluksne, propriedade do município da região de Aluksne, visava transformá-lo numa atração turística que conta a história do comboio de Banitis. No centro desta iniciativa esteve a colaboração com a comunidade local, cujas histórias e memórias são o cerne da exposição.

Os residentes foram ativamente envolvidos na elaboração do conteúdo através de reuniões participativas, entrevistas e eventos comunitários. Em Aluksne, uma província onde as pessoas se conhecem bem umas às outras, o método mais eficaz

1. Estação de Aluksne Banitis

para envolver os habitantes locais foi o *"boca a boca"* e as relações pessoais.

Os primeiros participantes incluíam pessoas que trabalhavam na linha férrea e no comboio, residentes perto das estações e pessoas que utilizavam o comboio, como os estudantes que se deslocavam para a escola.

À medida que as primeiras memórias eram publicadas na exposição e na estação de Aluksnes Banitis, começaram a chegar mais histórias. Esta coleção crescente de narrativas enriqueceu ainda mais o projeto. *"Ao sentir e conceber mentalmente o design da exposição, pensámos no patriotismo local, no poder e nas histórias do local e nas pessoas para quem o Banitis fez, faz e fará parte do seu quotidiano"* comenta Inguna Elere, da empresa *"H2E Design"* que também esteve envolvida na equipa criativa da exposição.

Esta abordagem orientada para a comunidade garantiu que a exposição representasse autenticamente o património cultural e a memória colectiva da linha ferroviária Aluksne-Gulbene.

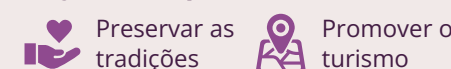
Secção 4. Público e metodologias

Público-alvo: turistas/visitantes

Alcance:



Objetivo da partilha de histórias:



Frequência: Atividade permanente

A divulgação das narrativas da Estação de Aluksnes Banitis recorre a várias estratégias para atingir um público alargado e garantir a preservação e valorização do património cultural imaterial representado. A principal plataforma de comunicação é o Facebook, onde são publicadas regularmente novas histórias da comunidade local. Além disso, o Instagram é utilizado para atrair um público mais jovem, com uma personagem especial, a raposa, que guia as crianças através das histórias da exposição.

Além disso, a Aluksnes Banitis Station colabora com a escola de arte local e outras instituições educativas para promover a história de Banitis através de workshops criativos. Estes workshops envolvem os alunos e promovem uma ligação mais profunda ao património cultural, assegurando a sua transmissão às gerações futuras.

Aproveitando os meios de comunicação social e as parcerias educativas, a Estação Aluksnes Banitis divulga eficazmente o seu rico património, envolvendo diversos públicos e promovendo um forte sentido de identidade comunitária.

1. Estação de Aluksne Banitis



A estação de Aluksnes Banitis coopera com a escola de artes local. Fonte: Centro de Informação Turística do Município de Aluksnes.

São organizados eventos públicos especiais para dar a conhecer as histórias de Banitis à comunidade. Estes encontros servem de plataforma para o diálogo, a reflexão e a narração de histórias, permitindo que os participantes se liguem ao caminho de ferro como parte do seu património e identidade.

A exposição atrai turistas da Letónia e do estrangeiro. Quer se trate de entusiastas dos caminhos-de-ferro, de amantes da história ou de viajantes curiosos, os visitantes são atraídos pela experiência única e autêntica das operações ferroviárias e da vida local ao longo do seu percurso.

"Há sempre interesse pelos caminhos-de-ferro em todo o mundo. Estas histórias têm uma aura de romantismo e sentimento. Igualmente importantes são as histórias das pessoas que trabalham nos caminhos-de-ferro. Podemos considerar a linha ferroviária de bitola estreita Aluksne-Gulbene como um caminho de ferro do mundo" comenta Dace Bumbiere Augule.

Secção 5. Aspectos inovadores

A iniciativa de digitalizar e apresentar histórias locais na estação de Aluksnes Banitis representa uma abordagem inovadora à preservação e divulgação do património. Utilizando tecnologias multimédia, os visitantes são imersos numa narrativa envolvente que dá vida à linha ferroviária de Banitis.

A exposição evoca a experiência de ser um passageiro do comboio Aluksnes-Gulbene Banitis. Através das janelas simuladas das carruagens, os visitantes vêem a paisagem que passa e ouvem as memórias do Banitis e das dez estações ao longo do percurso. Para conseguir este efeito, foi necessário um trabalho de equipa multidisciplinar, tendo o conceito criativo sido concebido pela "H2E Design".

A estação Aluksnes Banitis utiliza comunicação em linha, programas educativos, eventos comunitários e parcerias com organizações culturais e turísticas. Ao tornar as histórias acessíveis a pessoas de diferentes idades e origens, a iniciativa promove uma maior sensibilização, apreciação e envolvimento com o património cultural. A sustentabilidade foi uma consideração fundamental no planeamento da exposição, tendo sido envidados esforços para garantir a viabilidade a longo prazo através de uma conceção, materiais e implementação cuidadosos.

"É importante que a exposição possa ser complementada com novos conteúdos para atrair visitas repetidas. A equipa da Estação de Banitis de Aluksnes conseguiu-o acrescentando novas histórias locais digitalizadas à exposição. Agora há histórias de verão e de inverno, com a possibilidade de acrescentar mais conteúdos no futuro" comenta Inguna Elere.

1. Estação de Aluksne Banitis

Secção 6. Impacto



A abertura da exposição na estação de Aluksnes Banitis fez parte de um projeto mais vasto destinado a melhorar significativamente as infra-estruturas circundantes. Este projeto incluiu o ajustamento das estradas, dos pavimentos e das áreas de estacionamento, bem como a criação de suportes para bicicletas. Estas melhorias catalisaram o desenvolvimento de todo o bairro da estação, beneficiando particularmente o sector da hotelaria.

O café "Tvaiks un Ogle" abriu na estação e o "Bahnhofs Hotel" foi instalado no antigo edifício do hotel ferroviário. A recém-inaugurada Business Station atraiu várias empresas, incluindo uma oficina de cerâmica, um produtor de peixe, um estúdio de impressão e uma cervejaria, que organizam eventos.

Um antigo celeiro construído em 1939 foi transformado por um proprietário privado numa exposição de motores. Os moradores do bairro da estação tornaram-se embaixadores do comboio e da ferrovia de Banitis, incorporando-os nas suas histórias, actividades de marketing e decorações.

As novas empresas oferecem oportunidades para os habitantes locais se reunirem e passarem tempo de qualidade. No exterior da estação de Aluksnes Banitis, existe um ponto de mobilidade para bicicletas, e a rota Banitis faz parte da rota de ciclismo de longa distância "Caminho de ferro verde". Os visitantes podem andar de comboio e sair nas estações para continuar a sua viagem de bicicleta.

"Há vários anos, o bairro em redor da estação de Aluksne era muito depressivo e abandonado - a parte mais desagradável da cidade. Mas graças a sonhos corajosos, a projectos bem pensados e à determinação do município, tornou-se o orgulho da nossa cidade", afirma Ivete Velkere, diretora do Centro de Informação Turística de Aluksne. *"Os empresários locais acreditaram no desenvolvimento do bairro e agora estamos a trabalhar em conjunto. É como um efeito de bola de neve - uma iniciativa atrai a seguinte. O impulso para todo este desenvolvimento foi a abertura da Estação Aluksnes Banitis com histórias da comunidade local".*

No seu primeiro ano, 2018, a Estação Aluksnes Banitis atraiu 2312 visitantes. O número de visitantes atingiu um pico de 9896 em 2020 e estabilizou em cerca de 7000 por ano nos últimos dois anos. Em 2023, 6,13% dos visitantes eram turistas estrangeiros, com os estónios vizinhos a constituírem o maior grupo, juntamente com visitantes de vários outros países.

"Durante os primeiros anos de abertura, a exposição foi um íman importante para atrair visitantes a Aluksne. Cerca de 50% dos visitantes vieram especificamente para a exposição" afirma Dace Bumbiere-Augule.



2. Parque Arqueológico Araisi Ezerpils: Integrando Lendas e Arqueologia para o Turismo Cultural

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa: Lenda do Lago Voador de Araisi

Localização: [Paróquia de Drabesi, Município de Cēsis, Vidzeme, Letónia](#)

Nome do promotor: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Tipo de entidade: Parque arqueológico

Propriedade: Público

Contacto e Detalhes da comunicação:

✉ ezerpils@cesunovads.lv

🌐 www.araisi.com

f [AraisuEzerpils](https://www.facebook.com/AraisuEzerpils)

📷 [ezerpils](https://www.instagram.com/ezerpils)

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

O Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils apresenta um sítio arqueológico único: uma habitação lacustre do período viking dos séculos IX a X, habitada por antigos letões. Estas habitações lacustres são uma categoria distinta de monumento arqueológico na Letónia, notável pela sua localização num lago, pelas suas excelentes condições de preservação e pela sua estreita ligação ao folclore.

Uma dessas lendas sobre o lago Araisi conta que uma rapariga que pastoreava o gado num vale viu nuvens negras a aproximarem-se. Ela tentou afastar o gado, mas dois bodes continuaram a lutar. Gritando "*Ārā āži, Ārā, āži!*" (Saíam, bodes!), o lago supostamente confundiu o seu nome com "*Araisi*" e inundou o vale, poupando apenas a rapariga. Em dias claros, pode ver-se um machado embutido num canto de uma casa debaixo de água, que nunca enferruja.



Descoberta da povoação do século IX-X no lago Araisi em 1969. Fonte: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils.

O arqueólogo Jānis Apals estudou o folclore sobre a inundação de edifícios antigos por lagos. Para verificar estas lendas, aprendeu a mergulhar e realizou as primeiras expedições arqueológicas subaquáticas na Letónia. Explorou mais de 100 lagos e descobriu habitações antigas em 10 deles, provando que algumas lendas eram verdadeiras.

As escavações no lago Araisi entre 1965-1969 e 1975-1979 revelaram os restos de cerca de 150 edifícios de madeira e desenterraram aproximadamente 3500 artefactos e 120 vasos de cerâmica intactos. Cerca de 40% dos artefactos eram feitos de materiais orgânicos, como madeira, fibra e casca de bétula.

Devido à riqueza dos achados arqueológicos, foi efectuada uma reconstrução científica da povoação do lago, o que levou à criação do Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils para partilhar esta história com o público em geral.

A antiga lenda do lago voador de Araisi é preservada através de narrativas contadas por guias, programas educativos e uma nova exposição digital. A lenda também faz parte do jogo de orientação interativo "*Araišu legendas*", acessível a todos os visitantes.

1.2. Informações sobre a iniciativa

**Pessoa de contacto:** Eva Koljera

**Cargo:** Diretora do Parque Arqueológico de Āraiši Ezerpils

**Número de pessoas envolvidas:** Equipa média

**Perfil das pessoas envolvidas:** pessoal, parceiros externos

**Qualificação/formação das pessoas envolvidas:** académicos/ investigadores, profissionais de museus, peritos técnicos



Povoação do lago Araisi. Fonte: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils.

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:



Tradições orais e expressões

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



Tal como muitas lendas, a lenda do lago Araisi foi transmitida ao longo de gerações, principalmente através da tradição oral. As lendas incorporam frequentemente elementos míticos, misturando acontecimentos históricos com folclore. No folclore antigo da Letónia, o tema dos "lagos voadores" que mudam de local é bastante comum. Estes mitos podem ser memórias herdadas de antepassados longínquos, contando tempos em que os lagos e os rios apareciam em novos locais, muitas vezes associados a sacrifícios humanos ou materiais. Algumas lendas referem-se também a ilhas míticas com castelos ou edifícios que se afundaram quando um lago "aterrou" do céu.

A lenda do lago voador de Araisi foi documentada na década de 1930 por alunos da escola local de Araisi, que recolheram histórias de habitantes locais idosos. Esta lenda está preservada na coleção do Arquivo do Folclore da Letónia (Latvijas Folkloras krātuve) e foi digitalizada no seu [sítio Web](#).

A narração digital de lendas locais preserva e celebra o rico património cultural da região. Esta preservação ajuda a manter a identidade da comunidade local, fomentando um sentimento de orgulho e de ligação à terra. Entre estas lendas, a lenda do Lago Araisi é um bem cultural único que dá vida à história local, atraindo turistas interessados na história, no folclore e nas tradições da região. A digitalização criativa acrescenta profundidade e interatividade à experiência do visitante, encorajando uma maior exploração da área. Um aspeto fundamental deste esforço é o envolvimento dos residentes locais na promoção do seu património cultural.

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo



Como é que é comunicado num formato digital?



Multimédia, jogos



Exposição no local, plataforma de vídeo/áudio (plataforma Actionbound)

Existem duas iniciativas fundamentais para digitalizar a lenda do Lago Araisi. Uma está incorporada na exposição do Centro de Visitantes do Parque Arqueológico Araisi Ezerpils, construído em 2020, e a outra é um jogo interativo disponível na aplicação Actionbound, que apresenta várias lendas locais e a paisagem mais ampla de Araisi.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

A digitalização da lenda do lago Araisi está integrada na exposição global para proporcionar aos visitantes uma experiência a vários níveis, combinando factos históricos, mitologia e folclore local. A exposição apresenta artefactos valiosos que não estavam disponíveis ao público desde a sua escavação há mais de 40 anos. Conta a história deste sítio único e de como o arqueólogo letão Jānis Apals foi pioneiro na arqueologia subaquática, descobrindo edifícios antigos e artefactos de importância internacional. A narrativa mistura património cultural intangível encontrado no folclore com artefactos materiais, utilizando tecnologias multimédia para dar vida à história através de imagens, som e narração. Esta abordagem envolve públicos de diferentes idades e origens com elementos de mistério, aventura e descoberta.

O conceito e a estratégia da exposição foram desenvolvidos pela empresa de design "H2E Design", inspirados na frase da arqueóloga Janis Apals: *"Só tenho um sonho na minha vida - reavivar a habitação do Lago Araisi"*. Este tema é combinado com elementos míticos, revelando gradualmente informações sobre o sítio arqueológico e a lenda. A estratégia da exposição foi concebida em estreita colaboração entre a equipa do Parque Arqueológico, historiadores e a equipa criativa da "H2E Design". Os textos e as ideias foram testados com várias partes interessadas, incluindo representantes da comunidade local.

A povoação do Lago Araisi é parte integrante da paisagem cultural de Araisi, vista pela comunidade local como um todo. As entrevistas revelaram que a povoação do lago é considerada a principal característica da paisagem. A comunidade local vê o turismo como um aspeto socioeconómico positivo e sugere um maior desenvolvimento, como a criação de percursos pedestres e a valorização do património cultural local.



A população local explora o seu património. Fonte: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Foi tomada a decisão de explorar e incorporar as lendas locais nos produtos turísticos, incluindo a história da povoação do lago Araisi como parte da paisagem cultural local. O jogo interativo *"Araisu Legendas"* foi desenvolvido por Linards Strazdins, um estudante do curso de *"Organização e Gestão do Turismo"* da Escola Secundária de Vidzeme. Strazdins efectuou pesquisas bibliográficas e entrevistou residentes locais para recolher histórias. Os membros da comunidade testaram a versão piloto do jogo.

O jogo inclui desafios interactivos e questionários que exigem que os jogadores explorem os temas das lendas e a paisagem circundante, tornando estas histórias acessíveis e emocionantes para os turistas.

"O turismo tem de ser um dos principais valores de Araisi. Mas temos de combinar todos os objectos e histórias possíveis aqui. Precisamos de alguns percursos pedestres e de uma ligação com a cidade vizinha de Cesis" comenta Talis, reflectindo a visão da comunidade para um desenvolvimento turístico integrado.

Esta abordagem colaborativa e inovadora garante que o rico património cultural de Araisi seja preservado, celebrado e tornado acessível a um público mais vasto através de formatos digitais modernos.

3.1. População local

Araisi, uma pequena localidade na freguesia de Drabesi, alberga uma comunidade ativa de residentes que formaram uma associação dedicada à exploração e preservação do seu património cultural local através de expedições anuais.

O Parque Arqueológico de Araisu Ezerpils mantém uma forte relação com a comunidade local, acolhendo as suas opiniões e sugestões. Antes da abertura ao público da nova exposição que apresenta a lenda multimédia do lago Araisi, a comunidade local foi convidada para uma visita exclusiva. Através das actividades do Parque, a lenda permanece viva e conhecida entre os habitantes locais.

Em entrevistas, os residentes expressam o seu orgulho no local de habitação do lago e na exposição, partilhando a história com os visitantes. Dina comenta, *"Aqui, podemos sentir raízes históricas muito antigas. Mesmo que não se esteja particularmente interessado em história, o habitante local compreende que vive num local onde muitas gerações viveram antes. Eu cresci com o local de habitação do lago Araisi. Ao ver o seu processo de reconstrução e desenvolvimento, sinto-me sempre muito especial aqui"*. Vineta acrescenta, *"Penso que as coisas intangíveis são as que garantem o bem-estar deste sítio. Temos uma paisagem muito bonita e há histórias"*.

Para estimular as práticas de narração de histórias na comunidade local, o Parque Arqueológico organizou uma oficina de narração de histórias. O Parque também colabora estreitamente com a escola local, encorajando as crianças a participar na criação de trabalhos artísticos e na redação de histórias inspiradas na lenda do Lago Araisi e na história da arqueóloga Janis Apals. Este envolvimento assegura a preservação da lenda e a sua transmissão às gerações futuras, fomentando um sentimento de orgulho e de ligação ao seu património.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils



Grupo de discussão da comunidade local. Fonte: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils.

Secção 4. Público e metodologias

Público-alvo: turistas/visitantes

Alcance:



● Baixo ● Médio ● Elevado

Objetivo da partilha de histórias:



Frequência: Atividade permanente

As principais ferramentas de divulgação do Parque Arqueológico Araisi Ezerpils são o [sítio Web](#) e as plataformas de redes sociais - [Facebook](#) e [Instagram](#). Estes canais partilham conteúdos interessantes relacionados com a lenda do lago Araisi e a sua versão digitalizada. No entanto, a lenda multimédia em si não é publicada em linha, para manter um elemento de surpresa para os visitantes que exploram a exposição pessoalmente (cerca de 13 000 por ano).

O público-alvo da iniciativa é muito vasto:

- **Comunidade local:** Incluindo famílias, crianças em idade escolar e entusiastas culturais interessados no património local.
- **Turistas:** De diferentes segmentos - famílias com crianças, casais, grupos de amigos, idosos e quaisquer visitantes da região que procurem experiências culturais e conhecimentos históricos sobre a história antiga e o folclore letão.
- **Grupos escolares:** O Parque Arqueológico Araisi Ezerpils organiza programas educativos especiais adaptados a grupos escolares.
- **Profissionais do património cultural**

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

A exposição está disponível em letão e em inglês, para abranger um público mais vasto.

Outra iniciativa digital, o jogo "*Araisu Legendas*", foi popularizado nas redes sociais([Facebook](#)) e está disponível em letão. Este jogo tem como alvo o mercado turístico local, especificamente famílias com crianças ou amigos. Também foi promovido nas escolas locais e na comunidade, incentivando os residentes a participar e a competir por prémios.

Ao tirar partido da narrativa digital e das experiências interactivas, o Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils envolve efetivamente um vasto leque de públicos, melhorando a sua compreensão e apreciação do património cultural imaterial local.



Folheto digital promocional do jogo "*Araisu legendas*". Fonte: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils.

Secção 5. Aspectos inovadores

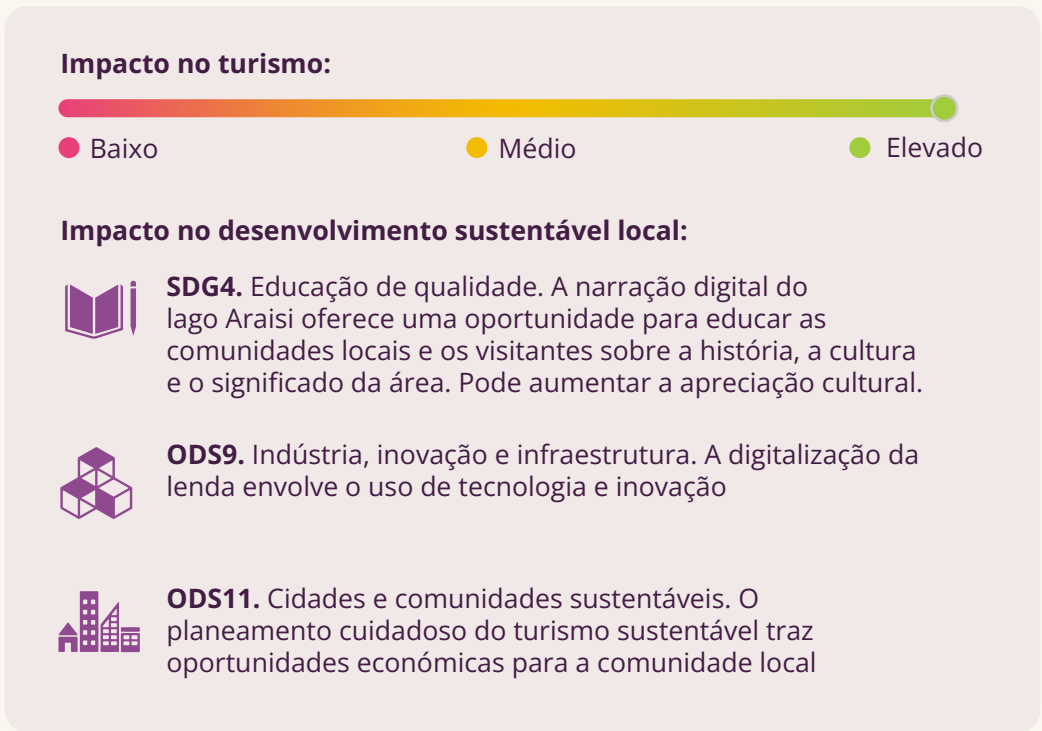
Os criadores da exposição do Parque Arqueológico apresentaram com êxito a lenda do lago Araisi de uma forma cativante e visualmente apelativa. Em vez de uma exposição estática tradicional, a projeção multimédia cria uma experiência imersiva que transporta os espectadores para o mundo da lenda do lago Araisi. Através de imagens dinâmicas, sons e textos interactivos, os visitantes sentem-se como se fizessem parte da história.

A projeção da lenda faz parte de uma experiência abrangente em toda a exposição, que leva os visitantes a explorar o mundo subaquático e os artefactos aí descobertos. Esta abordagem inovadora à narração de histórias recebeu reconhecimento, incluindo o prestigiado 2.º lugar no "*Prémio de Exportação e Inovação 2021*" da Agência de Investimento e Desenvolvimento da Letónia na categoria de "*Novo Produto Turístico Exportável*". Este é o maior prémio estatal para o empreendedorismo na Letónia. Os critérios de atribuição do prémio incluem a sustentabilidade, a integração com as infra-estruturas locais, o valor educativo e de entretenimento e um grande potencial de exportação. O produto deve também salvaguardar os recursos locais e respeitar os aspectos culturais, naturais, sociais e económicos locais.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Outro aspeto inovador é o jogo "Araišu Le'endas", criado na plataforma Actionbound, uma plataforma de jogos interactivos para telemóveis e tablets. O jogo apresenta um mapa de localização utilizando tecnologia GPS, informação textual e áudio sobre os objectos e missões inspiradas nas lendas. Os jogadores devem explorar a área local para completar as tarefas, promovendo a exploração ao ar livre e a atividade física. Esta ideia foi incentivada pelas restrições impostas pela COVID-19, quando a exposição em recinto fechado foi encerrada. O jogo pode ser descarregado a partir da plataforma Google Play e o Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils criou um código QR para facilitar a acessibilidade e utiliza-o em materiais promocionais. O jogo "Araišu Le'endas" também serve como um guia áudio para o território local.

Secção 6. Impacto



A abertura do Centro de Visitantes no Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils em 2020, com uma exposição centrada na lenda do Lago Araisi, contribuiu significativamente para a resiliência territorial, a promoção do turismo cultural e o desenvolvimento rural. Desde então, surgiram várias empresas de hotelaria, incluindo casas de hóspedes como "Virgabali" e "Dzerves", bem como um apartamento no Moinho de Vento de Araisi. Além disso, foram iniciados vários eventos de caminhadas em Araisi. O Parque Arqueológico abraçou o turismo de base comunitária e gere um [sítio Web conjunto](#) com as partes interessadas locais.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Os residentes locais registaram o impacto positivo do aumento do turismo. Dina comenta, "Gostaria de ter mais turistas. Gostaria de os ver a explorar mais Araisi a pé. Durante a época, vemos mais autocarros turísticos. Este território poderia certamente beneficiar de mais turismo. Pelo menos, há algo para discutir com as senhoras idosas à noite... É certo que há desenvolvimento em Araisi, mas é muito orgânico, harmonioso".

Vineta acrescenta, "O turismo traz reconhecimento ao nosso lugar. Os visitantes vêm por recomendação. É importante que o turismo nos traga emprego e desenvolvimento. Se alguém tiver um bom rendimento, pode investir em novos projectos".

Inese observa, "Os turistas não me incomodam. Há certamente espaço para mais turismo. Talvez seja necessário trabalhar mais no marketing... Este sítio respira tempos antigos. Sente-se isso só de passar por aqui e de sentir como este sítio onde vivemos é especial".

A introdução do jogo das lendas locais na plataforma Actionbound e a abertura da exposição contribuíram para o desenvolvimento sustentável local, promovendo a educação, a inovação, o turismo, a preservação cultural e a capacitação da comunidade.



Capítulo 2:

Envolvimento da comunidade e arte colaborativa



3. "Raíces": Capacitação de Narrativas Comunitárias através da Arte Colaborativa

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa: "Raíces"

Localização: [Alcaudete, Jaén, Andalucía, Espanha](#)

Nome do promotor:
Universidade de Jaén, Mestrado em Investigação e Educação Estética: Artes, Música e Design

Tipo de entidade: Universidade

Propriedade: Público

Contacto e Detalhes da comunicação:

✉ postgrado@ujaen.es
mimoreno@ujaen.es

🌐 www.ujaen.es/estudios/oferta-academica/masteres/master-universitario-en-investigacion-y-educacion-estetica-artes-musica-y-diseno-por-la

📷 [masteramudi](https://www.instagram.com/masteramudi)

📺 www.youtube.com/watch?v=zaXhwRNxOrY

"*Raíces* é um projeto de investigação iniciado pelo Mestrado em Investigação e Educação Estética da Universidade de Jaén (Espanha). O projeto é dirigido por um grupo de trabalho de seis estudantes: Helena Bueno González, Jessica Buitrago Martínez, Carmen Rojas Mesa, Azahara Sánchez Lozano, María de la Sierra Torres Medina e María de las Mercedes Torres Muril.

O projeto decorreu em Alcaudete, uma cidade da província de Jaén com cerca de 10.000 habitantes. O grupo de investigação colaborou com a Associação de Moradores de Fuente Zaide para potenciar as narrativas de vida dos seus membros. O objetivo era ajudar os residentes a criar resiliência, explorando as suas origens, histórias, memórias e artesanato local.

Estas narrativas pessoais e comunitárias foram depois transformadas em formato digital, culminando num vídeo documental que capta toda a colaboração entre os alunos de mestrado e os moradores de Alcaudete. O documentário apresenta uma crónica detalhada do desenvolvimento do projeto, destacando o significado cultural e histórico das histórias e do artesanato da comunidade.



Comunidade envolvida no projeto a partilhar uma tecelagem artesanal tradicional.
Fonte: Captura de ecrã do [vídeo do YouTube](#)

1.2. Informações sobre a iniciativa

Pessoa de contacto: Azahara Sánchez Lozano

Cargo: Investigadora (designer gráfico)

Número de pessoas envolvidas: Equipa média

Perfil das pessoas envolvidas: investigadores, membros da comunidade

Qualificação/formação das pessoas envolvidas: conhecimentos tradicionais, baixa especialização técnica, académicos/investigadores, peritos técnicos

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:

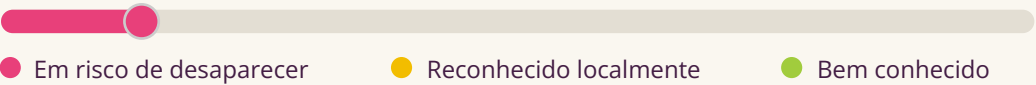


Artesanato tradicional



Tradições orais e expressões

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



O projeto "*Raíces*" aborda duas áreas principais do Património Cultural Imaterial (PCI): histórias de vida e artesanato tradicional. O primeiro aspeto do PCI envolve as histórias de vida dos indivíduos da comunidade. Estas narrativas, captadas no [vídeo documental](#), cobrem uma vasta gama de tópicos, incluindo as origens dos residentes, a história da aldeia, as práticas de trabalho, a agricultura e o cultivo da azeitona. Além disso, o projeto inclui canções populares que fazem parte da expressão cultural da comunidade. Estas histórias e canções fornecem uma rica tapeçaria da memória colectiva da comunidade, destacando o seu modo de vida e o contexto sócio-cultural em que vivem.

O segundo aspeto centra-se nas tradições do artesanato. Durante o projeto, os membros da comunidade decidiram criar uma obra de arte que encapsulasse as suas histórias. Utilizaram técnicas de costura tradicionais, como o croché, o tricô, o ponto de cruz e o entrançado de esparto. Estas técnicas, transmitidas de geração em geração, são parte integrante do património imaterial do artesanato nas zonas rurais do sul de Espanha. Ao incorporar estes métodos, os membros da comunidade não só preservaram os seus conhecimentos, como também infundiram as suas narrativas pessoais e comunitárias na obra de arte.

O valor histórico e cultural deste PCI é significativo. Fornece uma janela para a vida quotidiana, as práticas e as tradições da comunidade, oferecendo uma visão do seu contexto histórico e da sua identidade cultural. Este património promove um sentimento de pertença e continuidade, ligando as gerações actuais aos seus antepassados.

3. Raíces

A identificação e preservação deste PCI foram conseguidas através de uma abordagem participativa. O projeto foi impulsionado pelo contributo da comunidade, com os membros a contribuírem ativamente com as suas histórias e capacidades artesanais. A criação colaborativa da obra de arte e a produção do vídeo documental garantiram que o PCI fosse representado com exatidão e preservado para as gerações futuras.



Tecido artesanal tradicional. Fonte: Captura de ecrã do [vídeo do YouTube](#)



Workshop com especialistas em artesanato de esparto. Fonte: Captura de ecrã do [Vídeo do YouTube](#)

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo



Como é que é comunicado num formato digital?

? Audiovisual

🌐 Plataforma de vídeo/áudio (Youtube)

Durante o projeto, identificámos dois papéis distintos: a narração de histórias foi gerida por membros da associação de moradores "*Fuente Zaide*", enquanto os investigadores universitários foram responsáveis pela produção audiovisual. No entanto, ambos os grupos colaboraram estreitamente na criação da obra de arte, o que permitiu um rico intercâmbio de competências e experiências.

Esta colaboração permitiu que os estudantes experimentassem em primeira mão o artesanato local, adquirindo uma compreensão mais profunda do património cultural da comunidade. Os membros do bairro partilharam as suas narrativas e técnicas tradicionais, que os estudantes captaram através de meios digitais. Este processo garantiu que as histórias fossem não só preservadas, mas também adaptadas para um formato acessível a um público mais vasto.

3. Raíces

Ao trabalharem em conjunto, os membros da comunidade e os investigadores combinaram eficazmente a narração de histórias tradicionais com ferramentas digitais modernas, criando uma narrativa coesa e envolvente que honra o património local. Esta abordagem colaborativa enriqueceu o projeto, tornando o documentário final uma representação poderosa do património cultural intangível da comunidade.



Trabalho artístico final. Fonte: Captura de ecrã do [Vídeo do YouTube](#)

3.1. População local

Durante a fase de produção audiovisual de "*Raíces*", a população local desempenhou um papel crucial, mas mais passivo, no que respeita à utilização de ferramentas digitais, que foram geridas pelos investigadores da universidade. Os membros da comunidade serviram principalmente como entrevistados e informadores, tornando-se efetivamente os contadores de histórias do projeto. As suas contribuições foram vitais para fornecer as narrativas e o contexto cultural necessários para o documentário.

Adicionalmente, o projeto envolveu artesãos locais, particularmente os que tinham experiência em trabalhar com esparto. Estes artesãos deram formação prática a todos os participantes, partilhando os seus conhecimentos em artesanato tradicional. Este envolvimento não só enriqueceu o conteúdo do projeto, como também promoveu uma ligação mais profunda entre os participantes e o património da comunidade.

Ao combinar a narração de histórias da população local com as competências técnicas dos investigadores, "*Raíces*" assegurou que o património cultural imaterial da comunidade fosse autenticamente representado e preservado. Esta abordagem colaborativa realçou a importância tanto dos conhecimentos tradicionais como das ferramentas digitais modernas na salvaguarda do património cultural. A participação ativa dos membros da comunidade na narração de histórias e na formação em artesanato sublinhou o seu papel integral no sucesso do projeto, promovendo um sentido de propriedade e orgulho no seu legado cultural.

Secção 4. Público e metodologias

Público-alvo: Comunidade local, investigadores/profissionais do Património Cultural.

Objetivo da partilha de histórias:

🤝 Preservar as tradições

👥 Social coesão

Alcance:



● Baixo

● Médio

● Elevado

Frequência:

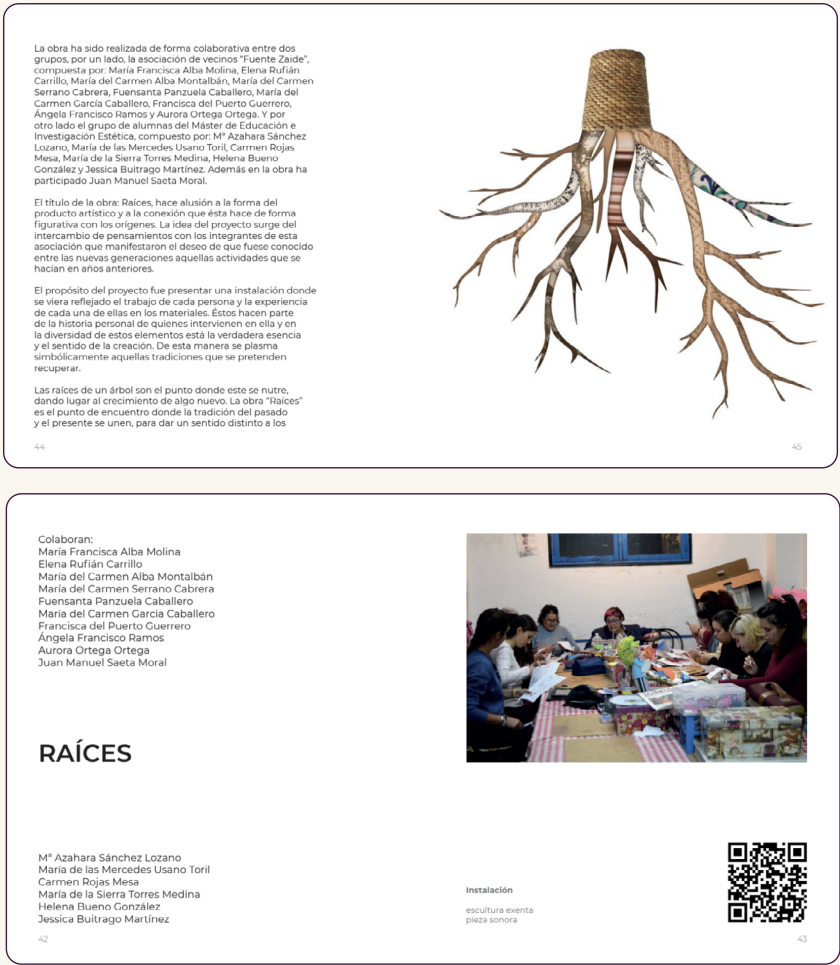
Atividade pontual

3. Raíces

A divulgação da produção audiovisual *"Raíces"* foi inicialmente limitada, com o documentário a ser carregado apenas no YouTube. No entanto, apesar desta modesta presença online, tanto a obra de arte resultante como o documentário ganharam uma exposição mais alargada através de exposições. Estas obras foram apresentadas em três exposições em Espanha e uma em Itália.

Especificamente, foram exibidos no Centro de Arte Contemporânea Francisco Fernández em Torreblascopedro (Jaén), no Antigo Hospital San Juan de Dios em Jaén, na Casa de la Cultura em Alcaudete (Jaén) e na Exposição Tempio del Futuro Perduto em Milão. Esta exposição internacional e nacional aumentou significativamente o alcance do projeto.

Para além disso, foi publicado um catálogo das exposições, tanto em formato impresso como digital. Este catálogo, enriquecido com fotografias, narra o processo do projeto, proporcionando uma viagem visual do seu desenvolvimento. Esta combinação de exposições físicas e documentação digital garantiu que o projeto chegasse a um público diversificado, promovendo o património cultural imaterial que se pretendia preservar.



Catálogo das exposições. Fonte: Gestores do projeto Raíces

3. Raíces

Secção 5. Aspectos inovadores

O projeto *"Raíces"* destaca-se pela sua abordagem inovadora à preservação e promoção do património cultural imaterial das zonas rurais, que estão atualmente em risco de desaparecer. Como Mercedes sublinhou na entrevista, *"A globalização do mercado está a prejudicar seriamente o comércio local e o artesanato em particular"* Este projeto aborda esta questão, dando a visibilidade necessária a estas tradições e artesanato em perigo de extinção.

Um dos principais aspectos inovadores é o potencial do projeto para ser retomado por instituições públicas para uma atividade mais contínua, assegurando assim uma visibilidade e divulgação sustentadas do património rural. A metodologia do projeto, utilizada por investigadores do Mestrado em Investigação e Educação Estética da Universidade de Jaén, é também digna de nota. Ao alargarem o seu trabalho para além do campus universitário e ao colaborarem diretamente com as comunidades rurais, os investigadores respondem eficazmente às necessidades locais.

A abordagem colaborativa adoptada pelos investigadores envolve a utilização de práticas artísticas para promover o desenvolvimento da comunidade e valorizar o património local. Isto não só preserva o artesanato e as narrativas tradicionais, como também capacita a comunidade, envolvendo-a diretamente no processo. Esta abordagem assegura que o legado cultural da comunidade não é apenas documentado, mas ativamente revitalizado e celebrado.

Em termos gerais, o projeto exemplifica a forma como as instituições académicas podem desempenhar um papel crucial na preservação do património cultural imaterial, através de parcerias com as comunidades locais e da utilização de metodologias inovadoras e colaborativas.

Secção 6. Impacto



3. Raíces

O projeto "*Raíces*" teve um impacto profundo através do seu processo de mediação social conduzido por investigadores universitários e do empoderamento que proporcionou à comunidade através das suas próprias narrativas. Os entrevistados referiram frequentemente que o projeto aumentou significativamente a autoestima do grupo, tendo a participação aumentado ao longo do tempo. Inicialmente com a participação de 10 membros da associação de moradores, o número acabou por duplicar, evidenciando o efeito positivo do projeto no envolvimento e bem-estar da comunidade.

O documentário produzido no âmbito do projeto desempenha um papel crucial ao facilitar a resiliência e a adaptação do património e das narrativas locais a um formato de vídeo digital. Isto não só ajuda a preservar e a divulgar o património cultural imaterial, como também tem o potencial de atrair o turismo. Embora o impacto turístico exato ainda esteja por determinar, a abordagem inovadora do projeto sugere que este pode ser altamente benéfico se for adotado por um especialista no sector do turismo.

Em termos gerais, "*Raíces*" demonstra como as parcerias entre o meio académico e a comunidade podem melhorar a preservação do património cultural, promover o desenvolvimento da comunidade e estimular potencialmente as economias locais através do turismo. O sucesso do projeto sublinha a importância de capacitar as comunidades locais e de adaptar as narrativas tradicionais a formatos digitais modernos para um maior alcance e impacto.



Este projeto contribuiu para o bem-estar da comunidade.
Fonte: Captura de ecrã do [Vídeo do YouTube](#)



4. "Vientos del Tiempo": Reviver as tradições orais através do teatro e dos meios digitais

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa:
"Vientos del Tiempo"

Localização: [Torredonjimeno, Jaén, Andaluzia, Espanha](#)

Nome do promotor: Asociación Vientos del Tiempo

Tipo de entidade: Associação

Propriedade: Público

**Contacto e
Detalhes da comunicação:**

✉ vientosdeltiempo@gmail.com

🌐 vientosdeltiempo.es

📷 [vientosdeltiempo](https://www.instagram.com/vientosdeltiempo)

📺 [vientosdeltiempo4971](https://www.youtube.com/channel/UC4971)

4. Vientos del Tiempo

a "Vientos del Tiempo" é uma associação sem fins lucrativos com sede em Torredonjimeno (Jaén, Andaluzia, Espanha), uma cidade com cerca de 13.000 habitantes. A associação realiza numerosas actividades culturais centradas na narração de histórias, utilizando o teatro e a representação para reavivar as tradições orais da localidade e promover o seu património cultural, tanto a nível local como internacional.

Através dos seus esforços de narração de histórias, "Vientos del Tiempo" dá vida a histórias, personagens, costumes e festas, encarnando frequentemente figuras ilustres da cidade para recontar e preservar as suas histórias de vida. Entre as suas diversas actividades, destacam-se as visitas guiadas teatrais e a série televisiva "Tiempo de Navidad" . Em ambos os projectos, utilizam ferramentas digitais para transformar estas histórias em conteúdos audiovisuais envolventes.

A associação contribui significativamente para a promoção do turismo em Torredonjimeno e noutros locais onde actua. Ao combinar de forma criativa a narração de histórias tradicionais com os modernos meios digitais, "Vientos del Tiempo" desempenha um papel crucial na preservação e celebração do património cultural da região.



Vientos del tiempo com o espetáculo "Una estación para el recuerdo" nas 1^{as} Jornadas de Turismo do Azeite Saudável. Fonte: Perfil da associação no [Perfil de Instagram da associação](#)

4. Vientos del Tiempo

1.2. Informações sobre a iniciativa

Pessoa de contacto: Manuel Bueno Lendínez

Cargo: Presidente da associação

Número de pessoas envolvidas: 18 (Equipa média)

Perfil das pessoas envolvidas:

Voluntários, membros da comunidade, parceiros externos

Qualificação/formação das pessoas envolvidas: conhecimentos tradicionais, baixa competência técnica, académicos/ investigadores

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

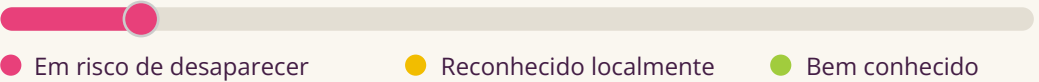
Tipo de PCI:

Práticas sociais, rituais e eventos festivos

Atuação artes

Tradições orais e expressões

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



A associação "Vientos del Tiempo" dedica-se à preservação e promoção do património cultural imaterial local através da narração de histórias e de espetáculos. Este património inclui histórias dramatizadas com figuras proeminentes de Torredonjimeno, centradas em temas como o trabalho, a agricultura e as tradições familiares. Além disso, retratam personagens célebres da literatura espanhola e da cultura popular, como El Lazarillo de Tormes e Dom Quixote, para valorizar as visitas culturais à localidade. Também preservam histórias fictícias mantidas através da memória colectiva dos membros da associação.

A identificação e a preservação deste património resultam frequentemente da investigação realizada pelo presidente da associação, Manuel Bueno. Uma importante fonte de informação é a sua mãe, de 92 anos, cujas recordações fornecem informações valiosas sobre o passado da cidade. Esta transferência intergeracional de conhecimentos sublinha a dedicação da comunidade à preservação da sua identidade cultural.

4. Vientos del Tiempo

"*Vientos del Tiempo*" assegura a preservação e a transmissão destas narrativas através de vários métodos. As histórias são partilhadas com diversos públicos através de visitas guiadas e produções audiovisuais. Os membros da associação abrangem todas as idades, assegurando que o património é transmitido através das gerações. Um jovem membro, de 11 anos, referiu que tinha sido exposto a estas narrativas desde o seu nascimento, uma vez que a sua mãe participou nas actividades da associação durante a sua gravidez.

a associação "*Vientos del Tiempo*" promove ativamente o turismo cultural através dos seus esforços. Visitas guiadas em Torredonjimeno e espectáculos teatrais em todo o país mostram o rico património cultural da cidade. A associação colabora com várias organizações nacionais de turismo para alargar o seu alcance e impacto. Ao integrar a narração de histórias no turismo, atrai visitantes e promove uma apreciação mais profunda da história e das tradições da cidade.

Apesar de não ter formação formal em ferramentas digitais, a associação adoptou a narração de histórias digitais para chegar a públicos mais vastos. Produzem conteúdos audiovisuais para complementar as suas actuações ao vivo, embora procurem frequentemente assistência externa para produções de qualidade mais profissional. Reconhecendo a necessidade de melhorar, manifestaram o desejo de receber formação sobre a utilização de câmaras de vídeo, gravadores de áudio e microfones, o que melhoraria a qualidade e o impacto dos seus conteúdos digitais.

"*Vientos del Tiempo*" desempenha um papel crucial na preservação e promoção do património cultural imaterial de Torredonjimeno. Através da narração de histórias, do espetáculo e dos meios digitais, asseguram que as ricas tradições da cidade são partilhadas com o público local e global. A sua abordagem participativa, o envolvimento intergeracional e o empenho no turismo cultural fazem deles uma força vital para manter e celebrar a identidade cultural da comunidade.



Captura de ecrã do vídeo "*Érase una vez, Torredonjimeno un pueblo de cuentos*" (Era uma vez , Torredonjimeno era uma cidade de histórias). Fonte: [Captura de ecrã do vídeo do YouTube](#)

4. Vientos del Tiempo

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo

Como é que é comunicado num formato digital?

- ? Audiovisual
- Plataforma de vídeo/áudio (Youtube), redes sociais (Instagram, Facebook...)

O processo criativo em "*Vientos del Tiempo*" é conduzido principalmente pelo presidente da associação. Ele inicia a maioria dos projectos propondo ideias, que depois investiga e escreve. Na recolha de informação, colabora frequentemente com outros membros da associação e, por vezes, recorre a especialistas externos da localidade. O presidente sublinha a importância de consultar especialistas para garantir a exatidão e a fiabilidade das narrativas.

Além disso, ele utiliza uma variedade de fontes, incluindo livros e materiais digitais, para enriquecer o conteúdo. Este processo de investigação exaustiva é fundamental para desenvolver histórias autênticas e envolventes que reflectam o património cultural de Torredonjimeno.

Uma vez elaboradas as narrativas, a associação adapta-as aos formatos de comunicação digital. Isto implica transformar as histórias em conteúdos audiovisuais, utilizando ferramentas digitais para criar vídeos e gravações. Embora a associação não tenha formação formal nestas ferramentas, trabalha de forma intuitiva e procura ajuda externa para produções de qualidade mais profissional. Esta abordagem garante que o rico património cultural é preservado e partilhado com um público mais vasto, melhorando o envolvimento local e o turismo cultural.



Captura de ecrã do vídeo "*Parte 3 Tiempos de Navidad*" (Parte 3 Tempos de Natal). Fonte: [Captura de ecrã do vídeo do YouTube](#)

4. Vientos del Tiempo

3.1. População local

A associação tem 18 membros principais que realizam várias tarefas dentro da organização. No entanto, as suas actividades também envolvem numerosos participantes externos, que contribuem de diversas formas. Na preparação das narrativas, o presidente da associação, Manuel Bueno, colabora frequentemente com pessoas conhecedoras e especialistas no assunto. Por exemplo, ao retratarem um artista surrealista local, procuraram informações pormenorizadas junto da família do artista para garantir uma representação exacta. Esta colaboração estende-se à produção de conteúdos audiovisuais, onde recorrem a especialistas em ferramentas digitais e tecnológicas.

A associação funciona numa rede de vários grupos, incluindo associações turísticas, religiosas e feministas, entre outras. Mantêm ligações com agentes sociais e instituições públicas, das quais têm recebido subsídios monetários nos últimos dois anos. Essa extensa rede apoia suas iniciativas e amplia seu impacto.

Secção 4. Público e metodologias

Público alvo:
turistas/visitantes, comunidade local

Alcance:

● Baixo ● Médio ● Elevado

Objetivo da partilha de histórias:

 Preservar as tradições

 Promover o turismo

Frequência:
Atividade permanente

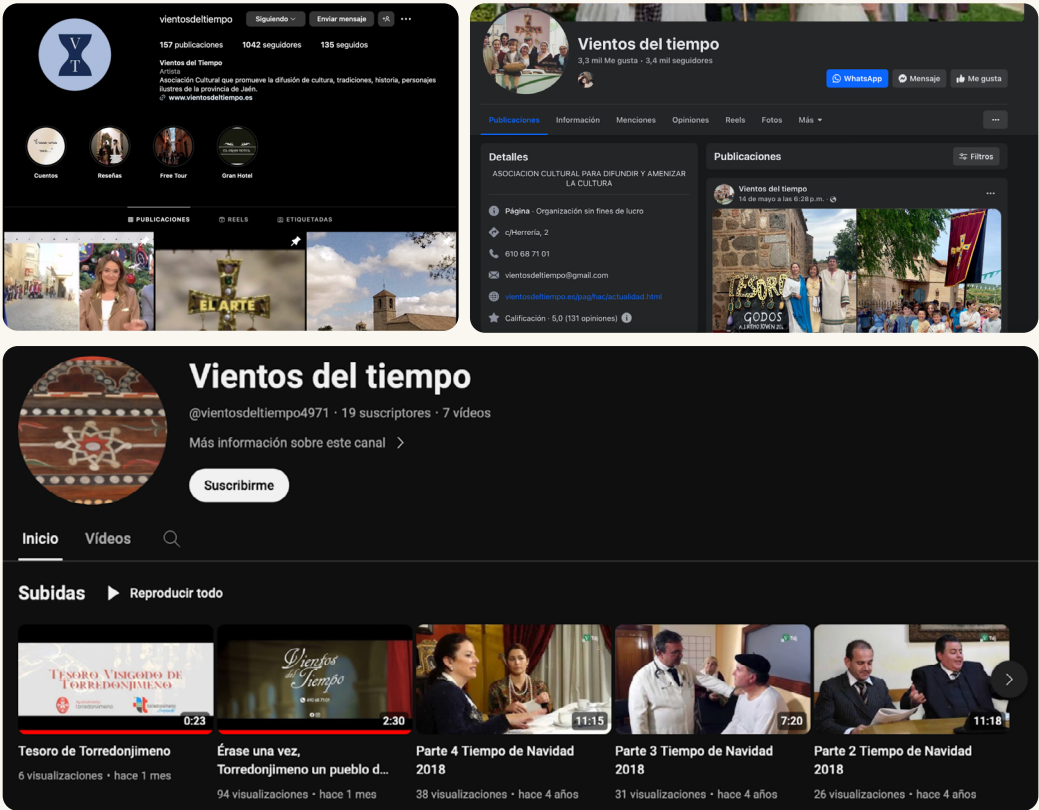
A associação divulga os seus conteúdos de storytelling digital através de vários canais, com principal incidência nas redes sociais. O Facebook é a principal plataforma, gerida pelo presidente da associação, com cerca de um post por dia. O Instagram também é utilizado, sobretudo pelos membros mais jovens, que têm mais controlo sobre esta rede social. O YouTube funciona como um canal adicional, embora em menor escala.

O seu sítio Web não é muito utilizado para divulgação, uma vez que foi desenvolvido por uma pessoa externa com quem não têm contacto direto. Os membros mais jovens tratam da conceção da imagem corporativa e dos folhetos publicitários, assegurando uma identidade visual coesa em todas as plataformas.

A informação é também partilhada com contactos próximos e instituições locais através do WhatsApp e do correio eletrónico. Os canais externos desempenham um papel significativo nos seus esforços de divulgação. Por exemplo, dois influenciadores do TikTok contactaram-nos recentemente para gravar uma visita dramatizada, e um vídeo de uma das suas actuações tornou-se um tema de tendência no Twitter.

4. Vientos del Tiempo

Para além disso, participam na divulgação não digital através de folhetos impressos, catálogos e publicações. Estas diversas metodologias garantem que o seu conteúdo chega a um público vasto, promovendo o património cultural de Torredonjimeno tanto online como offline.



Capturas de ecrã dos perfis da Associação nas redes sociais

Secção 5. Aspectos inovadores

A iniciativa "Vientos del Tiempo" destaca-se por dois aspectos inovadores fundamentais. Em primeiro lugar, centra-se na recuperação de narrativas perdidas e esquecidas, destacando frequentemente questões sociais como a igualdade de género. Um exemplo notável é a dramatização da história de vida da parteira da aldeia, uma figura importante mas negligenciada na história da cidade devido ao seu género. Esta homenagem teatral honra os seus contributos e chama a atenção para o papel histórico das mulheres na comunidade.

Em segundo lugar, a iniciativa destaca-se por envolver as gerações mais jovens no património cultural e imaterial. A sua colaboração com influenciadores do TikTok para gravar visitas dramatizadas é um excelente exemplo da sua abordagem inovadora. Além disso, a associação incorpora ativamente personalidades virais das redes sociais nas suas narrativas. Por exemplo, retrataram as "Hermanas del Baptisterio Romano", figuras populares nas redes sociais espanholas, para narrar a história da Semana Santa em Torredonjimeno.

4. Vientos del Tiempo

Estas estratégias inovadoras não só preservam e promovem o património local, como também asseguram a sua relevância para o público contemporâneo, colmatando o fosso entre tradição e modernidade. Ao combinar narrativas históricas com o envolvimento digital moderno, "*Vientos del Tiempo*" revitaliza efetivamente a paisagem cultural de Torredonjimeno.

Secção 6. Impacto



Manuel Bueno, presidente da "*Vientos del Tiempo*", partilhou que o principal objetivo da associação desde a sua criação foi transformar Torredonjimeno num destino atraente e visitável para os turistas. Desde o seu registo em 2008, a cidade tem, de facto, despertado o interesse dos turistas nacionais. As visitas teatrais e as várias actividades da associação, amplificadas através de conteúdos audiovisuais nas redes sociais, atraem centenas de turistas de todo o país.

"Vientos del Tiempo organiza actividades todos os fins-de-semana, com cada evento a atrair uma média de 20 a 50 participantes. Este envolvimento consistente destaca o papel significativo da associação na revitalização do sector turístico de Torredonjimeno. A iniciativa não só preserva e promove o património local, como também estimula a economia rural de forma sustentável, incentivando o turismo regulamentado, em vez do turismo de massas.

Os seus esforços promoveram uma apreciação mais profunda do património da cidade, contribuindo para a sua vitalidade económica e cultural. O impacto da associação estende-se para além do turismo, enriquecendo a comunidade e assegurando a relevância contínua do seu património cultural intangível.

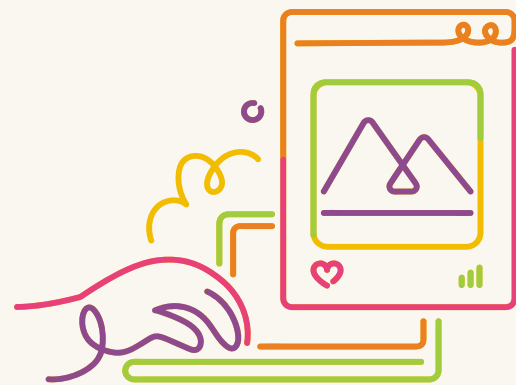
4. Vientos del Tiempo



Folheto publicitário de uma visita
teatralizada. Fonte: Presidente da Associação



Imagem de uma visita guiada teatralizada. Fonte: Presidente da Associação



Capítulo 3:

Ferramentas digitais para acessibilidade e envolvimento



5. Detetar o Património Imaterial: Aumentar a sensibilização do público com códigos QR

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa: Identificar o Património Imaterial

Localização: [Países Baixos](#)

Nome do promotor: Centro Holandês para o Património Cultural Imaterial

Tipo de entidade: Centro de conhecimento

Propriedade: ONG

Contacto e Detalhes da comunicação:

✉ KIEN@openluchtmuseum.nl

🌐 www.immaterieelerfgoed.nl/en/spotten

📘 www.facebook.com/profile.php?id=100064709644959

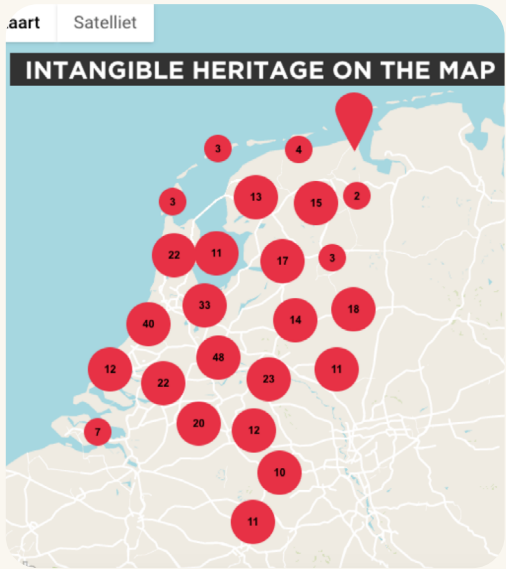
📷 [imaterieelerfgoed](https://www.instagram.com/imaterieelerfgoed)

📺 www.youtube.com/@imaterieelerfgoedspotten659

O Centro Holandês para o Património Cultural Imaterial, em representação do Ministério da Educação, Cultura e Ciência (OCW, abreviatura holandesa), implementa a Convenção da UNESCO para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial nos Países Baixos. Uma das principais obrigações deste tratado é a compilação de um inventário nacional do património cultural imaterial. O Centro apoia comunidades, grupos e indivíduos na preservação do seu património imaterial para as gerações futuras. Este apoio inclui assistência no registo do património na Rede, o Inventário do Património Imaterial nos Países Baixos e o Registo de Exemplos Inspiradores de Salvaguarda. Também oferece cursos e formação sobre práticas de salvaguarda, desenvolvimento de planos de salvaguarda e sensibilização para a importância do património imaterial. No início de 2024, o inventário nacional inclui aproximadamente 200 elementos do património imaterial.



sinal "Descubra o Património Imaterial" sinal.
Fonte: [página Web](#) da iniciativa.



Mapa interativo do PCI listado no Centro de Conhecimento do Património Imaterial dos Países Baixos. Fonte: [Página web do](#) Centro Holandês para o Património Cultural Imaterial.

"Detetar o Património Imaterial" é um projeto destinado a sensibilizar o público para o património cultural imaterial (PCI) nos Países Baixos, utilizando códigos QR colocados em locais relevantes. Esta iniciativa permite que os visitantes de regiões, aldeias ou cidades descubram o património imaterial local. Os exemplos incluem a Celebração de Sint Maarten em Utrecht, a tecelagem de sebes em reservas naturais e o toque de corneta no meio do inverno em Gelderland, que podem ser explorados através de sinais equipados com códigos QR.

1.2. Informações sobre a iniciativa

- Pessoa de contacto:** Susanne Bergwerff-Verburg
- Cargo:** Coordenadora desenvolvimento do conhecimento
- Número de pessoas envolvidas:** Grande equipa

- Perfil das pessoas envolvidas:** Pessoal, voluntários, investigadores, membros da comunidade, parceiros externos.
- Qualificação/formação das pessoas envolvidas:** conhecimentos tradicionais, académicos/investigadores, profissionais de museus, peritos técnicos

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:

Tradições orais e expressões

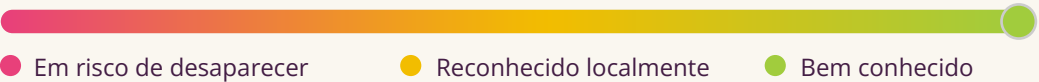
Atuação artes

Práticas sociais, rituais e eventos festivos

Artesanato tradicional

Conhecimentos e práticas sobre a natureza e o universo

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



Desde 2019, o Centro de Conhecimento do Património Imaterial dos Países Baixos tem colaborado com as comunidades patrimoniais no projeto "Intangible Heritage Spotting", colocando sinais com códigos QR em todo o país. Inicialmente, o projeto começou com um convite aberto para "manchas". No entanto, o processo tem vindo a evoluir. Agora, os membros da comunidade começam por nomear o seu património cultural imaterial (PCI) em linha para o Centro de Conhecimento, que desenvolveu um procedimento e formulários específicos para este fim. Os pormenores completos do procedimento podem ser consultados [em linha](#).

Uma vez inscrito o PCI, os membros da comunidade podem candidatar-se à inclusão do seu património como um ponto de código QR. As comunidades inscritas no Inventário Nacional decidem a sua participação, concebem a sua página de localização de PCI, selecionam fotografias, escolhem locais e escrevem os textos. Também contribuem para o pequeno vídeo e colocam os sinais em locais turísticos populares. O Centro de Conhecimento monitoriza a distribuição dos locais com códigos QR e a variedade de PCI apresentados.



"Ponto Património Imaterial" Sítio com código QR em Corso, província de Overijssel, sobre o [Desfile de Sint Jansklooster](#). Fonte: [página Web](#) da iniciativa [página Web da iniciativa](#)

5. Detetar o Património Imaterial

Um exemplo de um local com código QR é Kampen, uma cidade antiga na província de Overijssel e um antigo membro da Liga Hanseática. Aqui, os visitantes podem aprender sobre a tradição do [Tiro às Latas de Leite](#), uma prática com mais de 100 anos utilizada para dar início ao Ano Novo. Latas de leite de metal cheias de carboneto e água são inflamadas, fazendo com que as tampas disparem devido à acumulação de pressão. Esta tradição, transmitida de geração em geração, faz com que centenas de latas rebentem na véspera de Ano Novo. O grémio de atiradores de Kampen conseguiu classificar esta tradição como património cultural imaterial em 2023. Um pequeno [vídeo no YouTube](#) apresenta uma visão geral e destaca o envolvimento da comunidade.



Tradição de atirar em latas de leite em Kampen. Fonte: [página Web](#) da iniciativa.

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo

Como é que é comunicado num formato digital?

-  Audiovisual, multimédia, cartografia
-  Sítio Web, plataforma de vídeo/áudio (Youtube)

O Centro de Conhecimento começa por elaborar um guião básico que descreve a informação essencial a incluir na narrativa. No entanto, a comunidade tem autonomia para decidir quem vai contar a história, quem vai aparecer nas imagens e que conteúdos vão ser utilizados, incluindo qualquer filmagem existente.

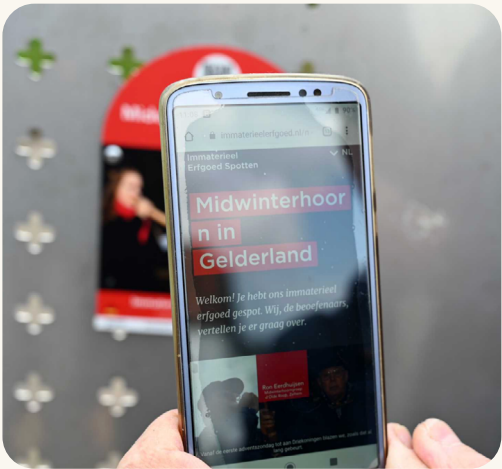
Para o Centro de Conhecimento, é crucial que a narrativa final, apresentada ao público, inclua as experiências pessoais do contador de histórias, transmitidas pelas suas próprias palavras.

5. Detetar o Património Imaterial

Como afirma Susanna Bergwerff-Verburg, *"O importante não é a história do PCI, mas a experiência das pessoas envolvidas"*

O produto final é constituído por várias componentes:

- **Descrição escrita:** Um relato detalhado do património cultural imaterial (PCI), ilustrado com fotografias e anedotas.
- **Informação sobre a comunidade:** Detalhes de fundo sobre a comunidade envolvida no PCI.
- **Vídeo:** Um vídeo que apresenta uma narrativa pessoal relacionada com o PCI, destacando as experiências e percepções do contador de histórias.



conteúdo digital "Spot Immaterial Heritage".
Fonte: [página Web](#) da iniciativa.

Esta abordagem garante que a narrativa é autêntica e envolvente, proporcionando uma perspetiva rica e pessoal sobre o PCI que ressoa com o público.

3.1. População local

O projeto *"Spotting Intangible Heritage"* do Centro Holandês para o Património Cultural Imaterial envolve ativamente cerca de 35 comunidades locais a vários níveis. Esta abordagem da base para o topo permite que as comunidades se apropriem do projeto e desempenhem um papel ativo em todo o processo.

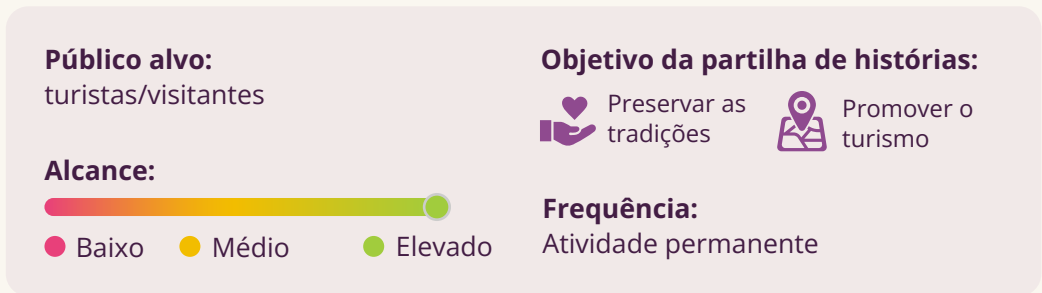
Níveis e modelos de envolvimento

- **Tomada de decisão:** As populações locais decidem se querem participar no projeto. Concebem a sua página do Património Imaterial, selecionam fotografias, determinam os locais-chave e escrevem os textos de acompanhamento.
- **Criação de conteúdos:** As comunidades dão o seu contributo para o pequeno vídeo, garantindo que inclui experiências pessoais com o património cultural imaterial (PCI). Escolhem quem vai contar a história e quem vai aparecer nas imagens, por vezes utilizando filmagens existentes.
- **Implementação:** Os membros da comunidade colocam os cartazes com códigos QR em locais que sabem ser frequentados por turistas. Este envolvimento prático garante que o conteúdo é autêntico e significativo para a população local.

O Centro de Conhecimento fornece edição e apoio às comunidades, tanto a nível prático como financeiro. Assegura que a narrativa final é bem apresentada e acessível ao público em geral. Isto inclui a elaboração de um guião inicial e a oferta de assistência técnica e financeira ao longo do projeto.

A participação da comunidade é altamente ativa. Os membros são co-produtores e não entrevistados passivos ou membros da audiência. Contribuem significativamente para a criação da narrativa, desde a tomada de decisões até à implementação, assegurando que o seu património imaterial é representado de forma exacta e autêntica.

Secção 4. Público e metodologias



Esta iniciativa tem como objetivo preservar as tradições, os costumes e o artesanato, promovendo simultaneamente o turismo e aumentando o número de visitantes. Trata-se de uma atividade permanente concebida para envolver um vasto público através da narração de histórias digitais.

Os visitantes podem digitalizar códigos QR colocados em vários locais do PCI para aceder a um ambiente em linha dedicado ao património cultural imaterial local. Nas zonas urbanas, este ambiente pode destacar os festivais, enquanto nas regiões rurais pode centrar-se nas tradições relacionadas com a natureza. O ambiente em linha fornece uma introdução abrangente ao património, incluindo um pequeno vídeo, informação de fundo e histórica e fotografias do ambiente. Também enumera locais interessantes, como museus dedicados ao património imaterial.

A informação está disponível em neerlandês, inglês e alemão, tornando-a acessível a um vasto público, incluindo visitantes internacionais. Esta abordagem multilingue garante que as histórias chegam a um público mais vasto, promovendo a compreensão e a valorização cultural.

Todos os vídeos criados pelas comunidades patrimoniais participantes estão disponíveis no [canal YouTube](#) associado, proporcionando um acesso fácil a uma riqueza de narrativas culturais. Esta plataforma digital não só preserva estas histórias, como também permite a sua partilha e divulgação contínuas, envolvendo tanto os habitantes locais como os turistas na rica tapeçaria cultural dos Países Baixos.



Visitante a digitalizar o código QR num spot do PCI. Fonte: [Documento](#) "Participating in Spotting Intangible Heritage".

Secção 5. Aspectos inovadores

A iniciativa "Spotting Intangible Heritage" emprega várias técnicas inovadoras para tornar o património cultural imaterial (PCI) altamente acessível e cativante para o público.

- **Integração de códigos QR:** A utilização de códigos QR em locais onde o PCI está presente ou tem lugar é particularmente inovadora. Este método permite aos visitantes aceder instantaneamente a uma grande quantidade de informações sobre o património, bastando para isso digitalizar o código com os seus smartphones. Esta abordagem faz a ponte entre os sítios físicos do património e a narração de histórias digitais, tornando o PCI facilmente acessível a um vasto público.
- **Criação colaborativa de narrativas:** Embora as técnicas narrativas em si possam não ser inovadoras, a colaboração entre a comunidade local, um escritor de textos profissional e uma empresa de produção é digna de nota. O Centro de Conhecimento elabora um guião narrativo de base, que a comunidade melhora com histórias e experiências pessoais. Isto assegura que a narrativa final é simultaneamente profissional e autêntica, captando a verdadeira essência do património.
- **Produção de alta qualidade:** O envolvimento de uma empresa de produção profissional garante que os vídeos são bem feitos, melhorando a qualidade geral e o atrativo do conteúdo. Para além disso, uma fundação privada ajuda a cobrir os custos, demonstrando um modelo bem sucedido de parceria público-privada.
- **Acesso abrangente e multilingue:** A informação fornecida através dos códigos QR está disponível em neerlandês, inglês e alemão, o que a torna acessível tanto a locais como a visitantes internacionais. Esta abordagem multilingue alarga o alcance e o impacto da iniciativa, promovendo uma maior compreensão e apreciação cultural.

De um modo geral, a integração da tecnologia com a colaboração da comunidade e os padrões de produção profissional fazem desta iniciativa um exemplo notável de preservação e divulgação do património moderno.

Secção 6. Impacto



5. Detetar o Património Imaterial

Ao marcar os locais do PCI com códigos QR, o projeto ajuda a evitar que estes tesouros culturais caiam no esquecimento e aumenta o interesse dos visitantes em os conhecer. Este envolvimento funciona como um incentivo para que as comunidades continuem a manter vivo o seu património.

Embora a resiliência territorial e o desenvolvimento rural não sejam questões importantes no contexto neerlandês, o projeto QR spot contribuiu significativamente para o turismo cultural. Ilumina o património cultural imaterial que, de outra forma, poderia passar despercebido aos turistas, especialmente os eventos patrimoniais que ocorrem apenas uma vez por ano e cujos preparativos estão frequentemente escondidos da vista do público em casas e celeiros.

Embora os impactos sociais e económicos da iniciativa não tenham sido formalmente medidos, os benefícios potenciais do projeto são evidentes. O impacto social é inerente, uma vez que o PCI já deve ser vibrante e ativo na comunidade para se qualificar para um lugar QR. No entanto, o impacto económico é provável, uma vez que o aumento da notoriedade do PCI pode atrair mais visitantes. Isto pode levar a estadias mais longas, a visitas repetidas e a um aumento das despesas nas empresas locais, como restaurantes, bares e alojamentos.

De um modo geral, a iniciativa *"Spotting Intangible Heritage"* melhora o turismo cultural e apoia a vitalidade contínua do património cultural imaterial, tornando-o mais acessível e cativante para o público.

Informações adicionais

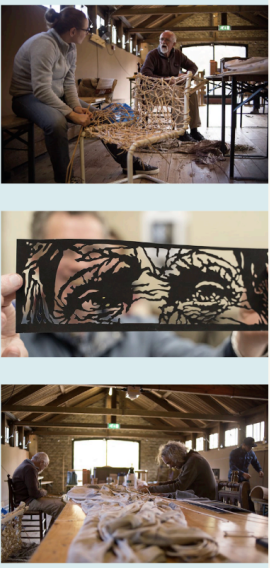
- Exemplos de vídeos que podem ser encontrados no sítio Web através de <https://www.youtube.com/@imaterieelerfgoedspotten659>
- Outro projeto do PCI em cooperação com o Museu ao Ar Livre dos Países Baixos: CraftsLab. Ver [CASE - Frank Hemeltjen: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland - CraftsLab \(NL\)](#) em que esta iniciativa é explicada, tal como no documento que se segue.

Museum: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland / Nederlands Openluchtmuseum

Location: Arnhem, the Netherlands
Project name: CraftsLab (AmbachtenLab)
Keywords: capacity building, participation

The Dutch Open Air Museum is located in Arnhem, and reflects Dutch daily life from 1900 up to approximately 1970 in exhibits of traditional housing, clothing, traditions, crafts, and subsistence activities. In 2018 the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage (Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland) collaborated with the Dutch Open Air Museum to create the CraftsLab (AmbachtenLab). This CraftsLab provides a meeting space and experimental platform for craftspeople to meet artists, designers and crafts students. This interaction allows for exploring the possibilities of particular crafts, how various techniques derived from the crafts can function and have their place in today's world, and often give rise to ideas for innovation.

These interactive processes are filmed and photographed, and eventually displayed in the museum. Rather than showing finished products or heritage trajectories, these displays are intended to be starting points for discussion. Visitors are invited to walk along at certain times, and to join in the reflection. Because the CraftsLab is embedded in the Dutch Open Air Museum, this creates a unique context for the worlds of ICH and museums to meet. The craftspeople, artists, designers and students often work with museum staff who offer additional historical expertise on traditional housing, crafts, clothing, et cetera. Adopting the museum's framework for exploring the innovation of traditional crafts in contemporary settings, the CraftsLab succeeds in establishing strong links between the past, the present and the future. In 2019, the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage started the CraftsLab project in several other crafts related museums in the Netherlands.





Fotografia de Mike Bink

6. O Museu Nacional do Holocausto: Narração digital para preservação histórica

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa: Museu Nacional do Holocausto

Localização: Amesterdão, Países Baixos

Nome do promotor: Fundação do Bairro Histórico Judaico

Tipo de entidade: Museu

Propriedade: Privada

Contacto e Detalhes da comunicação:

-  service@jck.nl
-  <https://jck.nl/en/location/national-holocaust-museum>
<https://jck.nl/en/>
-  <https://www.facebook.com/joodscultureelkwartier>
-  <https://www.instagram.com/joodscultureelkwartier/>

6. O Museu Nacional do Holocausto

O Museu Nacional do Holocausto, parte da Fundação do Bairro Cultural Judaico em Amesterdão, juntamente com o Museu Judaico, a Sinagoga Portuguesa e o Hollandsche Schouwburg, foi inaugurado em março de 2024. Dedicar-se a contar a história do Holocausto, durante o qual cerca de 107.000 dos 140.000 judeus dos Países Baixos foram deportados, tendo apenas 5.200 sobrevivido. O museu está instalado numa antiga creche que, a partir de outubro de 1942, serviu de anexo ao Hollandsche Schouwburg, onde as crianças judias aguardavam a deportação separadas dos pais.

O museu oferece uma narrativa completa da perseguição nazi e do assassinio de judeus nos Países Baixos. É o primeiro museu a cobrir a história da perseguição dos judeus em todo o país. As exposições exploram a vida quotidiana dos judeus antes e durante a Segunda Guerra Mundial, a libertação e a cultura de recordação do pós-guerra.

O Museu Nacional do Holocausto utiliza a narração digital para transmitir de forma poderosa a história do Holocausto. Esta técnica é combinada com exposições físicas, tais como fotografias, objectos utilitários, cartas e vestuário. A narração de histórias digitais acrescenta narrativas pessoais a estes objectos, tornando a informação mais atraente e memorável para os visitantes.

A utilização de histórias pessoais ligadas a objectos ou eventos específicos ajuda os visitantes a estabelecer uma ligação mais profunda com as exposições. Este método de combinação de meios digitais com artefactos tangíveis constitui um modelo para outras iniciativas de património cultural, demonstrando como as narrativas pessoais podem aumentar o impacto e a retenção da informação histórica.



Fotografia de Mike Bink

6. O Museu Nacional do Holocausto

1.2. Informações sobre a iniciativa

Pessoa de contacto: Mick Groeneveld

Perfil das pessoas envolvidas: Pessoal, voluntários

Cargo: Diretor de marketing e comunicação

Qualificação/formação das pessoas envolvidas: académicos/ investigadores, profissionais de museus, peritos técnicos

Número de pessoas envolvidas: Equipa média

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo do PCI: N/A

Reconhecimento do PCI: N/A

Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



Embora o Holocausto em si não seja considerado Património Cultural Imaterial (PCI), o Museu Nacional do Holocausto, em Amesterdão, constitui um exemplo poderoso de como a narração digital pode ser utilizada para transmitir narrativas históricas de forma eficaz. Esta abordagem pode oferecer informações valiosas para as iniciativas do PCI destinadas a preservar e transmitir o PCI.

O valor do museu para a comunidade estende-se para além da comunidade judaica e para a humanidade no seu todo. Serve como um lembrete pungente das atrocidades do Holocausto e da resiliência dos seus sobreviventes. A utilização de histórias pessoais e de meios digitais pelo museu ajuda os visitantes a ligarem-se a esta história a um nível profundamente pessoal, promovendo uma maior compreensão e empatia.

Este método garante que os aspectos pessoais do Holocausto não se perdem no tempo. Ao registar estas narrativas, o museu cria um arquivo duradouro que pode ser acedido pelas gerações futuras, garantindo que as lições do Holocausto permanecem relevantes e impactantes.

6. O Museu Nacional do Holocausto

A abordagem do museu é de natureza participativa, envolvendo os sobreviventes do Holocausto e as suas famílias no processo de contar histórias. Os sobreviventes partilham as suas experiências pessoais, que são depois integradas nas exposições do museu. Este esforço de colaboração assegura que as narrativas permanecem autênticas e respeitam aqueles que viveram estes acontecimentos.

A utilização da narração digital pelo Museu Nacional do Holocausto pode servir de modelo para as iniciativas do PCI. Ao integrar histórias pessoais com os meios digitais, os projectos de PCI podem criar narrativas convincentes e memoráveis que ressoam junto do público. Esta abordagem permite a repetição de histórias e uma ampla divulgação através de sítios Web, podcasts e outros formatos digitais, atingindo um público mais vasto do que aquele que pode visitar pessoalmente.

Ao aproveitar as narrativas pessoais e as ferramentas digitais, as iniciativas do PCI podem assegurar a preservação e a transmissão do PCI de uma forma envolvente, acessível e impactante. Este método não só preserva o património, como também enriquece a experiência de turismo cultural, tornando a história e as tradições mais compreensíveis e significativas para os visitantes.

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital



Exemplo de um "Forget me not", foto de Mike Bink

6. O Museu Nacional do Holocausto

Processo de criação de conteúdo

Como é que é comunicado num formato digital?

Audiovisual, multimédia

Exposição no local, sítio Web, plataforma de vídeo/áudio (Youtube, Spotify...)

O Museu Nacional do Holocausto utiliza entrevistas alargadas para criar narrativas digitais autênticas. Mick Groeneveld, diretor de comunicação do museu, explicou que estas entrevistas duram pelo menos três horas, a partir das quais é editada uma história de 3-4 minutos. Esta abordagem permite que os contadores de histórias partilhem as suas experiências naturalmente sem se preocuparem com a estrutura, garantindo que a narrativa permanece genuína. São contratados entrevistadores e editores profissionais para conduzir e aperfeiçoar estas entrevistas.

TESTEMUNHOS EM VÍDEO

1. Sobreviventes e descendentes: Algumas das histórias de 3-4 minutos são derivadas de entrevistas com sobreviventes do Holocausto e seus descendentes, incluindo judeus, sinti e ciganos, da rede estabelecida pelo museu. Estas narrativas não aparecem editadas, mantendo a autenticidade da voz do contador de histórias. Os entrevistados são selecionados com base na sua capacidade de contar histórias e alguns são conhecidos por partilharem as suas experiências nas escolas. Por vezes, o museu contacta potenciais contadores de histórias, enquanto outros contactam o museu. Uma parte significativa da exposição centra-se em indivíduos que sobreviveram ao Holocausto graças aos esforços dos que trabalham na creche onde o museu está atualmente localizado.

2. Arquivos da Fundação USC Shoah: O museu também apresenta testemunhos em vídeo dos arquivos da USC Shoah Foundation, fornecendo perspectivas e histórias adicionais de sobreviventes do Holocausto.

[NHmvertelt - Leo Vis, 9 mei 2023](#) (Entrevista completa - em neerlandês -, posteriormente editada num dos testemunhos pessoais de 3 minutos)

INSTALAÇÕES "FORGET-ME-NOTS

O museu criou 19 vitrinas de design exclusivo, denominadas "Forget-me-nots", cada uma dedicada a uma vítima do Holocausto. Estas instalações de meios mistos incluem um objeto pessoal, um retrato fotográfico ou vídeo, um pequeno texto e um fragmento áudio. O conteúdo destas instalações baseia-se numa pesquisa exaustiva sobre a vida do indivíduo. O museu edita esta informação numa narrativa, que é depois contada por um ator de voz num vídeo.

PODCASTS

O museu produz podcasts disponíveis no seu sítio Web, no Spotify, na página do Facebook do Bairro da Cultura Judaica e em várias outras plataformas áudio. Estes podcasts alargam o alcance das histórias do museu, tornando-as acessíveis a um público mais vasto.

O método do museu de utilizar entrevistas alargadas garante que as histórias permanecem autênticas e impactantes. Ao centrar-se em experiências pessoais e ao empregar técnicas de produção profissionais, o museu cria narrativas cativantes e memoráveis. A utilização de instalações de meios mistos e de plataformas digitais como os podcasts melhora ainda mais a acessibilidade e a divulgação destas importantes histórias, promovendo o turismo cultural e assegurando que as lições do Holocausto continuem a ressoar nas gerações futuras.

3.1. População local

O Museu Nacional do Holocausto envolve ativamente a comunidade judaica local de várias formas, assegurando que a sua participação seja significativa e tenha impacto.

NÍVEIS E MODELOS DE ENVOLVIMENTO

- **Gestão e governação:** A comunidade judaica está bem representada na estrutura de gestão do museu. Isto inclui funções na direção, no conselho de supervisão e no conselho de empresa. Muitos dos patrocinadores do Bairro Cultural Judaico, que inclui o museu, são também da comunidade judaica. Vários membros do pessoal são judeus, assegurando que as perspectivas e valores da comunidade são integrados nas operações do museu.
- **Contribuições e colaborações:** O museu depende em grande medida das contribuições (e donativos) da comunidade judaica. O seu contributo é essencial para o desenvolvimento de exposições permanentes e temporárias. Os membros da comunidade fornecem artefactos, histórias, imagens e informação de base, que formam o conteúdo central das exposições do museu.
- **Criação de conteúdo:** A participação da comunidade é ativa e não passiva. Os membros da comunidade judaica são co-produtores no processo de contar histórias. Partilham narrativas e experiências pessoais, que são depois utilizadas para criar histórias digitais autênticas e convincentes. Estas histórias são aperfeiçoadas e editadas por entrevistadores e editores profissionais para garantir apresentações de elevada qualidade.

Ao envolver ativamente a comunidade judaica como co-criadores e decisores, o Museu Nacional do Holocausto mantém uma ligação forte e autêntica com as histórias que procura preservar e partilhar. Este modelo participativo não só enriquece o conteúdo do museu, como também reforça os laços comunitários e assegura a representação exacta das experiências históricas.

Secção 4. Público e metodologias

Público-alvo: turistas/visitantes, comunidade local, estudantes, investigadores/profissionais do Património Cultural

Objetivo da partilha de histórias:
Preservar as tradições

Alcance:
Baixo Médio Elevado

Frequência:
Atividade permanente

O Museu Nacional do Holocausto, situado em Amesterdão, utiliza várias técnicas digitais de narração de histórias para chegar a um público vasto. O museu tem as suas próprias páginas dedicadas no sítio Web do Bairro Cultural Judaico, bem como contas activas no Facebook e no Instagram. Está também listado em várias agendas culturais nacionais e internacionais e em sítios Web "o que fazer/ver em Amesterdão", aumentando a sua visibilidade e acessibilidade.

O museu atrai aproximadamente 3.000 visitantes por semana, tanto locais como internacionais. Esta afluência significativa deve-se em parte à sua localização histórica. O museu está instalado na antiga creche em frente ao Hollandsche Schouwburg, onde as crianças judias eram mantidas antes de serem transportadas pelos ocupantes alemães. Muitas crianças foram salvas pelos trabalhadores da creche e o caminho de fuga utilizado faz parte da exposição permanente do museu.

Mick Groeneveld, diretor de comunicação do museu, salientou a ligação única do edifício ao Holocausto: *"Ao contrário de outros museus do Holocausto, o edifício em que o nosso museu está instalado já estava ligado ao Holocausto na altura, pelo que não precisamos de o reforçar. Aconteceu aqui, neste edifício"*. Esta autenticidade acrescenta uma dimensão poderosa e imersiva às exposições do museu.

Através das suas plataformas digitais e da narrativa histórica, o museu divulga eficazmente as suas histórias a um público global, promovendo o turismo cultural e a educação. A combinação de histórias pessoais, narrativas digitais e um cenário histórico significativo cria uma experiência atraente e cativante para o visitante.

Secção 5. Aspectos inovadores

Embora as técnicas narrativas e as ferramentas digitais utilizadas no Museu Nacional do Holocausto não sejam inovadoras individualmente, a sua combinação no contexto único do museu é inovadora, especialmente para contar histórias sobre o Holocausto. A integração do significado histórico do edifício, juntamente com objectos, fotografias, vídeos e podcasts com testemunhos, cria uma experiência envolvente e convincente.

Ao contrário de muitos museus do Holocausto que se baseiam na escuridão para evocar uma sensação de desconforto, este museu apresenta o Holocausto à luz do dia, com luz artificial utilizada apenas quando necessário. Como Emile Schrijver, diretor do Bairro Cultural Judaico, afirmou no [Jodcast #12 da NPO Radio 5](#), "O Holocausto aconteceu em plena luz do dia, enquanto o sol brilhava".. Esta abordagem alinha a narrativa com a realidade histórica, tornando-a mais impactante.

Espalhados pelo museu encontram-se "bancos de testemunhas", locais íntimos onde um ou dois visitantes se podem sentar, colocar auscultadores e assistir a testemunhos em pequenos ecrãs. Esta configuração aumenta o impacto pessoal das histórias, promovendo uma ligação mais profunda entre o visitante e a narrativa.

Os próprios testemunhos são cuidadosamente editados a partir de entrevistas exaustivas, garantindo a autenticidade e mantendo o envolvimento do espetador. Este método, embora seja moroso e exija entrevistadores e editores qualificados, garante conteúdos de elevada qualidade que têm um impacto profundo nos visitantes.

No entanto, é importante notar que esta abordagem pode ser dispendiosa, o que pode ser um desafio para as organizações com orçamentos apertados. No entanto, o método do museu de combinar o contexto histórico, as narrativas pessoais e os meios digitais oferece um modelo poderoso para contar histórias e preservar a cultura de forma eficaz.



Banco de testemunhas, fotografia de Mike Bink



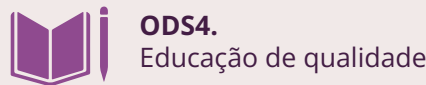
Luz do dia, fotografia de Office Winhov / ©Max Hart Nibbrig

Secção 6. Impacto

Impacto no turismo:



Impacto no desenvolvimento sustentável local:



O Museu Nacional do Holocausto demonstra que as histórias pessoais podem aumentar significativamente o interesse e a preservação do Património Cultural Imaterial (PCI). Embora nem toda a gente seja um contador de histórias natural, a abordagem do museu de estruturar narrativas através de entrevistas oferece um modelo valioso. Ao entrevistar indivíduos com histórias pessoais e ao utilizar perguntas direcionadas para orientar a narrativa, o museu garante que as histórias são autênticas e envolventes.

A edição de uma entrevista de três horas para uma história de quatro minutos é um processo meticuloso que requer entrevistadores e editores qualificados. Embora este método seja moroso e potencialmente dispendioso, proporciona uma narrativa poderosa e concisa.

As organizações com recursos limitados podem adaptar esta abordagem efectuando entrevistas mais curtas e produzindo artigos finais ligeiramente mais longos. A chave é manter um enredo claro e fazer perguntas que incentivem o entrevistado a partilhar as suas experiências pessoais de forma significativa.

A formação de um entrevistador para lidar com esta tarefa é mais viável e económica do que a formação de vários indivíduos em técnicas de narração de histórias. As organizações podem colaborar para financiar a formação de um único entrevistador que pode depois trabalhar em vários projectos.

Quando a história pessoal estiver pronta, pode ser partilhada através de vários canais. A divulgação in situ, como os bancos de testemunhas do Museu do Holocausto, proporciona um ambiente íntimo para a visualização. Em alternativa, a partilha de histórias através de sítios Web ou podcasts pode chegar a um público mais vasto, especialmente para organizações em áreas remotas.

O sucesso desta iniciativa reside na elaboração cuidadosa de histórias pessoais convincentes. Quer sejam apresentadas num museu ou através de plataformas digitais, estas narrativas criam um impacto profundo e duradouro na audiência, melhorando a preservação e a apreciação do PCI.



Capítulo 4:

Revitalizar as práticas tradicionais



7. "Alberi di Maggio": Revitalizar a música e o artesanato tradicionais através dos meios digitais

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa:
Alberi di Maggio

Localização: [Regiões de Abruzzo, Marche e Lazio, Itália](#)

Nome do promotor:
Massimiliano di Carlo

Tipo de entidade:
Associação cultural

Propriedade: Público

**Contacto e
Detalhes da comunicação:**

✉ info@alberidimaggio.com

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberi-di-maggio/100071130932751/

📺 www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔊 soundcloud.com/user-338150246

Alberi di Maggio é uma associação cultural que tem como objetivo a investigação etnomusicológica sobre as tradições orais nas zonas fronteiriças interiores entre Marche, Abruzzo e Lazio (Itália), onde estas regiões se cruzam e partilham pontos comuns culturais. A associação centra-se nas técnicas de construção e nas danças tradicionais e promove festivais de espetáculos locais. Criaram também um festival comunitário para a participação da população local. Massimiliano, um dos fundadores, é professor do conservatório de Pescara e envolve os seus alunos em metodologias de investigação de campo nos territórios explorados pela associação. A associação tem uma [plataforma Web](#) com uma base de dados de performances orais, música local, danças e festivais, comunicados através de diferentes tipos de narração de histórias: vídeos e gravações de actores locais apresentados num [mapa interativo](#).

1.2. Informações sobre a iniciativa

**Pessoa de contacto:**
Massimiliano di Carlo

**Perfil das pessoas envolvidas:**
voluntários, investigadores, membros da comunidade

**Cargo:** Presidente da associação

**Qualificação/formação das pessoas envolvidas:**
conhecimentos tradicionais, baixa competência técnica, académicos/ investigadores

**Número de pessoas envolvidas:**
Pequena equipa

Massimiliano di Carlo, fundador da associação, é músico e professor de música tradicional no Conservatório Luisa D'Annunzio em Pescara, Itália. É especialista em investigação vocal e nos repertórios de música e tradição oral. Os seus alunos colaboram na investigação etnomusicológica através de um módulo centrado nas metodologias de investigação de campo, envolvendo-se ativamente em estudos de arquivo e de campo.

A investigação etnomusicológica de Massimiliano abrange as zonas fronteiriças de Marche, Abruzzo e Lazio, regiões que partilham pontos comuns culturais. A sua paixão por este campo começou em Berlim, influenciado por etnomusicólogos e intérpretes de música tradicional como Tran Quang Hai e Amelia Cuni. Com uma formação em música clássica, Massimiliano passou de músico de orquestra e solista a etnomusicólogo e a incorporar estas experiências nas suas actividades artísticas.

Os outros membros fundadores da associação incluem indivíduos locais, como Mirko Guerrieri, um artesão, e Maria Dubis Herrera, uma empregada venezuelana reformada. A diversidade dos membros inclui também um escritor, um antigo dançarino e um estudante do conservatório interessado em música tradicional.

Ao longo dos anos, a associação tem recolhido testemunhos orais sobre música tradicional, espetáculos, canções e danças, criando uma base de dados em linha. Também organizaram festivais comunitários que celebram o património local, incluindo tradições orais, danças e conhecimentos tradicionais sobre ervas e técnicas de bioconstrução.

1.2. Formação

Alberi di Maggio organiza vários workshops de um dia, incluindo danças tradicionais, bioconstrução, uso tradicional da voz e reconhecimento de ervas silvestres. Estes cursos destinam-se principalmente à população local, tanto jovens como adultos. Os ateliers são ministrados por especialistas idosos com a participação de colaboradores científicos. Por exemplo, o workshop de reconhecimento de ervas silvestres, realizado durante dois anos consecutivos, foi orientado por anciãos locais e etno-botânicos. As danças tradicionais e os instrumentos musicais como a gaita de foles, a pandeireta e o acordeão foram ensinados por especialistas locais.

A iniciativa envolve também a comunidade estrangeira residente na zona, criando uma experiência intercultural. Massimiliano salienta que os participantes vêm de diversas origens culturais, incluindo as culturas africana e albanesa. Por exemplo, cantores folclóricos albaneses (kosovares) que vivem em Teramo deram um concerto com um cantor folclórico local.

Na bioconstrução, foram utilizados estaleiros de obras participativos para restaurar casas locais, recorrendo a técnicas locais e externas. Estas incluíam métodos romanos e itálicos, bem como o Tadelakt marroquino, demonstrando fortes analogias mediterrânicas.

Massimiliano salienta a necessidade de formar a população local, especialmente os jovens, para que apreciem a riqueza do seu património imaterial. Defende uma formação a longo prazo, oficialmente reconhecida e inserida em contextos institucionais, para garantir a dignidade social, política, económica e profissional do património cultural. Sem isso, o património corre o risco de permanecer marginalizado.

Crítica a economia oficial e a cultura de massas por trivializarem as tradições locais através de eventos comerciais, o que, na sua opinião, mina a complexidade destas práticas culturais. Massimiliano sugere que uma formação prolongada, tal como colaborações com estudantes de conservatórios, permitiria aos indivíduos compreender profundamente e divulgar este património cultural em diferentes grupos etários e instituições educativas, preservando assim o seu valor e significado.

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:

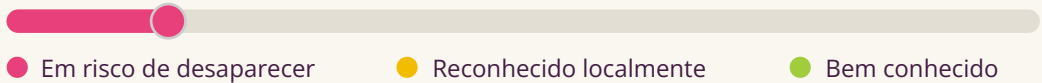


Tradições orais e expressões



Práticas sociais, rituais e eventos festivos

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



A investigação etnomusicológica explorou vários tipos de Património Cultural Imaterial (PCI), tal como categorizado pela UNESCO. Em primeiro lugar, examinou as tradições e expressões orais, incluindo diferentes tipos de canções utilizadas para acompanhar o trabalho, rituais devocionais ligados a várias danças, canções de lamento fúnebre, canções de nascimento, canções de embalar e canções narrativas. Em segundo lugar, investigou as artes performativas, tais como tocar instrumentos tradicionais como a gaita de foles e o acordeão, e as práticas sociais, rituais e eventos festivos, todos eles ligados a encontros sociais. Além disso, a investigação debruçou-se sobre o artesanato tradicional, como as técnicas de bioconstrução. Por último, foram abordados os saberes e práticas relacionados com a natureza e o universo, de que é exemplo um evento organizado para divulgar conhecimentos sobre ervas silvestres. Apesar da rica diversidade destas tradições, este PCI não é reconhecido a nível nacional.



Massimiliano e um artista local a tocar música típica. Fonte: Alberi di Maggio.

No que diz respeito ao reconhecimento deste património, as atitudes variam entre os habitantes locais. Os idosos e as pessoas ativamente envolvidas são entusiastas e envolvem-se espontaneamente. No entanto, falta-lhes um contexto de apoio para as suas actividades, e este património é por vezes considerado quase vulgar, especialmente pelas gerações mais jovens, apesar da sua ligação aos estilos refinados da poesia medieval e renascentista, com os seus códigos profundos. O fenómeno da migração de jovens do sul para o norte, por razões políticas e económicas, levou a um declínio da capacidade de realizar estas tradições como os seus praticantes originais. No entanto, há um interesse crescente dos jovens por estas tradições, o que os leva a inscreverem-se em conservatórios e a participarem ativamente. Alberi di Maggio pretende envolver os jovens na salvaguarda e promoção deste património, sublinhando a importância da educação a longo prazo e do reconhecimento oficial para evitar a sua folclorização.



Membros de Alberi di Maggio com artistas locais. Fonte: Alberi di Maggio

No passado, Massimiliano avalia que o Património Cultural Imaterial era transmitido diretamente de geração em geração, e por vezes até internacionalmente, como é o caso das canções melismáticas, que têm raízes no canto árabe-andaluz. No entanto, ele considera que essa prática se tornou rara hoje em dia, sendo necessário um reconhecimento oficial para valorizá-la. Considera que é importante que as pessoas deixem de ver estas tradições como ultrapassadas e inúteis, conformando-se aos estereótipos dos meios de comunicação social, e passem a apreciar a profundidade desta cultura, que corre o risco de ser constantemente marginalizada pelas narrativas oficiais.

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo



Como é que é comunicado num formato digital?



Audiovisual, cartografia



Sítio Web, plataforma de vídeo/áudio (Youtube)

O processo de criação de conteúdos foi feito na base, com Massimiliano a auto-financiar a sua investigação. A abordagem de storytelling tinha como objetivo narrar histórias existentes, em particular actuações musicais. Os instrumentos de gravação incluíram um gravador Zoom H6, uma Nikon D300 para vídeos e telemóveis para encontros espontâneos. Todo o material foi depois transferido para um computador para ser editado.



Folhetos do festival Fontefina. Fonte: Associação Alberi di Maggio.

Devido à falta de pessoal, não existe um controlo das visualizações da página Web (criada por Simone Cursi) nem uma campanha de divulgação nas redes sociais. Durante a pandemia de COVID-19, as actividades cessaram, uma vez que não foi possível visitar os idosos devido à sua vulnerabilidade.

Não existe uma técnica narrativa especial ou um guião para a criação de vídeos, uma vez que não estão envolvidos contadores de histórias profissionais. No entanto, alguns vídeos seguem uma estrutura. Por exemplo, no vídeo sobre o criador do instrumento "*calascione*", há uma introdução do testemunho seguida de uma descrição do instrumento.

Relativamente aos sujeitos dos vídeos, Massimiliano assumiu frequentemente múltiplos papéis, incluindo o de produtor, investigador, tocador e, ocasionalmente, co-protagonista. Isto deve-se ao facto de ele ser também um músico com vontade de aprender e de os intérpretes necessitarem por vezes de um acompanhante. Desempenhou um papel importante na produção e divulgação do património, que também foi promovido durante as festas locais.

3.1. População local

Embora a população local esteja ativamente envolvida no processo de contar histórias, não faz parte do processo de tomada de decisões. Para eles, cantar e tocar são celebrações espontâneas, e foi-lhes pedido que fossem gravados para criar conteúdos digitais e salvaguardar o património. A população local não compreende bem a importância da documentação, uma vez que estas tradições são uma parte normal das suas vidas.

Massimiliano esforçou-se por partilhar os conteúdos gravados com a comunidade, criando CDs e vídeos, que são distribuídos às famílias dos artistas. No entanto, existe um fosso geracional, uma vez que os filhos dos participantes idosos rejeitam frequentemente esta forma de expressão. Sentem-se envergonhados ou incapazes de reproduzir a força expressiva e a teatralidade dos mais velhos.

Massimiliano salienta a impressionante presença em palco destes artistas locais, referindo que conseguem lidar com as actuações melhor do que os artistas profissionais. Este facto sublinha a necessidade de reconhecimento oficial e de esforços de divulgação estruturados.



Membros da associação com a população local. Fonte: Alberi di Maggio



Atuação durante os festivais locais. Fonte: Alberi di Maggio

O PCI tem sido promovido no âmbito de festivais locais, tendo um deles, o Fontefina, sido criado especificamente para promover a coesão da comunidade e proporcionar uma plataforma para estas expressões espontâneas. Massimiliano defende a criação de canais oficiais de divulgação para formar novos cantores e criar uma geração consciente que possa sustentar e revitalizar estas tradições. Esta abordagem visa trazer o património de volta aos festivais, assegurando a sua continuidade e relevância.

Secção 4. Público e metodologias

Público-alvo: comunidade local, estudantes

Objetivo da partilha de histórias:

Preservar as tradições

Social coesão

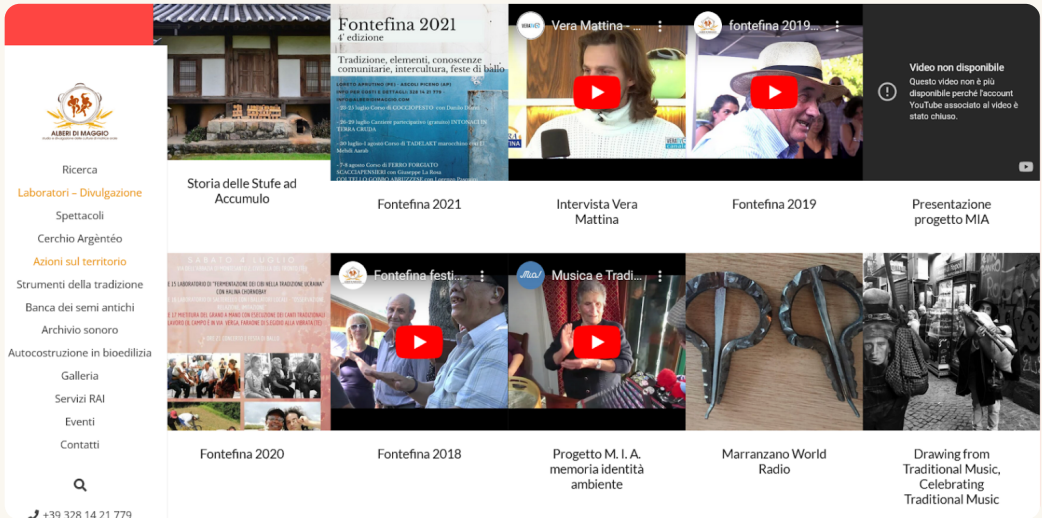
Alcance:

● Baixo ● Médio ● Elevado

Frequência:

Atividade permanente

Alberi di Maggio utiliza um sítio Web para divulgar o Património Cultural Imaterial (PCI), com vídeos e gravações de actuações orais e festivais, ligados a um canal no YouTube e a uma página no Facebook. O principal objetivo desta investigação sobre as tradições orais locais é recolher testemunhos vídeo e áudio que salvaguardem e promovam este património, sensibilizando os jovens locais.



Página Web Alberi di Maggio

Desde 2018, a associação organiza um festival comunitário chamado Fontefina. Este festival inclui vários workshops conduzidos por pessoas idosas, que partilham os seus conhecimentos locais. A Alberi di Maggio está também empenhada em preservar as festividades tradicionais, como a Festa de maio em Marino del Tronto, onde uma árvore é cerimoniosamente movida ao som de música e cânticos, e a Festa do Boi em Loreto Aprutino, onde um boi é hipnotizado pela música. Estas festas são documentadas através de fotografias e vídeos, que são depois partilhados na plataforma Web.

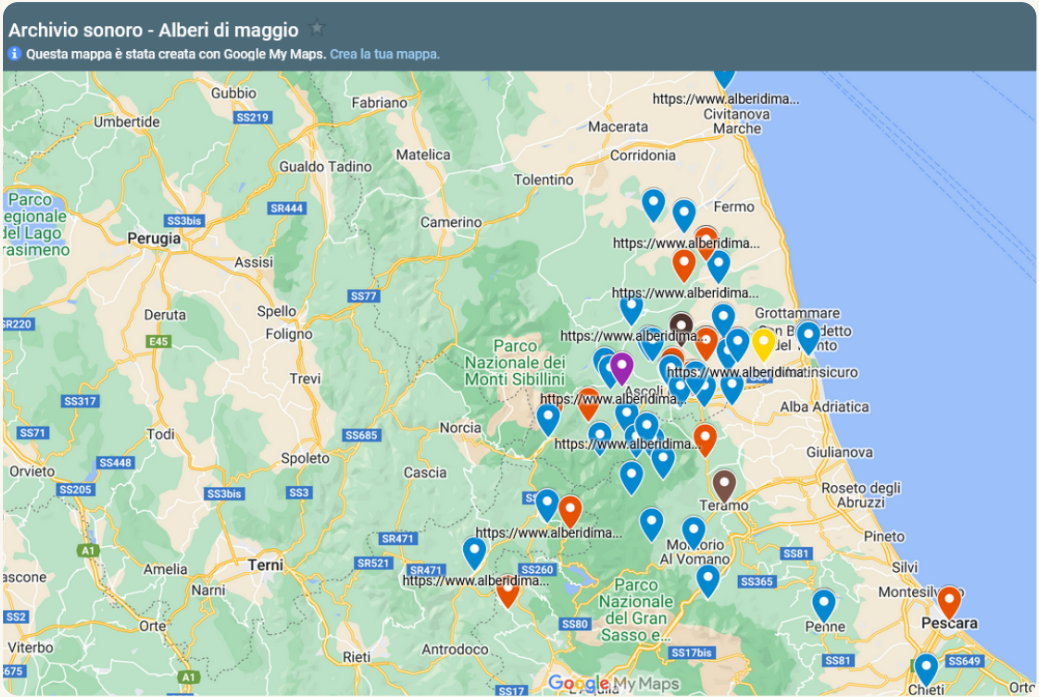
O principal público do projeto é a comunidade local, com especial destaque para a sensibilização dos jovens para a importância do PCI. Os alunos do Conservatório são também um público-alvo fundamental.

As metodologias de divulgação deste património passam pela criação e manutenção de um arquivo digital acessível de vídeos, fotografias e gravações. Ao utilizar plataformas populares como o YouTube e o Facebook, o projeto garante uma ampla acessibilidade e envolvimento. A combinação da divulgação digital com eventos comunitários promove uma ligação entre as tradições locais e a geração mais jovem, incentivando a sua participação e valorização do seu património cultural.

Secção 5. Aspectos inovadores

O aspeto mais inovador da iniciativa é o mapa interativo no sítio Web, concebido por um especialista em TI para melhorar a experiência do utilizador. Massimiliano explicou, *"Os utilizadores podem localizar facilmente áreas de interesse clicando num ícone de gota, semelhante ao Google Maps. Cada gota representa uma cidade e, dentro dela, pode haver um ou vários indivíduos documentados"*

As gravações são categorizadas numa base antropológica sem títulos específicos, uma vez que tradicionalmente não os têm. Massimiliano explicou, *as categorias incluem termos como "canção da colheita", "canção de embalar", "relato de uma experiência relacionada com o canto", "narração da história mitológica tradicional X", "tocada para dançar", "canto com pandeireta" e "canto com gaita de foles". Estas nomenclaturas são coerentes com as utilizadas no arquivo Rai ou em qualquer sistema de catalogação etnográfica."*



O arquivo sonoro. Fonte: Página Web de Alberi di Maggio.

Secção 6. Impacto



A iniciativa aumentou significativamente a sensibilização para este Património Cultural Imaterial (PCI), sobretudo entre os jovens. Não se destina a promover o turismo, mas pode incentivar o turismo consciente. Massimiliano observou que o turismo de massas pode ter efeitos destrutivos, como se verifica com a folclorização das tradições locais em algumas regiões do centro de Itália.

Massimiliano considera que o primeiro passo para promover estas zonas rurais é o reconhecimento institucional destas formas artísticas. Este reconhecimento pode elevar o seu estatuto, impedindo-as de serem consideradas inferiores. Salienta também a importância da investigação no terreno para manter o significado do património imaterial.

O projeto é inteiramente baseado na sustentabilidade, sendo todos os instrumentos produzidos pelo próprio a partir de materiais naturais. De acordo com Massimiliano, o impacto mais importante é a alegria que o projeto proporciona. Ele explica, *"A alegria moderna depende muitas vezes do entretenimento, que é uma indústria dispendiosa. Por exemplo, uma feira de aldeia pode custar 30.000 euros, ao passo que um encontro espontâneo onde as pessoas tocam música não custa nada. A alegria e o grau mensurável de endorfinas são certamente maiores quando o evento é vivido naturalmente e não num palco"*



8. "Il Filò delle Agane": Preservar as tradições orais através da narração de histórias comunitárias

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa: Il Filò delle Agane (A fraqueza de Agane)

Localização: [Maniago, Friuli-Venezia-Giulia, Itália](#)

Nome do promotor: LIS AGANIS, Ecomuseo delle Dolomiti Friulane, APS

Tipo de entidade: Ecomuseu

Propriedade: Público

Contacto e Detalhes da comunicação:

✉ info@ecomuseolisaganis.it

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberidi-maggio/100071130932751/

📺 www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔗 <https://soundcloud.com/user-338150246>

O projeto Il Filò delle Agane (A fraqueza de Agane), promovido pelo Ecomuseu Lis Aganis, em Itália, tem como objetivo preservar e divulgar as histórias orais locais ligadas à tradição Filò. Dirigido a jovens, crianças, estudantes, habitantes locais e gerações futuras, o projeto procura recolher, sistematizar e partilhar testemunhos orais.

A iniciativa começou com a pesquisa de histórias e a gravação de entrevistas e vídeos com os principais contadores de histórias. Estes vídeos estão disponíveis no sítio Web do ecomuseu, no canal YouTube e na plataforma "Raccontiamo L'Ecomuseo" (Vamos contar o Ecomuseu). A colaboração com as escolas locais ajudou a recolher materiais e a criar ferramentas de divulgação adicionais, como um livro de banda desenhada. Um concurso aberto convidou a uma participação mais ampla da comunidade, conduzindo a publicações tangíveis do património oral intangível.

Para além da base de dados em linha, o projeto organizou eventos para os habitantes locais e visitantes, a fim de promover a divulgação. as "Noites de Filó" envolveram a partilha de histórias com acompanhamento musical, gravadas por um videomaker e partilhadas em linha. Estão em curso planos para outro evento, "La notte dei Filó" (A noite do Filó), financiado pela Região, para envolver ainda mais a comunidade e celebrar este rico património cultural.

1.2. Informações sobre a iniciativa

**Pessoa de contacto:**
Debora Del Basso

**Cargo:** Presidente do Ecomuseu

**Número de pessoas envolvidas:**
Equipa média

**Perfil das pessoas envolvidas:**
voluntários, investigadores, pessoal, voluntários, membros da comunidade, parceiros externos

**Qualificação/formação das pessoas envolvidas:** conhecimentos tradicionais, poucos conhecimentos técnicos, profissionais de museus, peritos técnicos

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:

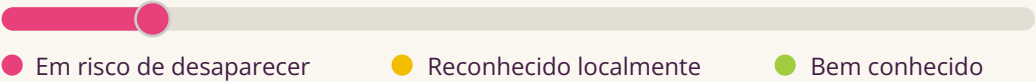


Tradições orais e expressões



Práticas sociais, rituais e eventos festivos

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



O Património Cultural Imaterial (PCI) envolvido no Filò delle Agane está profundamente enraizado nas tradições orais locais. Especificamente, alinha-se com os domínios do PCI da UNESCO, abrangendo tradições e expressões orais, incluindo a língua como veículo do património cultural imaterial, bem como práticas sociais.

os "Filò" eram reuniões nocturnas realizadas em estúbulos onde as pessoas se juntavam para realizar pequenas tarefas e partilhar histórias. Especialmente durante o século XX, estes estúbulos eram um dos poucos lugares quentes nas casas rurais. Homens e mulheres reuniam-se aí, muitas vezes acompanhados por crianças curiosas, para contar histórias. Esta tradição era particularmente forte no Friuli e no Veneto, o que levou a que algumas histórias fossem partilhadas entre as duas regiões, embora em dialectos diferentes.

Além disso, os comerciantes e os viajantes que se deslocavam entre as cidades também participavam nestes Filò, trazendo consigo histórias de acontecimentos de outros lugares. Isto era especialmente importante numa época anterior à comunicação moderna, tornando estes encontros um meio crucial de partilha de informação e de preservação das tradições orais.



Idosos a partilhar histórias. Fonte: Ecomuseu LIS Aganis.



História registrada. Fonte: Ecomuseu Lis Aganis

Por outro lado, o Filò delle Agane pode suscitar o interesse de estranhos, nomeadamente no que respeita às Agane (Lis Aganis), figuras míticas femininas associadas a cursos de água e grutas. Estas figuras, com a sua relação ambígua e ambivalente com os seres humanos, fazem parte do mundo lendário de muitos países alpinos. O Ecomuseu escolheu este conto da tradição oral narrado em Val Colvera, na Pedemontana Pordenonese, para valorizar este rico património cultural.

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo

Como é que é comunicado num formato digital?

? Audiovisual

🌐 Sítio Web, plataforma de vídeo/áudio (Youtube)

O processo começou com a identificação de um contador de histórias local, Paolo Paron, um membro do ecomuseu que já tinha uma base de dados de histórias. Seguiu-se a recolha de material e a organização das filmagens para salvaguardar e divulgar o património. Os protagonistas dos vídeos do Filò delle Agane são idosos locais que falam espontaneamente, como se estivessem a contar histórias a uma criança. Esta espontaneidade é considerada a essência do Filò, afirma Margherita Piazza, responsável pela comunicação do Ecomuseu.

Os vídeos foram produzidos por videógrafos profissionais locais, contratados pelo Ecomuseu. Algumas das narrativas de Paolo Paron foram gravadas em estúdio, enquanto outras foram captadas em cenários mais naturais e improvisados, com palavras e música, acrescentando autenticidade. Consequentemente, as filmagens são estáticas, sem grandes planos dinâmicos e planos detalhados das mãos, típicos das gravações em estúdio. Os participantes tinham conhecimento das filmagens e estavam equipados com microfones.

O Ecomuseu tem por objetivo sistematizar esta informação. As entrevistas, incluindo as realizadas com Paolo Paron, foram estruturadas mas baseadas em pessoas com um conhecimento alargado. O plano é recolher gradualmente mais testemunhos seguindo uma abordagem estruturada. Além disso, a recém-criada plataforma "Let's Tell the Ecomuseum" cataloga atualmente documentos, textos, imagens e fotografias, estando prevista a inclusão de gravações áudio e entrevistas no futuro, afirma Debora Del Basso, presidente do Ecomuseu.

3.1. População local

O Filò delle Agane é um projeto de baixo para cima iniciado por Paolo Paron, membro do Ecomuseu. Como contador de histórias e cantor de baladas, Paolo já tinha recolhido material sobre as tradições orais locais. O seu papel como repositório de conhecimentos forneceu a "matéria-prima" inicial para o projeto. A população local partilhou com ele as suas histórias e ele organizou serões de contos acompanhados de música na sua empresa agrícola.

O projeto é gerido pelo Ecomuseu, com Paolo Paron e outros colaboradores locais a desempenharem papéis fundamentais. Foram contratados videógrafos profissionais locais para filmar as histórias, e o Ecomuseu criou um canal no YouTube e uma lista de reprodução dedicada para divulgar o conteúdo.

A iniciativa incentiva a participação ativa da comunidade. Os habitantes locais não são apenas entrevistados, mas co-produtores de conteúdos. Partilham histórias, participam em serões de contadores de histórias e contribuem para a plataforma digital "Raccontiamo l'Ecomuseo" (Vamos contar o Ecomuseu).

A estrutura organizacional é informal e colaborativa. Enquanto o Ecomuseu supervisiona o projeto, a tomada de decisões é partilhada com os participantes locais, criando um ambiente igualitário em que tanto os entrevistadores como os entrevistados contribuem de forma igual. O objetivo é sistematizar e divulgar as histórias orais tradicionais, tornando-as acessíveis a um público mais vasto.

Estratégias inovadoras de envolvimento:

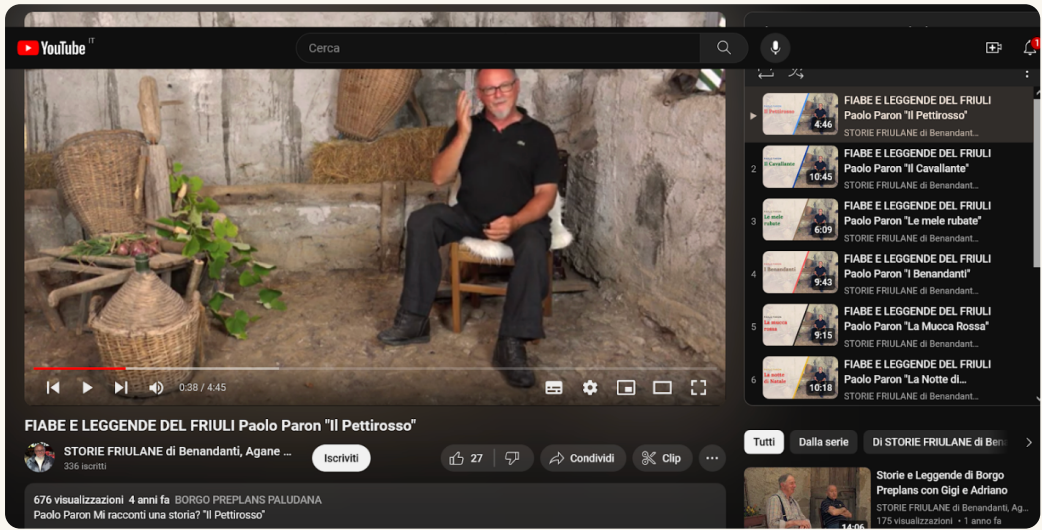
- Plataforma digital:** "Raccontiamo l'Ecomuseo" a plataforma digital "Raccontiamo l'Ecomuseo" funciona como uma base de dados e uma ferramenta de divulgação, permitindo contribuições contínuas da comunidade. Inclui secções para histórias tradicionais e novas histórias, incentivando a criatividade e a participação de escritores e outros membros da comunidade.
- Escolas e workshops:** O projeto colabora com as escolas locais, envolvendo professores e alunos na recolha de testemunhos orais e na criação de novas histórias. Os workshops com artistas e cartoonistas envolvem ainda mais os alunos, tornando o processo interativo e educativo.



Um folheto de um evento local do projeto Filò. Fonte: Ecomuseu Lis Aganis

- **Envolvimento de expatriados:**
Existem planos para envolver os expatriados através da criação de uma secção na plataforma onde podem partilhar histórias que conheçam, quer através da escrita, de gravações ou de vídeos.

A iniciativa promoveu um sentimento de apropriação e envolvimento ativo na comunidade. Ao incentivar a narração de histórias e a criação de novas narrativas, o projeto assegura a preservação e a revitalização das tradições locais para as gerações futuras.



Lista de reprodução do Youtube, um vídeo com Paolo Paron... Fonte: Página do Ecomuseu Lis Aganis no Youtube.



Captura de ecrã do vídeo em que a população local partilha histórias com o contador de histórias Paolo Paron (à esquerda). Fonte: Ecomuseu Lis Aganis.

Secção 4. Público e metodologias

Público-alvo: comunidade local, estudantes

Objetivo da partilha de histórias:

Preservar as tradições

Social coesão

Alcance:

Baixo

Médio

Elevado

Frequência:

Atividade permanente

O principal objetivo do projeto é preservar e partilhar histórias e património cultural com diversos públicos, em especial jovens, crianças, estudantes e residentes locais. Procura também chegar às gerações futuras, que poderão não ter tido a oportunidade de aprender com os seus avós ou outros contadores de histórias tradicionais. O ecomuseu atraiu o interesse de vários quadrantes, incluindo indivíduos, empresas de documentários e um estudante da Universidade de Veneza que está a planear um documentário. Isto indica não só um interesse antropológico e etnográfico, mas também um potencial para o turismo baseado no conhecimento.

O ecomuseu monitoriza os seus canais nas redes sociais, em particular as visualizações no YouTube, e está satisfeito com o envolvimento, afirma a especialista em comunicação, Margherita. A monitorização ajuda a compreender as preferências do público e a melhorar os conteúdos. Por exemplo, descobriram que os vídeos mais curtos tendem a ter um melhor desempenho, tendo em conta a atual capacidade de atenção. No entanto, a qualidade do conteúdo e a narrativa são cruciais, como evidenciado por um vídeo altamente visualizado com um fabricante de cestos da Frisanco, que ressoou com os espectadores através da sua narrativa autêntica.

À medida que os vídeos se espalham, despertam mais interesse e interação. As pessoas contactam o ecomuseu, partilhando histórias adicionais ou variações das que foram apresentadas, dizendo: *"a minha avó também conhecia esta história, mas de forma diferente"*. Este intercâmbio contínuo ajuda a descobrir mais narrativas culturais e a envolver mais contadores de histórias.

O ecomuseu também organizou um festival para divulgar os resultados do projeto, com leituras e música. Este evento envolveu famílias, escolas e a comunidade em geral. A divulgação foi feita através das escolas, da Promo Turismo (entidade regional de turismo) e de boletins informativos, garantindo um grande alcance e participação.

Ecomuseo Lis Aganis

@EcomuseoLisAganis · 857 iscritti · 236 video

Lis Aganis, Ecomuseo delle Dolomiti Friulane APS, nasce su impulso dell'Iniziativa Comunit... >

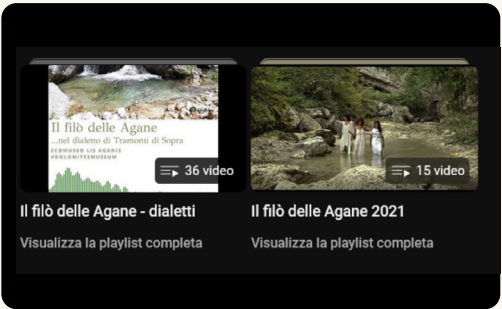
Iscriviti

Canal do youtube do ecomuseu. Fonte: Página do Ecomuseu Lis Aganis no Youtube.

8. Il Filò delle Agane



Um dos vídeos mais vistos. Fonte: Página de Youtube do Ecomuseu Lis Aganis



Lista de reprodução do Ecomuseu "Il Filò delle Agane". Fonte: Página do Ecomuseu Lis Aganis no Youtube.

Secção 5. Aspectos inovadores

O aspeto mais inovador da iniciativa é a plataforma de narração de histórias "*Raccontiamo l'Ecomuseo*", concebida como uma base de dados abrangente para a recolha e preservação de histórias relacionadas com o território. Este projeto destaca-se como uma inovação social ao envolver várias gerações na preservação das tradições orais através de ferramentas digitais de narração de histórias. A tecnologia é utilizada para melhorar a valorização, preservação e acessibilidade do património.

Estrutura da plataforma

A plataforma está organizada em secções temáticas: mitos e lendas, artesanato, vida comunitária, arqueologia, paisagem e gostos e sabores. Cada história é acompanhada por uma fotografia e um título, e categorizada pelos nomes do autor e do produtor, localização (por exemplo, lista de reprodução do YouTube), data, fonte/produtor e data e local de recolha.

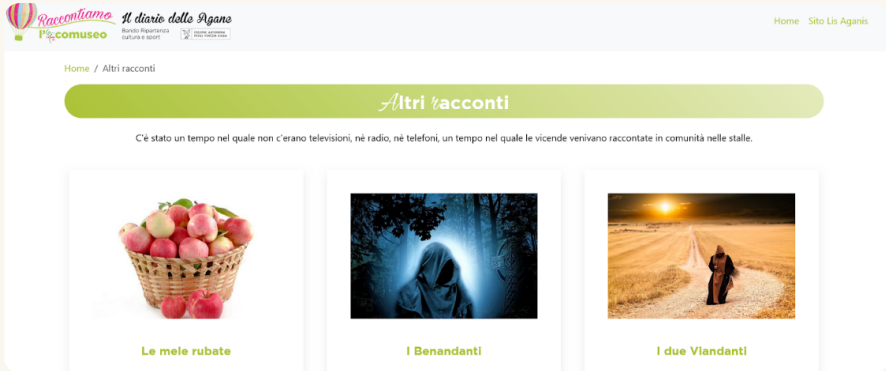
Resposta à pandemia e outros projectos

Quando o projeto Filò começou em 2019, a pandemia de COVID-19 levou a um aumento da recolha de histórias, que o ecomuseu partilhou.

O projeto "*Diario delle Agane*", ligado ao Filò delle Agane, foi financiado pela iniciativa "*Ripartenza Cultura e Sport*", que visava reavivar as actividades culturais e desportivas e criar empregos nos sectores afectados pelas restrições da COVID-19. Este projeto reactivou projectos, iniciativas e relações comunitárias, centrando-se nas comunidades locais e no seu património. O diário inclui várias páginas que fornecem uma narrativa abrangente da área do Ecomuseu.

Outro projeto inovador, "*Dolomites*", em colaboração com os territórios Dolomiti, envolveu a recolha de histórias orais em dialectos locais e a sua preservação numa plataforma digital. Este esforço realça ainda mais o empenho da iniciativa em utilizar a tecnologia para preservar e promover o património cultural.

8. Il Filò delle Agane



A plataforma: Raccontiamo l'ecomuseo. Fonte: Página web do Ecomuseu Lis Aganis

Secção 6. Impacto



A iniciativa teve um impacto positivo significativo no desenvolvimento sustentável, principalmente através da melhoria do bem-estar das pessoas. Estimulou a participação da comunidade e reforçou a coesão social, reunindo diferentes gerações para descobrir e redescobrir relações.

O projeto também criou emprego para videomakers e ilustradores locais, que foram contratados pelo ecomuseu para filmar os contadores de histórias. Um evento a realizar proximamente, "*La notte dei Filòs*" (A noite dos Filós), financiado pela Região, irá demonstrar ainda mais o impacto da iniciativa. Este evento será realizado numa aldeia tradicional, utilizando locais como antigos estúbulos, oficinas e laboratórios que preservaram a sua arquitetura original. Estes locais acolherão contadores de histórias, provavelmente vestidos com trajes do século XX, que narrarão histórias de práticas passadas.

O evento estará aberto tanto à comunidade local como a potenciais turistas, com o objetivo de partilhar o rico património cultural com um público mais vasto. Os eventos anteriores, como o festival Filò delle Agane, registaram uma assistência média de cerca de cem pessoas, o que indica um forte interesse e envolvimento da comunidade.



Capítulo 5:

Desenvolvimento rural e integração cultural



9. Museu na Aldeia: Conectar as comunidades rurais às instituições culturais

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da iniciativa:

Museu na Aldeia
("Museu na Aldeia")

Localização: [Leiria, Portugal](#)

Nome do promotor: SAMP -
Sociedade Artística Musical de
Pousos

Tipo de entidade:
Instituição de Utilidade Pública

Propriedade: Privada
pessoa colectiva sem fins lucrativos

**Contacto e
Detalhes da comunicação:**

✉ geral@samp.pt

🌐 samp.pt

📘 [samp.pousos.1](https://www.facebook.com/samp.pousos.1)

📷 [samp.pousos](https://www.instagram.com/samp.pousos)

📺 [www.youtube.com/channel/
UCd4dtte4y68Htj5rSy98Ylw](https://www.youtube.com/channel/UCd4dtte4y68Htj5rSy98Ylw)

🔗 www.museunaaldeia.pt

A iniciativa *"Museu na Aldeia"*, promovida pela SAMP - Sociedade Artística Musical de Pousos, é um projeto de intervenção artística e social dirigido à população idosa das zonas rurais e isoladas de Portugal. O projeto reúne 13 museus e 13 aldeias de 26 municípios portugueses, formando uma rede de encontros e intercâmbio cultural. A iniciativa incentiva as comunidades a interagir com profissionais de museus, artistas e entidades locais para partilhar o seu património cultural e reavivar tradições.

O projeto estimula o envolvimento através da narração de histórias, oferecendo programação cultural a públicos que normalmente não têm acesso a essas oportunidades. Para tal, é criado um programa sequencial e integrado de visitas entre os museus e as aldeias, consolidando assim uma rede coesa entre os municípios e a sua oferta cultural e artística.

o *"Museu na Aldeia"* destina-se especificamente a idosos autónomos com mais de 65 anos que vivem em meios rurais isolados e com acesso limitado a experiências culturais. Ao conectar museus e comunidades, a iniciativa não só preserva e revitaliza o património local, como também melhora o bem-estar cultural dos idosos, promovendo um sentido de inclusão e de comunidade.

Vídeo: [Teaser do projeto](#)

1.2. Informações sobre a iniciativa

**Pessoa de contacto:**
Raquel Gomes

**Cargo:** Coordenador do projeto

**Número de pessoas envolvidas:**
Grande equipa

**Perfil das pessoas envolvidas:**
pessoal, voluntários, investigadores, membros da comunidade, parceiros externos

**Qualificação/formação das pessoas envolvidas:** conhecimentos tradicionais, académicos/ investigadores, profissionais de museus, peritos técnicos

1.3. Formação

A formação é um aspeto fundamental do projeto e segue a metodologia de formação da SAMP. Este processo inicia-se logo que os profissionais se juntam a qualquer projeto promovido pela SAMP, e é processual e contínuo, integrado na sua rotina diária de trabalho. *"O profissional tem de estar em sintonia com as artes em geral e, mesmo que tenha uma forte afinidade com o trabalho com idosos, tem de trabalhar inicialmente com bebés durante pelo menos um ano. Isto ajuda-os a desenvolver as competências necessárias para trabalhar com um grupo demográfico que requer atenção e capacidades especializadas, para além da interação com os pais. Esta experiência prepara-o para trabalhar mais tarde com idosos ou outros grupos. Assim, o profissional adquire competências essenciais que, muitas vezes, dizemos que o preparam para enfrentar o mundo, seja com bebés, idosos ou jovens reclusos"* ressalta a coordenadora da iniciativa.

A metodologia de trabalho da instituição garante que as atividades sejam desenvolvidas em duplas, facilitando a troca e a formação contínua entre um profissional mais experiente e um novato. A formação ocorre essencialmente no terreno, através da partilha de atividades diárias e experiências práticas. Semanalmente são realizadas reuniões de equipa para partilhar e avaliar as experiências do projeto da semana, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativa.

Um retiro anual, com a duração de uma semana e realizado fora do território habitual, constitui uma oportunidade de formação fundamental. Este retiro é dedicado à avaliação do trabalho realizado ao longo do ano, à reflexão sobre as experiências, à proposta de novos objetivos e à definição de novas aspirações.

Além disso, o projeto dá ênfase à compreensão de outras iniciativas para informar as reflexões sobre o próprio projeto. É dada uma atenção significativa à formação sobre a metodologia utilizada pelo projeto e outras actividades do SAMP. Para partilhar experiências e metodologias, existe o objetivo de criar um centro de formação na instituição. A avaliação do impacto do projeto é também crucial, o que evidencia a necessidade de formação específica em metodologias adequadas a projectos socioculturais e artísticos.

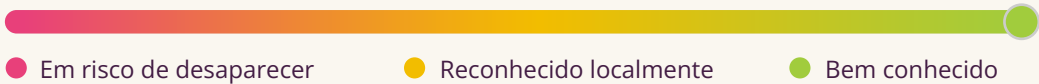
Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:



Práticas sociais, rituais e eventos festivos

Reconhecimento do PCI:



Envolvimento da comunidade na identificação e gestão do PCI:



A iniciativa *"Museu na Aldeia"* interliga a diversidade económica, geográfica, social e cultural da região como uma manta de retalhos. Destaca a paisagem na cronologia, economia e rituais da região, para além dos monumentos locais e do Património Mundial.

9. Museu na Aldeia

As danças, as músicas, as romarias e os movimentos migratórios, impulsionados por crenças e ritmos de trabalho, bem como os modos de fazer e de viver, foram tidos em conta na seleção dos participantes no projeto e na identificação dos objectos e memórias a trabalhar. *"Queríamos comunidades interligadas através da linguagem dos museus, das artes e dos afectos"*, conta Raquel, coordenadora do projeto.

A partir dessa reflexão, a iniciativa foi estruturada em quatro fases: Sensibilização, O Museu vai à Aldeia, A Aldeia vai ao Museu e Finalização com Todos no Museu. Esta estrutura garante uma participação ativa e criativa da comunidade, fomentando o sentimento de pertença e valorizando a importância do património local.

A integração das comunidades ao longo das várias sessões reflectiu-se na sua participação ativa e criativa. Este envolvimento incluiu a análise crítica da importância social dos museus, das peças museológicas, das narrativas e dos significados inerentes aos materiais utilizados e às suas funções representativas. Destacou-se também a importância das suas próprias memórias e contributos para a história local de cada região.



Processo de co-criação na aldeia de Folgarosa.
Fonte: Captura de ecrã do [Vídeo do YouTube](#).

Foram seleccionadas treze aldeias e treze museus, partilhando uma variedade de objectos, histórias e memórias. Reinterpretaram e criaram novos objectos e narrativas sobre o território e sobre si próprios:

Património cultural imaterial (PCI) e actividades identificadas

1. Meteorito em Alcanadas

O Museu da Lourinhã apresentou uma coleção temática sobre a extinção dos dinossauros, levando a comunidade a criar a *"Arca da Salvação"*, que alberga objectos, memórias e mensagens de esperança.

2. Tapete de Bracejo de Ilh

Sob a orientação de artesãos, a comunidade criou um tapete urbano inspirado em padrões intrincados, reforçando o envolvimento comunitário.

3. Contexto arqueológico de uma criança de Lapedo

O Museu de Leiria partilhou este momento significativo da história da humanidade, levando à criação de um mapa pela comunidade da Columbeira, honrando o seu património.

4. Artefactos que evidenciam a relação entre a terra e o mar

A Rede de Museus Municipais de Peniche envolveu a comunidade na criação de peças de maçapão inspiradas no património local.

9. Museu na Aldeia

5. Oliveiras, Moinhos e Histórias

Um intercâmbio entre as comunidades de Alenquer e Torres Novas resultou numa sessão de light painting, reflectindo as suas interações com o património.

6. Mantas de lã históricas de Minde

A comunidade utilizou técnicas de marmoreado para tingir tecidos, ligando territórios geograficamente distantes mas culturalmente próximos

7. A fotografia como registo de memória

O Centro de Estudos Fotográficos de Tomar facilitou um projeto fotográfico em Mosteiro, captando a essência da comunidade.

8. Escultura "Camões"

O Museu e Centro de Artes de Figueiró dos Vinhos inspirou a comunidade do Cercal a criar esculturas de barro representativas da cultura.

9. Escultura "A Peste"

O Museu do Vidro envolveu a comunidade da Fetelaria na criação de *"O Vento que Sopra do Sobral"*, uma peça feita a partir de elementos recolhidos localmente.

10. Escultura de São Martinho

A Rede de Museus e Galerias de Óbidos inspirou os participantes da Freixianda a criarem *"O Sol da Unidade é para Todos"*, utilizando grãos e cascas de milho.

11. Escultura da Cabeça do Guerreiro

O Museu Raul da Bernarda incentivou a comunidade de Cabeças a criar várias cabeças de barro, dando a conhecer a sua criatividade.

12. Escultura de três toneladas na Ateanha

A comunidade construiu um banco com pedras locais e tecnologia de impressão 3D, transformando um local da aldeia num ponto de encontro.

13. Indústria da Lã no Museu Casa do Tempo

O museu destacou a importância da indústria da lã, levando a comunidade de Fanhais a partilhar os seus pinhais e a honrar a história local.

Paralelamente ao processo de criação e partilha, foram realizadas Performances em Museus com Comunidades. Estas performances pretenderam atingir o objetivo de unir vários elementos: simbólicos e materiais, de diferentes lugares e tempos, abrangendo universos das artes visuais, musicais, coreográficos e cénicos. Pretendeu-se criar um território partilhado entre comunidades, histórias, património material e imaterial, promovendo um diálogo entre múltiplos elementos culturais. Cada espetáculo, rico em histórias, memórias e simbolismos próprios, permitiu a colaboração, reforçou a coesão social e contribuiu para o desenvolvimento humano sustentável da região.



Performance musical numa das aldeias, ligando a comunidade, os artistas e o pessoal do museu envolvido no processo. Fonte: Captura de ecrã do [Vídeo do YouTube](#)

Secção 3. Criação da narrativa e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdo

Como é que é comunicado num formato digital?

- Audiovisual, multimédia
- Sítio Web, plataforma de vídeo/áudio, redes sociais

A iniciativa "Museu na Aldeia" é um projeto de intervenção artística e social destinado à população idosa de regiões rurais e remotas. Liga 13 museus e 13 aldeias de 26 municípios portugueses numa rede alargada. O projeto promove interações entre comunidades, especialistas em museus, artistas e organizações locais para partilhar o património cultural e reavivar tradições.

- Encontros iniciais e interpretação:** Os profissionais do SAMP, em colaboração com os líderes locais e os especialistas dos museus, levam os artefactos dos museus para as aldeias. Estes encontros iniciais permitem que os residentes idosos reinterpretem, transformem e abordem os objectos de novas formas. Os membros da comunidade são então convidados a refletir sobre os artefactos, relacionando-os com as suas memórias, experiências de vida e características locais. Esta reflexão ajuda-os a revisitar e a explorar o seu Património Cultural Imaterial (PCI).
- Criação de uma nova obra:** O processo culmina com a criação de uma nova obra, desenvolvida em colaboração entre os idosos, os especialistas do museu e a equipa do SAMP. Esta nova obra pretende representar tanto as particularidades individuais de cada idoso como a identidade colectiva da sua comunidade. As peças acabadas são depois inauguradas nos museus participantes através de uma Apresentação Performativa SAMP, simbolizando a união entre a instituição museológica e a comunidade.

- Comunicação e Divulgação Digital:** Há um cuidado especial em documentar todo o processo através de meios audiovisuais, captando momentos de partilha e produzindo conteúdos de história oral. Estes conteúdos são organizados numa experiência digital abrangente, incluindo imagens, vídeos, áudio e documentação. Estas narrativas digitais são depois apresentadas a grupos locais, assegurando que o impacto do projeto se estende para além dos participantes imediatos.

O conteúdo digital é ainda divulgado através do sítio Web do museu e das plataformas das redes sociais, alargando o alcance da iniciativa e promovendo o turismo cultural. Esta abordagem não só preserva o património cultural, como também o torna acessível a um público mais vasto, promovendo uma apreciação mais profunda das tradições e histórias das comunidades participantes.

Ao integrar a narração de histórias digitais com práticas culturais tradicionais, a iniciativa "Museum in the Village" preserva e revitaliza eficazmente o património local, ao mesmo tempo que envolve a comunidade de uma forma significativa e participativa.



9. Museu na Aldeia



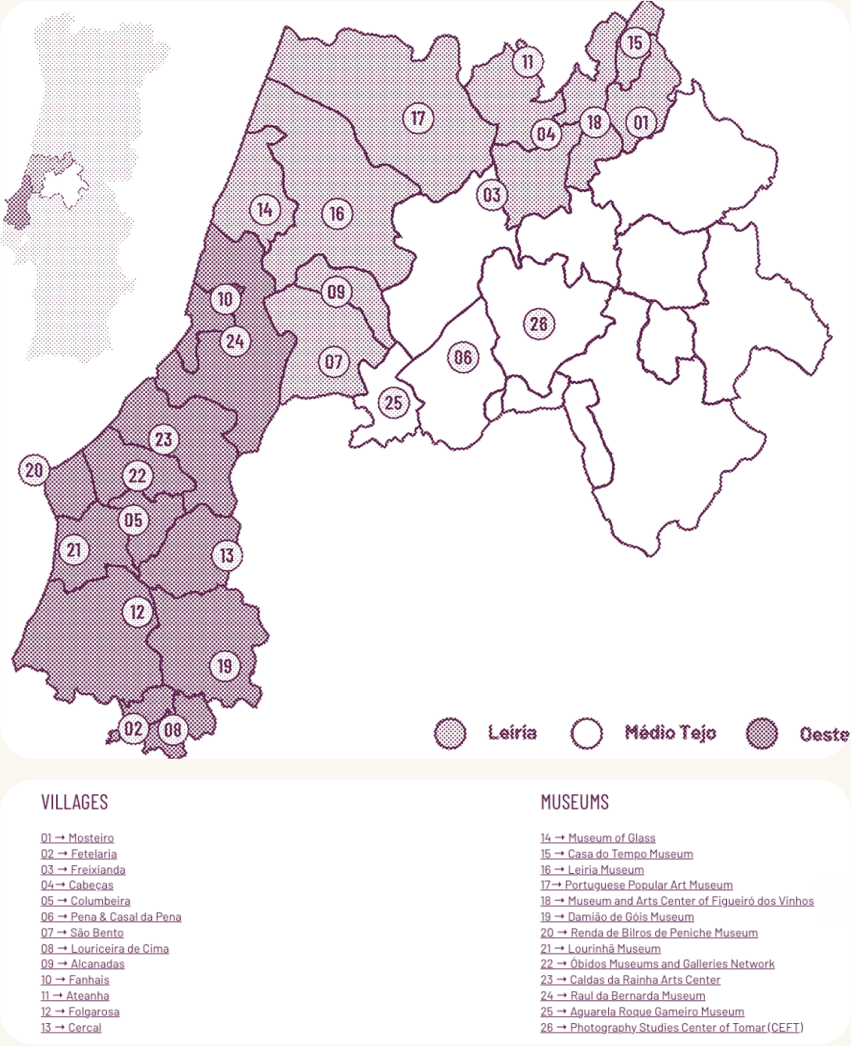
Mapa interativo que proporciona uma experiência digital abrangente, incluindo imagens, vídeos, áudio e documentação das comunidades, museus, processos de co-criação e obras de arte. Fonte: Capturas de ecrã do sítio Web do [Museu na Aldeia](#).

9. Museu na Aldeia

3.1. População local

O projeto "*Museu na Aldeia*" distingue-se pela sua extensa rede de mais de 90 colaboradores. Promovido pela SAMP - Sociedade Artística Musical dos Pousos, o projeto é financiado e apoiado pela Câmara Municipal de Leiria, Portugal Inovação Social, Programa Operacional de Emprego Social (POISE), Portugal 2020, Fundo Social Europeu (FSE) e Rede Cultura 2027. Colabora também com a União de Freguesias de Leiria, Pousos, Barreira e Cortes.

Um Grupo de Trabalho de Museus da Rede Cultura 2027, constituído por representantes de instituições regionais, selecionou as 13 aldeias e os 13 museus envolvidos. Este grupo, conhecedor das realidades sociais e culturais locais, incluiu representantes de museus de 26 concelhos, juntas de freguesia, associações e outros parceiros.



Mapa das [aldeias](#) e [museus](#) envolvidos no projeto.
Fonte: [Sítio Web do Museu na Aldeia](#)

A SAMP coordenou o projeto com uma equipa multidisciplinar, incluindo profissionais de música, direção artística, arte comunitária, representação, comunicação, logística, finanças, museologia, sociologia, psicologia social, design gráfico e produção. Esta equipa, em colaboração com os membros da comunidade, definiu os papéis e as acções do projeto utilizando uma metodologia participativa que privilegiava o diálogo, a escuta, a inclusão e a gestão horizontal.

O envolvimento da comunidade foi ativo e criativo, com os residentes a participarem em sessões e reuniões de avaliação, contribuindo para a tomada de decisões e adaptando as iniciativas conforme necessário. Os princípios orientadores de "estar com" e "criar com" fomentam as relações, a confiança e a criação colaborativa, aumentando o impacto do projeto e assegurando um envolvimento significativo de todos os participantes.



Membros da comunidade envolvidos no projeto "Museu na Aldeia".
Fonte: SAMP/Museu na Aldeia.

Secção 4. Público e metodologias

Público alvo:
Comunidade local

Objetivo da partilha de histórias:



Preservar as tradições



Social coesão

Alcance:

● Baixo ● Médio ● Elevado

Frequência:
Atividade pontual

A divulgação do projeto tem sido feita através de múltiplos canais, garantindo um grande alcance e impacto.

- **Sítio Web e Manual de Divulgação:** Informações detalhadas estão disponíveis no sítio Web do projeto [sítio Web](#) e no [Manual de Divulgação](#). Esta publicação regista e partilha as metodologias, experiências e estratégias do projeto, fornecendo orientações para a sua replicação ou adaptação por outras entidades em diferentes contextos.
- **Cobertura mediática:** Vários órgãos de comunicação social, incluindo televisão, rádio e jornais, produziram reportagens a nível local e nacional. Foram utilizados formatos físicos e digitais para partilhar as histórias e tradições das aldeias participantes.
- **Publicações:** Foram feitos esforços para publicar artigos científicos e culturais sobre o projeto. Até à data, foi publicado um artigo e outro foi recentemente submetido para publicação.
- **Eventos de apresentação:** O projeto tem sido promovido em conferências, congressos e outros eventos nacionais e internacionais. A SAMP tem participado através de convites e submetendo comunicações para revisão por pares.
- **Documentário:** A [documentário](#) narra todo o processo de trabalho, focando as várias fases do projeto e destacando o envolvimento de museus, aldeias, artistas e técnicos. Está disponível online.
- **Museu Virtual:** O [museu virtual](#) funciona como testemunho e memória do projeto, permitindo aos utilizadores explorar obras de arte e museus e envolver-se em histórias e experiências. Também incorpora elementos de realidade virtual para melhorar a experiência do utilizador.
- **Catálogo da exposição:** Disponível em formato digital e físico, o [catálogo](#) apresenta imagens e peças de museu, partilhando as experiências vividas no projeto.
- **Exposição itinerante:** Intitulada "Do Outro Lado da Linha", esta exposição pretende dar continuidade ao legado do projeto, fomentando novas relações e parcerias, ao mesmo tempo que homenageia o trabalho colaborativo e a proximidade cultural de todo o território.

Secção 5. Aspectos inovadores

O projeto "Museu na Aldeia" tem sido amplamente reconhecido pelo seu envolvimento inovador com a comunidade, particularmente durante a pandemia da COVID-19. A iniciativa venceu a categoria "Envolvimento e Sensibilização dos Cidadãos" nos Prémios Europeus do Património / Prémios Europa Nostra em 2022. Este prémio destaca os projectos que utilizam o património cultural para promover a coesão social, a inclusão, o diálogo e a compreensão, fomentando simultaneamente um sentimento de pertença e celebrando a diversidade.

a variedade e a adaptação das actividades a cada grupo-alvo participante tornam o projeto "Museum in the Village" muito especial. Ao abordar as necessidades e interesses específicos tanto dos jovens como dos mais velhos, asseguraram um impacto maior e mais significativo. O projeto também demonstra de forma convincente a relação clara entre o património cultural e o bem-estar" observou o júri dos Prémios Europa Nostra.

Além disso, o projeto venceu os Prémios APOM 2021 na categoria "Inovação e Criatividade" , que distingue projectos criativos em várias actividades dos museus, desde a investigação e conservação a exposições e divulgação cultural. Recebeu ainda uma Menção Honrosa na categoria "Projeto de Educação e Mediação Cultural" .

Além disso, na III Conferência de Intervenção Psicossocial na Comunidade, o projeto foi premiado pelo seu trabalho no combate ao isolamento social e à solidão dos idosos através da arte e da cultura. Recebeu também uma Menção Honrosa pela sua investigação sobre a solidão e a saúde mental dos idosos durante a pandemia.

A utilização inovadora de conteúdos digitais pelo projeto reforça ainda mais o seu impacto, permitindo aos utilizadores explorar o [museu virtual](#), participar em histórias interactivas e aceder a conteúdos multimédia ricos, melhorando a experiência cultural global. A experiência digital no sítio Web do projeto oferece uma panorâmica abrangente da iniciativa, com colecções audiovisuais, histórias orais, imagens, vídeos e documentação. Este repositório digital não só preserva os resultados do projeto, como também os torna acessíveis a um público mais vasto, promovendo o turismo cultural e assegurando a longevidade do património da comunidade.

Ao integrar práticas culturais tradicionais com técnicas modernas de narração de histórias digitais, o projeto "Museum in the Village" preenche eficazmente o fosso entre gerações, promovendo uma ligação mais profunda ao património cultural e abordando simultaneamente questões sociais contemporâneas.

Secção 6. Impacto



O projeto "Museu na Aldeia" exigiu um grande esforço, com a realização de 226 sessões com as comunidades, a mobilização de mais de 30 artistas e o envolvimento de mais de 90 parceiros. Chegou a mais de 780 pessoas, incluindo 273 participantes activos da comunidade. Este esforço coletivo visou conectar comunidades isoladas a museus, dinamizar o território e promover encontros.

O impacto do projeto na educação, na mediação cultural e no combate ao isolamento social dos idosos está patente nos seus relatórios de atividade:

92% dos participantes consideraram que o projeto melhorou o seu bem-estar.	94% consideraram que o projeto foi fundamental para prevenir sentimentos de solidão e isolamento.	83% consideram que o projeto promoveu as relações entre os residentes da comunidade.
---	--	---

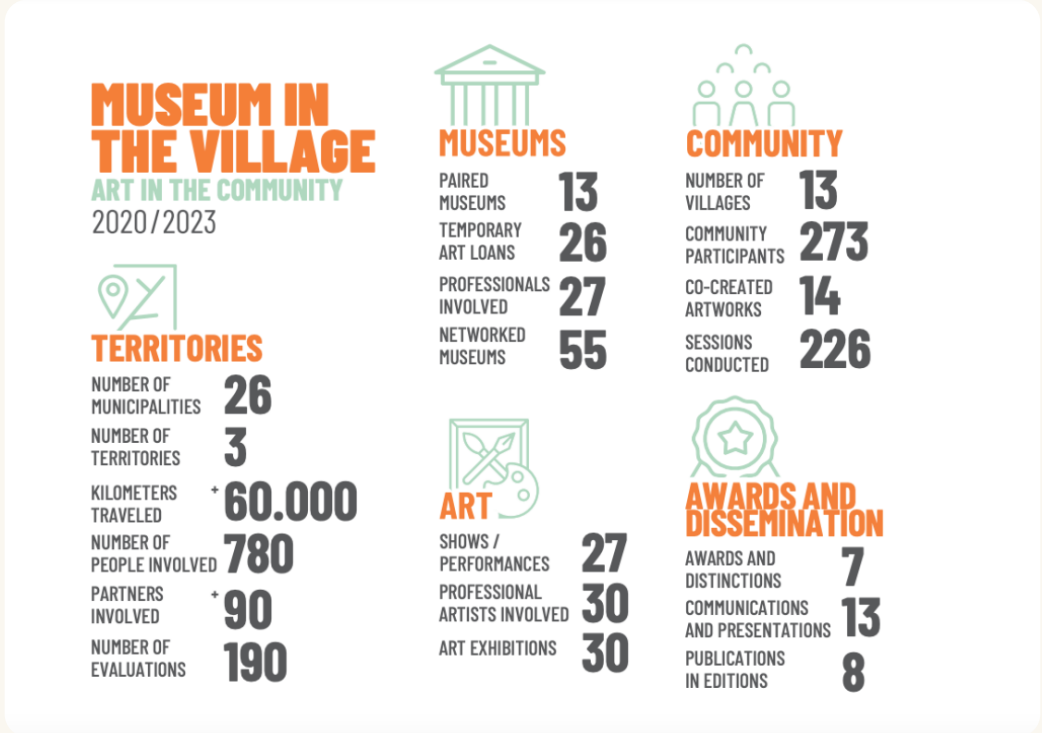
A iniciativa activou com êxito o Património Cultural Imaterial (PCI) através da sensibilização e da facilitação de encontros entre os habitantes da aldeia e os parceiros do projeto. Este facto reforçou a coesão social em zonas rurais isoladas com acesso limitado à cultura. As 13 aldeias envolvidas ganharam visibilidade e foram visitadas pelos participantes no projeto, parceiros, meios de comunicação social regionais e turistas culturais. Para os 13 museus, o projeto aumentou significativamente a acessibilidade e a participação.

O projeto fomentou a cooperação intermunicipal, envolvendo museus, municípios, juntas de freguesia, associações locais e a SAMP. Esta abordagem em rede juntou profissionais da cultura, artistas, técnicos, agentes políticos e autoridades locais, desenvolvendo uma metodologia de mobilização sociocultural e gerando valores comunitários.

9. Museu na Aldeia

Uma resposta inovadora ao isolamento social dos idosos, o projeto criou um modelo e instrumentos de intervenção que podem ser replicados noutros contextos. Destacou a relação entre as componentes cultural e social através de práticas artísticas, com potenciais implicações para a reformulação das políticas públicas locais.

O projeto privilegiou também os conteúdos digitais, documentando todo o processo através de meios audiovisuais. Isto incluiu a captação de momentos de partilha, a produção de conteúdos de história oral e a criação de uma experiência digital com imagens, vídeos, áudio e documentação. Estes conteúdos foram partilhados com grupos locais e divulgados através do sítio Web e das redes sociais dos museus, alargando o alcance do projeto e promovendo o turismo cultural.



Alguns números do alcance e impacto do projeto.
Fonte: [Relatório de resultados do SAMP/Museu na Aldeia-](#)



10. Ecomuseu do Corvo: Envolvendo as Comunidades na Preservação do Património e na Educação

Secção 1. Introdução

1.1. Informação geral

Nome da Iniciativa: Programa Memória Colectiva - Entrevistas de Vida

Localização: [Ilha do Corvo, Açores, Portugal](#)

Nome do promotor: Ecomuseu do Corvo

Tipo de entidade: Ecomuseu

Propriedade: Público

Contacto e Detalhes da comunicação:

- ecomuseu.corvo.info@azores.gov.pt
- ecomuseu-corvo.cultura.azores.gov.pt/
- [museudoterritorio](https://www.facebook.com/museudoterritorio)
- [ecomuseudocorvo](https://www.instagram.com/ecomuseudocorvo)
- www.youtube.com/playlist?list=PLSxhfrfItYXZNxI69Nrq-dM8GwzLngtpg
- www.culturacores.azores.gov.pt/ecomuseu-do-corvo/

10. Corvo Ecomuseum



Corvo Ecomuseum visitor's centre, "House of Time". Source: HIGHRES team.

A iniciativa insere-se no âmbito do Ecomuseu do Corvo, um processo dinâmico em que a comunidade preserva, interpreta e gere o seu património com vista ao desenvolvimento sustentável. Esta abordagem promove o reconhecimento e a afirmação da identidade da ilha e funciona como catalisador do desenvolvimento socioeconómico local, gerando riqueza e servindo os interesses da comunidade.

O projeto visa a construção de uma base de dados abrangente de testemunhos orais de residentes de longa data do Corvo, com enfoque nas tradições, saberes e expressões culturais locais. O objetivo é preservar, valorizar e divulgar o património da ilha através da criação de um repositório digital da memória do Corvo. Este repositório servirá de suporte a futuras investigações, disponibilizará recursos educativos e de comunicação museológica e promoverá o desenvolvimento sustentável e o turismo local.

10. Corvo Ecomuseum

Adicionalmente, o projeto inclui um inventário fotográfico participativo, captando imagens dos habitantes para complementar as memórias recolhidas. Esta documentação visual reforça os testemunhos orais, proporcionando um retrato mais rico e completo do património cultural da ilha.

Através destes esforços, a iniciativa não só salvaguarda as tradições e conhecimentos únicos do Corvo, como também promove o envolvimento da comunidade e contribui para o crescimento sustentável e o turismo da ilha.

Elementos do Ecomuseu do Corvo: O património do território, a população, os lugares especiais, os anciãos, a memória colectiva. Fonte: Página web do Ecomuseu do Corvo.



1.2. Informações sobre a iniciativa

 Pessoa de contacto: Deolinda Estêvão	 Perfil das pessoas envolvidas: pessoal, membros da comunidade
 Cargo: Directora	 Qualificação/formação das pessoas envolvidas: conhecimentos tradicionais, académicos/ investigadores, profissionais de museus, peritos técnicos
 Número de pessoas envolvidas: Grande equipa	

1.3. Formação

O Ecomuseu reconhece a vulnerabilidade das tradições locais e salienta a necessidade urgente de formar os membros da comunidade em métodos de preservação. Foram realizadas consultas alargadas com os anciãos locais para captar as suas ideias e documentar as suas experiências, assegurando que o conhecimento é transmitido às gerações futuras. Os workshops programados, incluindo sessões de tecelagem, têm como objetivo reavivar e proteger estas tradições.

Além disso, um grupo de bandolins, formado em colaboração com a escola local, procura rejuvenescer o folclore e a música tradicional, reconhecendo o papel crucial desta parceria na educação patrimonial. O Ecomuseu está empenhado em apoiar estes esforços educativos e em promover o envolvimento dos jovens na compreensão, conservação e partilha do seu património.

São necessárias outras actividades de reforço das capacidades para a comunidade local, a fim de reavivar tradições como a tecelagem e proporcionar formação artística para apoiar os grupos locais de música e teatro. Devido ao isolamento da ilha, são trazidos formadores externos para sessões no local, que são consideradas mais eficazes para satisfazer as necessidades da comunidade.

Secção 2. Descrição do PCI envolvido

Tipo de PCI:



Práticas sociais, rituais e eventos festivos

Reconhecimento do PCI:

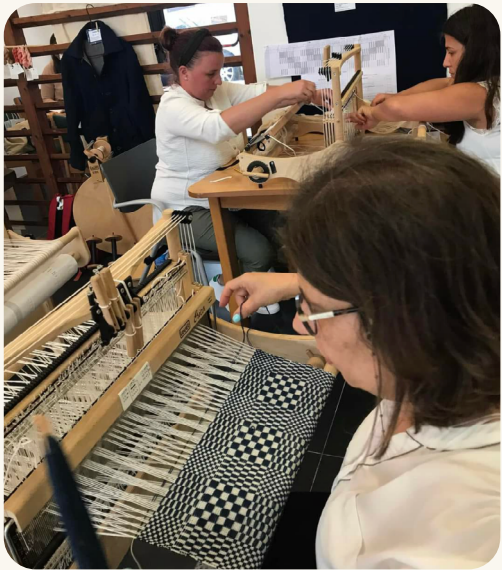


Participação da comunidade na identificação e gestão do PCI:



Desde 2015, o Ecomuseu do Corvo tem vindo a identificar e a recolher ativamente informação sobre a memória e o património da ilha. Através do envolvimento com a comunidade e da realização de actividades participativas, como o Projeto de Recolha e Exposição de Fotografias, o Ecomuseu tem vindo a alargar o seu âmbito de atuação às referências culturais, artes, ofícios, formas de expressão e práticas tradicionais enquanto componentes integrantes do património local.

Formação em técnicas tradicionais de tecelagem para membros da comunidade, junho de 2024. Fonte: [Publicação no Facebook](#)



As actividades do Ecomuseu revelaram que a memória dos tempos passados está profundamente enraizada nas festas locais, nas práticas sociais, no artesanato e na gastronomia. Esta memória cultural promove um sentimento de participação e de pertença entre os membros da comunidade, reforçando a sua identidade de grupo e a sua ligação ao território. Os seguintes elementos foram identificados como Património Imaterial significativo a nível local:

- O ciclo da lã
- O culto do Espírito Santo
- O Léxico Corvino
- Abate de suínos
- Lendas do Corvo
- Reunião de Sargaços

Estes elementos são apresentados em pormenor no sítio Web do Ecomuseu, mostrando a sua importância para a comunidade.



Elementos que foram identificados como Património Imaterial significativo a nível local.
Fonte: [Página web do Ecomuseu do Corvo](#).

10. Corvo Ecomuseum

Para preservar e transmitir este património às gerações futuras, o Ecomuseu desenvolve várias actividades e projectos. Por exemplo, o Projeto TASTE - Taste Azores Sustainable Tourism Experiences, desenvolvido em colaboração com o CEEApIA (Centro de Estudos de Economia Aplicada do Atlântico) e o CHAM (Centro de Humanidades da Universidade dos Açores), produziu vários vídeos disponíveis no sítio Web do Museu. Estes vídeos ajudam a documentar e a partilhar o património imaterial da ilha, tornando-o acessível a um público mais vasto.

[#TASTE - Episode 26](#). Memórias e vivências da alimentação na ilha do Corvo [Memories and experiences of food on the island of Corvo].

[#TASTE - Episode 41](#). As Couves da Barça. Uma tradição da gastronomia na ilha do Corvo [Couves da Barça. A gastronomic tradition on the island of Corvo].

[#TASTE - Episode 62](#). As filhoses do Entrudo na ilha do Corvo [The children of Carnival on the island of Corvo].

[#TASTE - Episode 66](#). A confeção do pão de milho na ilha do Corvo: memórias e vivências [The making of corn bread on the island of Corvo: memories and experiences].

[#TASTE - Episode 75](#). As tortas de erva patinha na ilha do Corvo [Herb pies on the island of Corvo].

[#TASTE - Episode 87](#). A produção do queijo artesanal na ilha do Corvo [Artisanal cheese production on the island of Corvo].



Membro da comunidade partilha as suas memórias e experiências de alimentação na Ilha do Corvo. Fonte: Captura de ecrã do [vídeo do YouTube](#).

10. Corvo Ecomuseum

O Ecomuseu funciona com uma abordagem de gestão participativa, envolvendo os membros da comunidade na identificação, documentação e preservação do seu património. Este modelo colaborativo assegura que a voz e o conhecimento da comunidade são centrais para as actividades do Ecomuseu.

Para promover o turismo cultural, a iniciativa pretende dar continuidade a estes esforços através da criação de uma plataforma digital para o Museu. Esta plataforma tornará os registos e vídeos recolhidos prontamente disponíveis ao público, aumentando a visibilidade e a valorização do património imaterial do Corvo. Ao tornar estes elementos culturais acessíveis em linha, o Ecomuseu procura atrair visitantes e investigadores, promovendo uma compreensão e apreciação mais profundas das ricas tradições culturais da ilha.

Secção 3. Criação de narrativas e adaptação ao formato de comunicação digital

Processo de criação de conteúdos

Como é que é comunicada num formato digital?

- Audiovisual, multimédia.
- Exposição no local, sítio Web, plataforma de vídeo/áudio (Youtube), redes sociais (Instagram, Facebook...)

Com base no mapeamento preliminar realizado pelo Ecomuseu, a equipa concentrou-se nas actividades de campo, que incluem entrevistas a membros da comunidade e a documentação da sua participação através de notas, filmagens, desenhos e fotografias. Esta informação primária é depois complementada e cruzada com dados de várias fontes, tais como bibliotecas locais, associações, livros e sítios Web. Esta abordagem reconhece que algumas referências culturais podem ter mudado ou desaparecido ao longo do tempo.

O processo reconhece a multiplicidade de perspectivas inerentes ao património cultural. Pessoas diferentes podem ter pontos de vista diferentes ou mesmo opostos sobre a mesma referência cultural, com base nas suas experiências pessoais e relações com ela. Esta diversidade de perspectivas é parte integrante do processo de documentação.

Desde as entrevistas iniciais até à edição final do material, todo o processo é participativo, promovendo a colaboração entre o museu e a comunidade. São realizadas sessões regulares de discussão para avaliar e seleccionar o conteúdo a ser divulgado. Desta forma, garante-se que as narrativas são autênticas e reflectem a memória colectiva da comunidade.

O conteúdo digital resultante, incluindo vídeos, desenhos e fotografias, é adaptado a várias plataformas para chegar a um público mais vasto. Este método não só preserva o património cultural do Corvo, como também o torna acessível e cativante para as gerações futuras e para os visitantes. Ao tirar partido dos formatos de comunicação digital, o Ecomuseu pode partilhar eficazmente o rico e diversificado património cultural do Corvo com um público global.



Corvo Ecomuseum multimedia exhibition space. Source: HIGHRES team.

3.1. População local

No Corvo, com uma população de 386 residentes (em 2021), o envolvimento da comunidade nas actividades do Ecomuseu é notavelmente elevado. Alguns eventos atraem mais de 150 participantes, demonstrando um envolvimento local significativo.

O Ecomuseu incentiva a participação ativa da comunidade local no seu planeamento e actividades. Um mecanismo fundamental para este efeito é o “Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo”, um grupo de discussão que fornece feedback e contributos valiosos através de correio eletrónico e formulários online. Este contributo é essencial para o processo de planeamento.

A mobilização da comunidade, facilitada pelo Ecomuseu, é crucial para o sucesso do projeto. O Projeto de Inventário Fotográfico, por exemplo, serve de catalisador para a discussão e o envolvimento da comunidade. Os residentes contribuem com as suas fotografias e participam ativamente no processo de documentação.



Arquivo do Inventário Fotográfico do Ecomuseu do Corvo, fotografia do mês, maio de 2024.
Fonte: [Publicação no Facebook](#)

Todas as fases de planeamento e recolha de informação, desde as entrevistas até à edição final, são conduzidas de forma participativa. O museu e a comunidade co-criam o conteúdo, garantindo que todas as vozes sejam ouvidas e respeitadas. São utilizadas metodologias que reconhecem a reciprocidade do conhecimento, com sessões regulares de discussão, monitorização e avaliação.

Esta abordagem garante que a participação da comunidade é ativa e não passiva. Os residentes não são apenas entrevistados ou membros da audiência; são co-produtores, profundamente envolvidos na preservação e partilha do seu património cultural. Este modelo de colaboração promove um forte sentido de propriedade e orgulho no património da comunidade.

SECÇÃO 4. AUDIÊNCIA E METODOLOGIAS

Público-alvo: turistas/visitantes, comunidade local, estudantes, investigadores/profissionais do Património Cultural

Objetivo de partilhar as histórias:

Preservar as tradições

a coesão social

promover o turismo

Alcance:

Baixa Médio Elevada

Frequência:

Atividade permanente

A divulgação da iniciativa do Ecomuseu do Corvo assenta numa abordagem multifacetada para atingir um público alargado. Em primeiro lugar, a iniciativa é publicitada através do sítio Web do museu, que funciona como um núcleo central de informações e actualizações. Além disso, uma quantidade significativa de promoção ocorre no local, no museu, durante actividades e eventos.

O museu recorre a vários métodos para envolver a comunidade local, incluindo convites abertos em cartazes, anúncios no Facebook e alavancagem do “Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo”, que tem um grande alcance local. Este grupo desempenha um papel crucial na divulgação e no incentivo à participação da comunidade.

A colaboração ativa com outras instituições e parceiros também ajuda a divulgar a iniciativa. As apresentações em espaços académicos e outros fora da ilha contribuem para um reconhecimento mais amplo.

Por exemplo, a participação do museu no Projeto EcoHeritage em 2022, como um caso de estudo, proporcionou exposição internacional. Os detalhes do projeto estão acessíveis na [plataforma de aprendizagem EcoHeritage](#), destacando as práticas inovadoras do museu e gerando oportunidades de publicidade internacional.

Através destes esforços combinados, o Ecomuseu do Corvo garante que as suas histórias digitais e a preservação do património cultural imaterial chegam a públicos locais e globais, promovendo uma maior sensibilização e apreciação.

Secção 5. Aspectos Inovadores

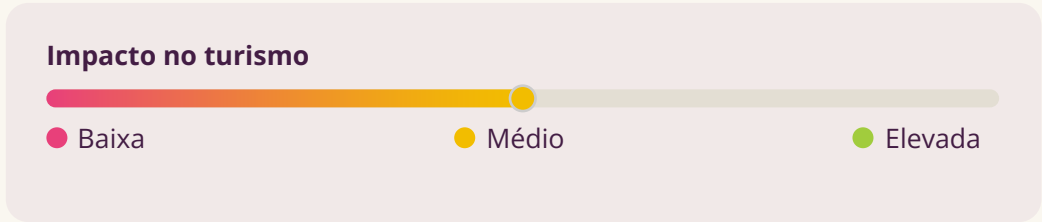
Fundamentado nos princípios da Sociomuseologia, o Ecomuseu do Corvo privilegia a participação da comunidade em todos os seus processos. Esta iniciativa utiliza metodologias que privilegiam a reciprocidade de saberes e o inventário participativo, reconhecendo que o envolvimento da comunidade local é fundamental para qualquer projeto museológico.

O aspeto inovador desta abordagem reside no seu compromisso de tornar o museu não apenas um contador de histórias da história do local, mas um participante ativo na vida quotidiana da comunidade. Ao envolver os residentes em todas as fases - desde o planeamento e documentação até à divulgação - o museu garante que reflecte os desejos e necessidades da comunidade. Este modelo participativo transforma o museu numa ferramenta dinâmica para o desenvolvimento cultural e económico sustentável.

Além disso, a iniciativa integra técnicas digitais modernas de narração de histórias com práticas culturais tradicionais, criando uma plataforma única que preserva e revitaliza o património local. A utilização de plataformas digitais, combinada com o envolvimento ativo da comunidade, permite uma maior divulgação das narrativas culturais do Corvo, promovendo o turismo cultural e fomentando uma ligação mais profunda entre a comunidade e o seu património.

De um modo geral, esta abordagem exemplifica a forma como os museus podem servir de catalisadores para o desenvolvimento da comunidade, tirando partido do conhecimento e da participação locais para alcançar resultados sustentáveis.

Secção 6. Impacto



O projeto centra-se na preservação e promoção dos conhecimentos, expressões e tradições únicas do Corvo. Ao tornar os centros do Ecomuseu acessíveis aos visitantes e ao oferecer actividades como workshops e visitas guiadas, a iniciativa envolve ativamente tanto os locais como os turistas.

O Ecomuseu do Corvo tem como objetivo a salvaguarda e a afirmação do património natural, histórico, paisagístico e cultural da ilha. Este compromisso não só preserva as ricas tradições do Corvo, como também promove o desenvolvimento local e melhora a qualidade de vida dos habitantes da ilha.

Dando ênfase ao desenvolvimento sustentável, o projeto garante que os esforços de preservação contribuem para o bem-estar da comunidade a longo prazo. O envolvimento ativo da população local nestas actividades promove um sentimento de orgulho e de propriedade, reforçando a identidade cultural do Corvo. Além disso, ao atrair turistas através de excursões bem organizadas e workshops interessantes, a iniciativa impulsiona a economia local e cria oportunidades de crescimento económico.

Através destes esforços, o Ecomuseu do Corvo não só preserva as tradições e conhecimentos únicos da ilha, como também reforça a capacidade da comunidade para manter e desenvolver estes bens culturais para as gerações futuras. O impacto da iniciativa é, assim, profundo e de longo alcance, reforçando o papel do museu como catalisador de mudanças positivas na comunidade.

De um modo geral, a abordagem do Ecomuseu do Corvo integra a preservação cultural com o desenvolvimento sustentável, tendo um impacto positivo significativo tanto na comunidade como no seu património.

Conclusão

Estes estudos de caso apresentam, coletivamente, um panorama diversificado e abrangente das boas práticas de preservação e promoção do património cultural imaterial através da narração de histórias digitais. Destacam a importância da participação da comunidade, a utilização de ferramentas digitais inovadoras e a integração do património cultural no turismo e na educação. Os diferentes níveis de especialização nas áreas temáticas são evidentes, com cada estudo de caso a oferecer perspectivas únicas e a complementar os outros de várias formas.



Contexto geográfico e tipo de entidades por detrás das iniciativas

Os estudos de caso abrangem diferentes regiões da Europa, cada uma com o seu próprio contexto cultural e património. As entidades por detrás destas iniciativas vão desde municípios e museus locais a associações comunitárias e universidades, apresentando uma grande variedade de estruturas organizacionais e esforços de colaboração.



Qualificação/formação das pessoas envolvidas

O nível de qualificação e formação dos participantes varia, com algumas iniciativas a recorrerem a profissionais altamente qualificados e outras a envolverem membros da comunidade com conhecimentos digitais limitados. Esta diversidade realça a importância de programas de formação adaptados para melhorar as competências de narração de histórias digitais em diferentes contextos.



Tipo e nível de reconhecimento do PCI

Os PCI identificados nestes estudos de caso incluem uma mistura de lendas locais, artesanato tradicional, histórias orais e práticas sociais. O nível de reconhecimento varia, sendo que alguns elementos do património são bem conhecidos e outros foram recentemente documentados e promovidos através destas iniciativas.



Nível de envolvimento da comunidade e formas de participação

O envolvimento da comunidade varia entre papéis passivos, em que os membros da comunidade servem como entrevistados, e papéis activos de co-produtores, em que participam na criação e divulgação de conteúdos digitais. As metodologias participativas, como workshops e projectos artísticos colaborativos, são normalmente utilizadas para envolver a comunidade.



Objetivo da partilha das histórias

Os principais objectivos da partilha destas histórias incluem a promoção do turismo, a preservação das tradições, a sensibilização e o marketing. As iniciativas visam frequentemente atrair visitantes, educar o público e assegurar a continuidade do património cultural para as gerações futuras.



Comunicação em formato digital

As estratégias de comunicação utilizadas envolvem várias ferramentas e plataformas digitais, incluindo redes sociais, sítios Web, exposições multimédia e jogos interactivos. Estes métodos aumentam a acessibilidade e o interesse das histórias para um público alargado.



Frequência das actividades

A frequência das actividades varia, com algumas iniciativas a oferecerem exposições permanentes e outras a organizarem eventos pontuais ou programas sazonais. Esta variação assegura um envolvimento contínuo e proporciona oportunidades para visitas repetidas e um envolvimento contínuo da comunidade.



Público-alvo

Os públicos-alvo destas iniciativas são diversos, incluindo residentes locais, turistas, grupos escolares e profissionais do património cultural. São feitos esforços para adaptar os conteúdos e as actividades a diferentes grupos etários e interesses, garantindo uma participação ampla e inclusiva.



Aspectos inovadores

Os aspectos inovadores destas iniciativas incluem a utilização de tecnologias multimédia, jogos interactivos e códigos QR, bem como a integração de lendas e folclore locais em formatos digitais. Estas inovações melhoram a experiência de contar histórias e envolvem o público de formas inovadoras.



Impacto no turismo e no desenvolvimento sustentável local

O impacto destas iniciativas no turismo e no desenvolvimento sustentável local é significativo. Contribuem para o crescimento económico das zonas rurais, criam novas oportunidades de negócio e promovem a coesão social. Ao promoverem o turismo cultural e ao valorizarem o património local, estes projectos asseguram o desenvolvimento sustentável e a capacitação das comunidades.

Em conclusão, estes estudos de caso constituem um recurso valioso para a compreensão e implementação de boas práticas na preservação e promoção do património cultural imaterial. Ao examinar estas diversas abordagens, as partes interessadas podem adquirir conhecimentos sobre metodologias eficazes e adaptá-las aos seus contextos específicos, assegurando a preservação sustentável do património cultural imaterial na Europa e além.



Cofinanciado pela
União Europeia

Contribuir para a resiliência do património imaterial através da narração de histórias
2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência Estatal para o Desenvolvimento da Educação (SEDA). Nem a União Europeia nem a SEDA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.