

PM

Plataforma BASE - Artes Visuais na Madeira
Projeto para um ecossistema digital

PROJETO DE MESTRADO

Mariana dos Santos Fernandes
MESTRADO EM GESTÃO CULTURAL



UNIVERSIDADE da MADEIRA

A Nossa Universidade

www.uma.pt

setembro | 2025

Plataforma BASE - Artes Visuais na Madeira
Projeto para um ecossistema digital

PROJETO DE MESTRADO

Mariana dos Santos Fernandes

MESTRADO EM GESTÃO CULTURAL

ORIENTAÇÃO

António Carlos Jardim Valente

Artes Visuais na Madeira

BASE

Agradecimentos

Em primeiro lugar, quero expressar o meu profundo agradecimento ao meu orientador, Professor Doutor Carlos Valente, pelo acompanhamento rigoroso, pela orientação constante e pela disponibilidade demonstrada ao longo de todo o processo de investigação. O seu contributo foi fundamental para a concretização deste trabalho.

Agradeço igualmente à Professora Doutora Teresa Nascimento, diretora de curso, que esteve sempre disponível para esclarecer dúvidas e prestar apoio nas várias fases do percurso académico.

Por fim, deixo uma palavra de gratidão a todas as pessoas que me acompanharam e incentivaram nas várias fases da minha vida, permitindo que chegasse até onde estou hoje. Não sendo necessário nomear, cada um saberá o lugar que ocupa neste caminho. O vosso apoio, incentivo e presença foram essenciais.

Resumo

O presente estudo tem como finalidade analisar de que modo a tecnologia digital pode ser usada na gestão cultural como instrumento de valorização dos artistas visuais na Região Autónoma da Madeira. A partir da identificação da inexistência de uma plataforma digital dedicada às artes visuais na região — que reúna artistas e as suas obras num único espaço —, propõe-se o desenvolvimento de uma solução digital que responda a essa lacuna.

A investigação desenvolve-se em duas partes principais. A *Parte I* corresponde ao enquadramento teórico e contextual, com três capítulos que abordam, respetivamente, o papel do gestor cultural na era digital, o contexto das artes visuais na região, e o panorama das tecnologias digitais na divulgação dos artistas visuais em contextos regional, nacional e internacional. A *Parte II* apresenta a componente prática da investigação, iniciando com a recolha e análise de dados obtidos através de um inquérito, que contou com a participação de 115 inquiridos, e com a criação de uma base de dados composta por 138 artistas visuais da região. Nesta segunda parte inclui ainda a conceptualização da plataforma digital, com a definição dos seus fundamentos estratégicos, metodologia de implementação, públicos-alvo, análise SWOT, identidade visual e apresentação do protótipo funcional do *website*.

Em suma, com base na investigação e nos resultados obtidos, é desenvolvida a proposta da plataforma digital denominada *BASE — Artes Visuais na Madeira*, concebida como um ecossistema de curadoria, participação e divulgação das artes visuais da Madeira. A BASE propõe colmatar a ausência de uma infraestrutura digital centralizada e contribuir para o fortalecimento do setor artístico regional.

Palavras-chave: gestão cultural, artes visuais, artistas da Madeira, plataforma digital, BASE.

Abstract

The present study aims to analyse how digital technology can be used in cultural management as a tool for enhancing the value of visual artists in the Autonomous Region of Madeira. Based on the identification of the absence of a digital platform dedicated to visual arts in the region — one that brings together artists and their works in a single space — the development of a digital solution is proposed to address this gap.

The research is structured in two main parts. Part I corresponds to the theoretical and contextual framework, with three chapters that address, respectively, the role of the cultural manager in the digital age, the context of visual arts in the region, and an overview of digital initiatives applied to artistic dissemination, in regional, national, and international contexts. Part II presents the practical component of the research, beginning with the collection and analysis of data obtained through a survey involving 115 respondents, and the creation of a database comprising 138 visual artists from the region. This section also includes the conceptualisation of the digital platform, with the definition of its strategic foundations, implementation methodology, target audiences, SWOT analysis, visual identity, and the presentation of the functional website prototype.

In summary, based on the results obtained, the proposal for the digital platform *BASE* — *Visual Arts in Madeira* is developed, conceived as an ecosystem for curatorship, participation, and dissemination of visual arts in Madeira. *BASE* aims to fill the gap of a centralised digital infrastructure and contribute to the strengthening of the regional artistic sector.

Keywords: cultural management, visual arts, Madeira artists, digital platform, BASE.

Índice

Agradecimentos.....	2
Resumo.....	3
Abstract.....	4
Índice de figuras.....	7
Lista de Siglas.....	9
Introdução.....	10
Metodologia.....	13
PARTE I	15
Contextualização e enquadramento teórico	15
CAPÍTULO I.....	16
Papel do Gestor Cultural: Tecnologia ao serviço da cultura.....	16
CAPÍTULO II.....	25
Contextualização das artes visuais na Madeira.....	25
2.1. Breve cartografia de instituições.....	36
CAPÍTULO III.....	43
As tecnologias digitais e a divulgação de artistas visuais.....	43
3.1 Iniciativas digitais no contexto nacional e internacional.....	45
3.2 Iniciativas digitais no contexto regional.....	50
PARTE II	58
Da análise à ação: Proposta de plataforma digital	58
CAPÍTULO IV.....	59
Recolha e análise de dados.....	59
4.1. Inquérito “Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira”.....	64
4.1.2. Análise.....	64
4.1.3. Resultados.....	65
4.2. Base de dados de artistas visuais.....	77
CAPÍTULO V.....	82
Apresentação do Projeto.....	82
5.1. Fundamentos estratégicos do projeto.....	84
5.2. Metodologia de implementação.....	88
5.3. Públicos Alvo.....	90
5.4. Análise SWOT do projeto.....	92
CAPÍTULO VI.....	96
Projeto conceptual e protótipo do portal BASE.....	96

6.1. Identidade Visual.....	98
6.2. Protótipo final do website: BASE — Artes Visuais na Madeira.....	100
Considerações finais.....	113
Referências Bibliográficas.....	116
Legislação Consultada.....	128
Apêndices.....	129
Apêndice A - Pedido de Registo de Sinais Distintivos do Comércio junto do INPI..	130
Apêndice B - Inquérito.....	131
Apêndice C - Resultado do Inquérito.....	136
Apêndice D - Base de dados dos artistas.....	146

Índice de figuras

Figura 1 — Pormenor da <i>Interface</i> da base de dados de artistas na plataforma <i>The Art Story</i>	46
Figura 2 — Pormenor da <i>Interface</i> do acervo do Museu de Arte Sacra do Funchal na plataforma <i>Google Arts & Culture</i>	48
Figura 3 — Pormenor da <i>interface</i> da exposição digital — dedicada a Lourdes Castro — <i>Tudo o que eu quero – Artistas portuguesas de 1900 a 2020</i> , na plataforma <i>Google Arts & Culture</i>	49
Figura 4 — Pormenor da <i>Interface</i> da página de arquivo de “artigos”.....	51
Figura 5 — Pormenor da <i>Interface</i> da secção “Banco de imagens”.....	52
Figura 6 — Códigos estabelecidos com base nas ideias sugeridas pelos participantes para aumentar o interesse pelas artes visuais e artistas na RAM.....	72
Figura 7 — Sugestões para divulgação e acesso às artes visuais na Madeira, organizadas em quatro subtemas conforme apontado pelos inquiridos.....	75
Figura 8 — Logótipo do projeto BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	99
Figura 9 — Variações cromáticas do logotipo propostas para avaliação.....	99
Figura 10 — Fluxo de navegação (através do Figma) do protótipo da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	101
Figura 11 — <i>Design</i> (no Figma) do protótipo da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	102
Figura 12 — Pormenor do <i>design</i> da página inicial da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	103
Figura 13 — Pormenor do <i>design</i> da página inicial (artistas em destaque; obras) da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	103

Figura 14 — Pormenor do <i>design</i> da página inicial (artigos; eventos) da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	104
Figura 15 — Rodapé comum a todas as páginas do protótipo da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	105
Figura 16 — Pormenor do <i>design</i> da página “Sobre Nós” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	106
Figura 17 — Pormenor do <i>design</i> da página “Artistas” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto.....	107
Figura 18 — Pormenor do <i>design</i> da página interior individual do artista, acessível a partir da secção "Artistas", da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto.....	108
Figura 19 — Pormenor do <i>design</i> da página “obras” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto.....	109
Figura 20 — Pormenor do protótipo da página interior individual da obra, acessível a partir da secção "Obras", da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto.....	110
Figura 21 — <i>Design</i> das páginas “Artigos” e “Eventos” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto.....	111

Lista de Siglas

ABM — Biblioteca Pública da Madeira

CCIF — Centro Cultural e de Investigação do Funchal

INPI — Instituto Nacional da Propriedade Industrial

ISAD — Instituto Superior de Arte e *Design*

ISAPM — Instituto Superior de Artes Plásticas da Madeira

MQC — Museu Quinta das Cruzes

RAM — Região Autónoma da Madeira

S.W.O.T — *Strenghts, Weaknesses, Oportunities, Threats*

UX/UI — *User Experience e User Interface*

Introdução

A Região Autónoma da Madeira (RAM) apresenta um panorama artístico singular, caracterizado por uma produção criativa diversificada, mas ainda com visibilidade limitada a nível local e nacional. A ausência de plataformas digitais específicas para a promoção e divulgação dos artistas visuais da região constitui um desafio para a valorização e circulação dessas expressões artísticas. Neste contexto, a presente dissertação propõe investigar as dinâmicas entre cultura e tecnologia no âmbito da mediação cultural e da gestão de conteúdos artísticos, com especial enfoque no sector das artes visuais.

À semelhança daquilo que já fora intuído por Garrett (1846), quando denunciava o abandono e a degradação de um património coletivo — exemplificado na descrição da entrada na antiga cidadela da Alcáçova de Santarém — impõe-se hoje o desafio de evitar que os artistas e as suas manifestações na Madeira caiam no esquecimento ou na desorganização. Preservar e dar visibilidade a este legado deverá ser uma responsabilidade social.

Num cenário marcado pela crescente digitalização das práticas culturais, a tecnologia não apenas redefine os modos de produção e difusão artística, como também desafia os profissionais da cultura a repensarem os dispositivos de acesso, curadoria e participação pública (Pereira, 2016, p. 35).

Neste enquadramento, assume particular relevância o papel do gestor cultural enquanto mediador entre os agentes artísticos, os públicos e os contextos tecnológicos emergentes. A reflexão desenvolve-se a partir de uma questão central: De que forma a tecnologia digital pode ser usada na gestão cultural para valorizar os artistas visuais da Madeira?

Do ponto de vista metodológico, esta investigação adota uma abordagem de natureza mista, que combina métodos qualitativos e quantitativos. A análise teórica é sustentada por bibliografia especializada e fontes secundárias, enquanto a vertente empírica inclui a aplicação de um inquérito e a construção de uma base de dados representativa de artistas visuais na RAM. Este percurso metodológico visa articular reflexão crítica com uma proposta prática, que culmina no desenvolvimento do protótipo digital de uma plataforma que propomos denominar de BASE — Artes Visuais na Madeira.

Esta plataforma é concebida como um instrumento estratégico para a promoção, organização e difusão de conteúdos relacionados com a criação artística na Madeira, respondendo às lacunas identificadas ao longo do trabalho, tanto ao nível da visibilidade dos artistas como da ausência de um espaço digital agregador. A BASE constitui-se, assim, como um ecossistema digital que alia curadoria, participação e acessibilidade, tendo em vista o fortalecimento do sector das artes visuais e a sua inserção num circuito mais amplo de fruição estética e diálogo cultural.

O desenvolvimento deste trabalho organiza-se em duas partes principais. A *Parte I* corresponde ao enquadramento teórico-conceptual e à contextualização do tema, abordando questões como o papel do gestor cultural na era digital, o panorama das artes visuais na Região Autónoma da Madeira e o potencial das tecnologias digitais na mediação e valorização artística. Esta parte está dividida em três capítulos: são eles, as competências que um gestor cultural deve ter na era contemporânea, e as oportunidades que lhe estão ao dispor; o segundo traça uma contextualização das artes visuais na Madeira, abordando as principais instituições culturais e as suas funções regionais, bem como as exposições relevantes, incluindo uma breve cartografia dessas instituições; e o terceiro dedica-se à análise de iniciativas digitais orientadas para a divulgação e documentação de artistas visuais.

A *Parte II* é dedicada à estruturação prática do projeto, partindo da investigação da primeira parte e da recolha de dados, culminando na apresentação do protótipo funcional da plataforma BASE. O Capítulo IV expõe a metodologia adotada para a recolha e análise de dados, nomeadamente através do inquérito "Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira" (com 115 inquiridos) e da construção de uma base de dados de artistas visuais da região (com 138 artistas). O Capítulo V apresenta os fundamentos estratégicos da proposta, os públicos-alvo definidos e uma análise SWOT do projeto, evidenciando os fatores internos e externos que influenciam o seu desenvolvimento e sucesso. Por fim, o Capítulo VI desenvolve o projeto conceptual da plataforma, com a definição da identidade visual e a apresentação do protótipo final do *website* BASE – Artes Visuais na Madeira.

Com esta estrutura, o presente trabalho procura não só refletir criticamente sobre a realidade digital das artes visuais na RAM, como também contribuir de forma prática para a sua valorização e documentação. Através da proposta da plataforma BASE, pretende-se criar uma ferramenta digital acessível, com potencial de continuidade, capaz de apoiar artistas,

investigadores, agentes culturais e o público em geral na preservação e divulgação da expressão artística regional.

Metodologia

A presente investigação assenta numa abordagem teórico-prática, integrando contributos dos estudos culturais, da gestão cultural e da curadoria digital, com o objetivo de propor uma intervenção concreta no campo das artes visuais na RAM. A metodologia adotada é de natureza mista, combinando estratégias de análise, tanto qualitativas como quantitativas, que se complementam no desenvolvimento do projeto BASE — Artes Visuais na Madeira.

Num primeiro momento, foi realizada uma revisão bibliográfica e documental aprofundada, centrada na análise de obras académicas, livros e artigos sobre as artes plásticas na Madeira, bem como em contributos teóricos no domínio da gestão cultural, curadoria e mediação artística. Esta pesquisa incluiu ainda a consulta de legislação, revistas culturais, jornais e diários regionais, bem como *websites* institucionais e de entidades culturais, o que permitiu não apenas a construção de uma base teórica sólida, mas também a contextualização crítica do panorama artístico regional e das dinâmicas atuais de divulgação e acesso à cultura. Estes dados contribuíram para sustentar as diferentes secções da investigação, nomeadamente a reflexão sobre o papel do gestor cultural na era digital, a análise de projetos digitais de divulgação artística, a definição dos públicos-alvo e a formulação dos fundamentos estratégicos da proposta.

Em paralelo, foi aplicado um inquérito à população residente na RAM, por forma a recolher dados empíricos sobre a perceção da comunidade relativamente à visibilidade das artes visuais na região e à pertinência de uma plataforma digital dedicada à mesma. O questionário integrou perguntas fechadas, de escolha única e múltipla, bem como questões abertas, permitindo recolher tanto dados estatísticos como contributos mais livres e subjetivos. A análise das respostas quantitativas foi tratada de forma descritiva, possibilitando a identificação de tendências, preferências e padrões demográficos. Já as respostas qualitativas foram analisadas com base no modelo proposto por Braun e Clarke (2006), através da codificação temática e categorização de ideias, o que permitiu a emergência de temas recorrentes e de sugestões relevantes para o desenvolvimento do projeto.

Adicionalmente, procedeu-se à construção de uma base de dados preliminar de artistas visuais da região, com base na recolha sistemática de informações disponíveis em fontes secundárias, como jornais, artigos especializados, catálogos, arquivos digitais, *websites* e redes sociais.

Esta recolha permitiu identificar e quantificar um conjunto representativo de artistas visuais ativos ou com atividade relevante na RAM, organizado em dados como nome, área artística, género, data de nascimento e, sempre que possível, uma breve biografia. Esta análise possibilitou, por exemplo, traçar uma panorâmica das práticas existentes — como pintura, escultura, instalação, fotografia, *performance*, entre outros — e evidenciar a representação de diferentes gerações e géneros. Estes dados não foram utilizados diretamente no protótipo, mas constituem um recurso indicativo para o desenho funcional e estrutural da futura plataforma digital.

Com base nesta fundamentação, foi desenvolvido um protótipo navegável da plataforma BASE, concebido na ferramenta *Figma*, que materializa as principais funcionalidades previstas: artistas, obras, artigos, eventos e, ainda, motores de pesquisa por categorias, entre outros. Apesar de não conter ainda dados reais dos artistas, o protótipo apresenta uma proposta visual e funcional, servindo como modelo orientador para fases futuras de implementação.

Importa ainda referir que, no âmbito das preocupações legais e de identidade institucional, foi realizada uma verificação prévia no *website* do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) para assegurar a disponibilidade do nome BASE — Artes Visuais na Madeira como marca registada, por forma a garantir a viabilidade do registo da identidade visual do projeto em fases posteriores (cf. Apêndice A).

Esta metodologia, articulada em diferentes fontes, estratégias de recolha e análise de dados, permitiu não só compreender o contexto artístico regional, como também fundamentar uma proposta de ação concreta, sustentável e alinhada com as necessidades locais e tendências no domínio das artes e da cultura digital.

PARTE I

Contextualização e enquadramento teórico

CAPÍTULO I

Papel do Gestor Cultural: Tecnologia ao serviço da cultura

“a gestão cultural é uma profissão complexa que estabelece um compromisso com a realidade de seu contexto sociocultural, político e económico. (...) significa sintonizar ideias ao compreender as realidades no entorno e no mundo, e dimensionar os recursos financeiros e humanos para tornar mais eficiente e eficaz a ação pretendida. Isso demonstra a amplitude de ação dos profissionais desse setor.” (Cunha, 2019, p. 12).

A definição de gestão cultural revela-se particularmente complexa, em grande parte devido à própria natureza dinâmica do conceito de cultura, que tem vindo a evoluir ao longo do tempo e a ser objeto de uma extensa tradição de investigação (Caria, 2008). Neste contexto, não se pretende realizar uma revisão crítica exaustiva do termo, mas antes adotar uma conceção operativa que permita enquadrar a reflexão.

Partindo da definição clássica de Tylor (2010/1871), a cultura pode ser entendida como um conjunto inter-relacionado que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, as leis, os costumes e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo ser humano enquanto membro da sociedade (Thompson *et al.*, 2011). Esta visão, embora datada, continua a fornecer uma base relevante para compreender a amplitude e a complexidade do conceito. Outros autores, como Geertz (1973), Hall (1997) ou Williams (1983), alargam e problematizam esta noção, enfatizando o seu carácter simbólico, comunicacional ou político, o que reforça a sua polissemia e o desafio inerente à gestão da cultura.

Foi sobretudo no final do século XX que, face às transformações nas dinâmicas sociais, económicas e culturais, emergiu a necessidade de sistematizar práticas relacionadas com a mediação, produção e difusão cultural. É neste contexto que o termo *gestão cultural*¹ ganha relevância, ao combinar o papel do “gestor” — enquanto agente responsável pela coordenação de processos, atividades e recursos (Ferenhof *et al.*, 2012) — com o domínio da cultura, entendido no sentido lato.

De acordo com DiMaggio (1987) e Chong (2002), citados por Rodrigues (2020, p. 30), a gestão cultural enfrenta dificuldades de designação, definição e delimitação, associadas à sua

¹ Para uma perspetiva mais aprofundada sobre a evolução histórica da gestão das artes, é pertinente a leitura de Byrnes (2009, pp. 23–32), onde o mesmo traça um percurso desde as práticas da Grécia Antiga até às abordagens contemporâneas.

natureza multidisciplinar. DiMaggio descreve o campo não como uma ocupação isolada, mas como uma “família de ocupações”, enquanto Chong considera que a sua base de conhecimentos permanece pouco clara, “escondida debaixo do véu da multidisciplinariedade” (DiMaggio, 1987, citado por Rodrigues, 2020, p. 30; Chong, 2002, citado por Rodrigues, 2020, p. 30). Ainda segundo Rodrigues, estas dificuldades contribuem para um problema de legitimidade: os gestores culturais são muitas vezes olhados com desconfiança no meio artístico e, simultaneamente, não são plenamente reconhecidos no universo da gestão. Acredita-se que esta questão da legitimidade está também relacionada com as dimensões da invisibilidade e da reflexividade, na medida em que o trabalho dos gestores culturais tende a desenvolver-se nos bastidores, permanecendo pouco visível e, muitas vezes, desvalorizado, ao mesmo tempo que exige uma constante reflexão crítica sobre o seu papel, os seus limites de atuação e o modo como a profissão é percecionada e construída socialmente.

Como refere Cunha (2011, p. 100), a profissionalização desta área implica a construção de “referenciais comuns”, partilhados por aqueles que operam no terreno, bem como o desenvolvimento de percursos formativos que promovam a capacidade crítica, a sensibilidade estética e a reflexão sistemática sobre as práticas culturais. Esta abordagem torna-se especialmente relevante num contexto marcado por transformações digitais, exigindo dos gestores culturais competências que integrem saberes teóricos e operacionais, do planeamento à curadoria de conteúdos, da mediação cultural à gestão de plataformas digitais.

A cultura, entendida como um conjunto de manifestações que congregam domínios das artes e das ciências, leva-nos a afirmar que as mesmas são formas de produção e difusão de conhecimento junto da sociedade. Este conhecimento, para que possa ser desenvolvido e difundido na atualidade, implica, por sua vez, uma figura que o possa gerir a vários níveis. Assim sendo, cabe ao gestor cultural gerir recursos, articular estratégias e fazer circular produções/ produtos culturais sejam eles de pequenas, médias ou de grandes organizações culturais. Mendinhos (2012), baseado noutros autores, elenca as principais noções subjacentes ao campo da gestão cultural:

“O conceito de gestão cultural é muito recente. Ser gestor cultural implica dominar várias competências, entre as quais as dez primeiras de uma extensa lista apresentada por Rich e Martin (1997), citados por Byrnes (2009: 41): liderança, orçamentação, constituição de equipas, angariação de fundos, comunicação e escrita, marketing, gestão financeira, sentido estético e artístico, relacionamento

com responsáveis (trustees) e voluntários, gestão estratégica. Ainda de acordo com o mesmo estudo, algumas destas podem ser obtidas na formação académica, enquanto outras se adquirem na prática. Chong (2010: 5, 6) define a gestão cultural como: “um campo excitante que permite combinar gestão, com técnicas artísticas e organizacionais com atividades que fazem a diferença nas vidas dos indivíduos e das comunidades. A gestão cultural é a facilitação e a organização das atividades cultural e artística. O gestor cultural é a pessoa que trabalha no campo da gestão cultural; aquela que permite que a arte aconteça. De uma forma simples, os gestores culturais são aqueles que juntam público e artistas [...]” Mendinhos (2012, p. 7)

Considera-se que o gestor cultural tem como papel central fazer a mediação entre as estruturas/ organizações e a sociedade, permitindo oportunidades para que, de forma organizada e fomentada, de acordo com o conceito, orçamento e logística, as artes consigam chegar até aos públicos. O gestor cultural “opera a partir de um sistema de relações entre pessoas e instituições, que, articulados, formatam a produção, a distribuição, o uso e o consumo de algumas dessas práticas, objetos e ações culturais” (Dias, 2011, p. 31). Neste sentido, é legítimo afirmar que o gestor cultural desempenha um papel estratégico no reforço de sinergias entre instituições públicas e privadas, comunidades e artistas.

Rodrigues (2020), analisa como a profissionalização da produção e da gestão cultural em Portugal ganhou expressão ao longo da década de 1990. Até então, o setor cultural funcionava, em grande parte, com base em modelos informais de organização, frequentemente sustentados por lógicas colaborativas e acumulação de funções por parte dos próprios agentes culturais. Contudo, a crescente complexificação dos processos criativos e organizativos, aliada à necessidade de responder a padrões mais exigentes de eficácia e sustentabilidade, impulsionou um processo gradual de especialização de funções. Esta transição, embora marcada por fortes constrangimentos financeiros e estruturais, contribuiu decisivamente para a consolidação da figura do gestor cultural enquanto profissionais especializados, com competências técnicas e operacionais distintas — uma realidade que, como salienta Rodrigues (2020), se foi afirmando em paralelo com a profissionalização progressiva do setor cultural em Portugal.

Esta evolução, segundo a mesma autora (p. 20), foi influenciada pela realização de grandes eventos culturais em território nacional, como a “Europália” 1991, “Capitais Europeias da Cultura”, Lisboa, em 1994, Porto, em 2001, e Guimarães, em 2012, e a “Expo'98”. Estes eventos não apenas “legitimaram” a importância das profissões de suporte à criação artística,

como também criaram condições para a sua consolidação e visibilidade no espaço público (Rodrigues, 2020, p. 22). Paralelamente, assistiu-se à institucionalização da formação na área da gestão cultural, com o surgimento de programas de formação profissional e de pós-graduação que procuraram responder à crescente procura por qualificação nesta área.

Ao longo dos anos 2000, esta tendência intensificou-se, com uma oferta formativa diversificada em várias regiões do país, ainda que, em muitos casos, marcada por uma certa fragmentação terminológica e conceptual (Rodrigues, 2020). Neste contexto, a autora refere o crescimento de iniciativas formativas especializadas desde o início dos anos 2000, destacando cursos como o do “Fórum Dança”, em Lisboa, e a pós-graduação em “Gestão Cultural nas Cidades” do INDEG/ISCTE (2001-2004). Na região norte os cursos ligados à cultura, impulsionados pela iniciativa Porto 2001 – Capital Europeia da Cultura, em articulação com a Associação Empresarial de Portugal, muitos dos quais com “mecanismos de inserção profissional”, como estágios remunerados (Rodrigues, 2020, p. 21). Atualmente, a oferta formativa em gestão cultural está distribuída pelas várias instituições de ensino superior, tanto universitárias como politécnicas, localizadas em cidades como Lisboa, Porto, Coimbra, Leiria e Funchal. Os programas abrangem licenciaturas, pós-graduações e mestrados, com diferentes focos — desde a sustentabilidade cultural, presente na pós-graduação em Gestão Cultural e Sustentabilidade da Universidade de Coimbra, até à gestão cultural propriamente dita nas licenciaturas em Gestão Cultural da Universidade de Coimbra e da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto. No nível de mestrado, destacam-se o Mestrado em Gestão Cultural da Universidade Lusófona do Porto e do Instituto Politécnico de Leiria, assim como o Mestrado em Estudos e Gestão da Cultura oferecido pelo ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa.

No contexto Regional, que merece especial enfoque, a Universidade da Madeira oferece atualmente a licenciatura em Estudos de Cultura². O plano curricular articula uma formação teórica interdisciplinar — assente nas humanidades, ciências sociais e estudos de cultura — com uma componente prática, que inclui estágios curriculares em instituições culturais da RAM. De acordo com o conteúdo publicado pelo *website* da Universidade, a formação visa

² Resulta da reformulação do curso anteriormente designado Ciências da Cultura, criado no ano letivo de 2004–2005 (Deliberação n.º 664/2004, de 19 de maio). Este ciclo de estudos foi adaptado ao modelo de Bolonha em 2007–2008 e, mais tarde, reestruturado em 2017–2018 (Despacho n.º 13417-AV/2007, de 27 de junho), passando a assumir a atual designação (Aviso n.º 14748/2017, de 7 de dezembro).

dotar os estudantes de competências para o exercício de funções em múltiplas dimensões da atividade cultural, nomeadamente na programação, na produção de conteúdos e na assessoria cultural, em contextos públicos e privados.

Complementarmente, a Universidade da Madeira disponibiliza o Mestrado em Gestão Cultural desde 2008 (Despacho n.º 29032/2008, de 31 de outubro), que se tem afirmado na qualificação de profissionais para a conceção, implementação e avaliação de políticas e projetos culturais. Segundo informação disponível no *website* da instituição, este curso de segundo ciclo integra conhecimentos teóricos e metodológicos nas áreas da gestão de equipamentos, planeamento estratégico, comunicação cultural e envolvimento comunitário, refletindo uma abordagem transversal da cultura enquanto vetor de desenvolvimento social, económico e territorial.

Assim, tanto a nível nacional como regional, é possível identificar uma trajetória de afirmação da gestão cultural enquanto campo profissional e disciplinar, dotado de metodologias próprias e adaptável a diferentes contextos e escalas. Esta evolução é particularmente relevante quando se reflete a cultura não apenas como criação simbólica, mas também como prática de organização, planificação e intervenção estratégica.

Embora a formação académica constitua uma base indispensável para o exercício da atividade de gestão cultural, não basta, por si só, para responder aos desafios que marcam o sector no contexto contemporâneo. A preparação dos profissionais deve ir além do simples domínio técnico e conceptual, por forma a promover uma atitude reflexiva e crítica face às transformações em curso na sociedade.

Neste enquadramento, o gestor cultural deve adotar uma postura aberta à mudança, capaz de acompanhar o avanço civilizacional e de adaptar a sua intervenção às novas realidades sociais, económicas e culturais. Como defende Kaiser (2008), citado por Mendinhos (2012, p. 57), trata-se de desenvolver novos modelos de atuação, atentos às dinâmicas dos públicos e às oportunidades que emergem num sector em permanente reconfiguração. Esta perspetiva alinha-se com os alertas expressos no *Livro Verde sobre o Futuro do Trabalho*, publicado pela Comissão Europeia em 2021, onde se destaca a importância de reforçar competências transversais e adaptativas, num cenário onde a inovação e a capacidade de resposta contextual ganham crescente relevância.

“As mudanças relacionadas com a própria tecnologia e a forma como o mercado está organizado vêm, em alguns casos, criar desafios novos, mas também acentuar ou acelerar tendências estruturais – caso da expansão das plataformas digitais, dos desenvolvimentos da inteligência artificial, da robótica e automação, não esquecendo as exigências adicionais que se colocam ao nível da educação, da formação e da qualificação ou do modo de organização do trabalho (...)” (Comissão Europeia, 2021, p. 2).

Essa preocupação com o fortalecimento da integração de projetos no universo digital já havia sido observada em 2010, pela mesma Comissão, através da publicação do “Livro Verde: Realizar o Potencial das Indústrias Culturais e Criativas”, no qual se destaca o seguinte:

“Têm surgido novos públicos, canais de distribuição e modelos de consumo impulsionados pelas novas tecnologias, em particular, as digitais. O acesso e a participação nas artes estão em constante evolução, enquanto as fronteiras entre os criadores e os consumidores estão a esbater-se com o desenvolvimento das tecnologias de participação, como os blogs, os wikis, etc.” (Comissão Europeia, 2010, p. 9).

Emergindo em resposta aos desafios da nova geração, observa-se uma transformação no modo de consumir arte e a possibilidade de estar mais próximo do artista. Assim como indicado pela Comissão Europeia em 2010, e aplicado ao contexto atual, a linha que tradicionalmente separava os criadores de arte dos consumidores é agora esfumada através da contribuição, deste último, através de comentários nas plataformas digitais de interação social.

Se é verdade que numa primeira fase as plataformas digitais de museus/ instituições culturais eram usadas para demonstrar a sua existência, assim como divulgar as coleções e eventos, posteriormente, surgiu a necessidade de aprimorar as mesmas adicionando funcionalidades avançadas como a venda de bilhetes *online*, visitas virtuais e até ter acesso a recursos educacionais quando e onde quiser. Ainda no mesmo âmbito, outras ferramentas vieram a ser desenvolvidas e começaram a ter um maior uso como é o caso da “realidade aumentada, a realidade virtual, a impressão 3D, a robótica, (...)” (Camacho *et al.*, 2021, p. 19), o que revela que o gestor cultural tem — inevitavelmente — de se manter atualizado em relação à tecnologia.

Reconhece-se, de forma crescente, a relevância da preservação e valorização das expressões artísticas e do património cultural no âmbito das transformações impulsionadas pelas tecnologias digitais. Nesse contexto, o volume *Património Cultural e Transformação Digital* (Ilharco, Hanenberg & Lopes, 2018) surge como uma referência, no qual oferece várias

reflexões interdisciplinares sobre os desafios e as oportunidades da preservação e valorização do património cultural na era digital.

Acredita-se que, para que as expressões artísticas e o património cultural possam ser transmitidos de forma segura às gerações futuras, é necessário que este seja devidamente identificado, estudado, conservado e divulgado. Neste contexto, as tecnologias de informação digital assumem um papel central. Conforme ressalta Lagarto (2018, p. 82), “o património que sobreviveu a degradações de origem natural ou humana tem a possibilidade de se eternizar através de ferramentas que a Sociedade da Informação tem disponíveis – as tecnologias de informação digital”. Através de textos, imagens, sons, modelos tridimensionais e vídeos em suporte digital, torna-se possível preservar e manipular objetos culturais raros e valiosos que, de outra forma, dificilmente seriam acessíveis ou divulgados.

Para além da preservação, a digitalização dos bens culturais tem impulsionado também o *marketing* e os serviços digitais associados, facilitando o acesso do público a estes recursos. Segundo Lagarto (2018, p. 86), no âmbito do património cultural, o uso das tecnologias digitais pode ser analisado a partir de três dimensões principais: gestão, preservação e divulgação, categorias que nos parecem relevantes para a compreensão das potencialidades e desafios da aplicação tecnológica neste domínio.

Na gestão do património, o autor destaca a identificação, classificação e catalogação dos bens culturais — tarefas tradicionalmente realizadas pelos detentores do património, com o apoio das entidades públicas. Desde o Renascimento, o ato de colecionar e inventariar objetos passou a constituir uma necessidade cultural, que evoluiu do simples registo em listas para sistemas informáticos complexos que utilizam metadados³ (Lagarto, 2018, p.87).

Relativamente à preservação, o autor salienta que, para que o património sobreviva às agressões naturais ou humanas, é necessário equilibrar a sua divulgação com cuidados que previnam a erosão causada por fatores como luz, poluição, vandalismo ou roubo. Neste sentido, a digitalização ou “virtualização” do património representa uma resposta, permitindo preservar a integridade física dos objetos originais e prolongar a sua vida útil (Lagarto, 2018, p.87).

³ Dados que descrevem outros dados, fornecendo informações sobre o seu conteúdo, origem, formato e organização, para facilitar a sua identificação, gestão e pesquisa.

No que concerne à divulgação, segundo Lagarto (2018) esta está orientada tanto para a satisfação cultural dos cidadãos como para a captação de recursos para a manutenção do património. Embora os meios tradicionais de comunicação social desempenhem um papel importante, a *internet* e as tecnologias digitais expandiram significativamente o alcance e a acessibilidade do património cultural, permitindo não só a apresentação presencial, mas também o acesso remoto a conteúdos informativos e educativos (Lagarto, 2018, p.90).

Vivemos numa "sociedade em rede", como afirma o sociólogo espanhol Castells (1999), em que o acesso à tecnologia e às ferramentas disponibilizadas pela utilização da *Internet* tornou-se essencial nos vários campos sociais. Nesse sentido, para que a sociedade possa usufruir das possibilidades oferecidas pela tecnologia, especialmente no contexto das plataformas digitais, é fundamental que exista um profissional — gestor cultural —, que tenha a capacidade de conceber um modelo de gestão capaz de integrar o digital com a cultura. Este modelo deve permitir uma reflexão sobre os objetivos a alcançar com a adoção da tecnologia, seguida de uma análise do orçamento disponível e das ações necessárias para cumprir tais objetivos. Isso inclui, entre outros, a necessidade de contratar profissionais especializados em áreas como *marketing*, programação ou análise de dados (Almeida, 2022).

Em virtude das linhas orientadoras das políticas culturais, torna-se evidente a necessidade dos países de se autopromoverem, nomeadamente, através das suas autarquias locais, sob o “carimbo” da cultura, o que se traduz — ou deveria traduzir-se — em: crescimento no que respeita aos investimentos culturais. Contudo, e sem desconsiderar a falta de recursos financeiros, destaca-se, como referido no início, que a gestão cultural requer a mobilização de um conjunto de recursos financeiros, humanos, materiais, legais e organizacionais. Porém, e sublinha-se a reflexão:

“Muitos acreditam que os recursos financeiros têm lugar primordial na gestão da cultura. Indiscutível a premissa, mas os recursos humanos disputam este lugar prioritário, pois uma boa equipe de pessoal sabe inclusive construir projetos e viabilizar a captação de recursos.” Rubim (2019, p. 24)

Ou seja, é necessário que existam equipas capacitadas e direcionadas para o projeto cultural e não pessoas forçosamente adaptadas — como muitas vezes acontece.

Acredita-se que existe mais espaço para discutir a cultura, principalmente a gestão cultural na RAM, sendo fundamental reconhecer que o desafio associado à gestão de recursos pela

dispersão de esforços não deve servir de desculpa para a ineficácia ou ausência de políticas culturais robustas. Pelo contrário, estes obstáculos devem funcionar como um alerta para a urgente necessidade de aprofundar a reflexão sobre os conceitos de “gestão” e “cultura”, que são intrinsecamente amplos e multifacetados, exigindo abordagens integradas e contextualmente adaptadas.

Além disso, importa considerar as especificidades regionais, nomeadamente a dimensão insular, as dinâmicas sociais e económicas particulares, e a relação entre os agentes culturais e as estruturas públicas e privadas locais. A capacidade de mobilização e coordenação destes atores é determinante para que a gestão cultural deixe de ser apenas uma aspiração e se torne um instrumento efetivo de desenvolvimento cultural, social e económico. Sem uma visão crítica e uma ação estratégica sustentada, corre-se o risco de perpetuar práticas reativas e fragmentadas que pouco contribuem para a consolidação do sector cultural na região.

Encontrando a pertinência deste projeto digital BASE — Artes Visuais na Madeira, que será mais adiante desenvolvido, verifica-se que os avanços tecnológicos constituem-se como uma das formas de fazer chegar a arte ao público. Além disso, poderá fomentar possíveis inovações seja na forma como se tem acesso à arte ou na forma de criar um produto artístico. Ressalta-se que se considera o avanço da tecnologia como acumulativo e não substitutivo, como muitas vezes é polemizado.

CAPÍTULO II

Contextualização das artes visuais na Madeira

Para compreender a evolução das artes visuais na Madeira, torna-se fundamental enquadrar o fenómeno artístico regional no seu contexto histórico e institucional. Este capítulo procura destacar as algumas iniciativas desenvolvidas ao longo do século XX e até aos dias atuais, evidenciando, por um lado, a criação e consolidação de instituições dedicadas à formação, preservação e promoção das artes. Por outro lado, pretende-se apresentar uma visão sintética das exposições, eventos e outras manifestações culturais que têm contribuído para o fortalecimento e visibilidade do panorama artístico na região.

Assim, e impondo um período mais recuado, para efeito de revisão histórica, verifica-se que entre os anos 10 e 20 do século passado o interesse por museus e pela preservação da arte, no espaço insular madeirense, esteve ligado à valorização do património religioso, especialmente da pintura sacra dos séculos XV e XVI. Por outro lado, a ideia de fundar um museu remota a 1850, proposta pelo então Governador Civil José Silvestre Ribeiro, que percebeu a necessidade de preservar o acervo local e atender aos turistas estrangeiros que visitavam a ilha (Valente, 1999, Zagallo, 1943). No entanto, o projeto inicial não tinha uma orientação específica para as artes.

Durante a década de 1920, o movimento modernista despertou um sentimento de orgulho regional e uma maior atenção para a arte. Foi neste contexto que surgiu a ideia de criar museus e galerias de arte para valorizar o acervo cultural e artístico local; contudo, as iniciativas esbarravam na falta de apoio institucional (Valente, 1999). Ainda assim, é de ressaltar as mostras de pintura que ocorriam em salas improvisadas de hotéis, lojas de antiguidades e associações locais (Comércio do Funchal e Ateneu Comercial do Funchal). De facto, a situação cultural da região não passava despercebida pela imprensa da época, que já então alertava para a ausência de uma galeria de arte permanente e para a carência de uma verdadeira “intelectualidade” local — entendida como a harmonia entre arte, inteligência e sensibilidade. Esta crítica foi expressa num artigo publicado no *Diário de Notícias* em 1922, no qual se apontava que, apesar de “não faltar inteligência” aos madeirenses, existia um défice de “ilustração”, ou seja, de “aquela deliciosa harmonia entre a inteligência e a arte,

entre o pensamento e a beleza, entre o útil e o agradável, entre a natureza e o ideal” (F. L., 1922, citado por Valente, 1999, p. 29).

O primeiro museu oficial da Madeira foi inaugurado em 1929, resultado dos esforços de Adolfo de Noronha e de outros ilustres, como Francisco Franco, Henrique Franco e Alfredo Miguéis, dos quais falar-se-á, brevemente, mais à frente. O Museu Municipal do Funchal, com principal foco nas ciências naturais e contendo algumas obras artísticas, foi instalado no antigo Palácio de São Pedro. Com o tempo, especializou-se em história natural, relegando as artes a segundo plano. Apenas na década de 1950 a Madeira estabelecia um museu de arte sacra, e no final do século, um museu de arte contemporânea.

A partir da “Geração do Cenáculo” iniciaram-se as primeiras discussões e ações de cunho cultural, fortemente orientadas para o regionalismo e voltadas para a realidade cultural da ilha. Nesse contexto, destacam-se Francisco Franco, Henrique Franco e Alfredo Miguéis — os três madeirenses que integraram os “Cinco Independentes” — que retornaram à ilha após o contacto com as vanguardas artísticas em Paris. Os três artistas desempenharam um papel relevante na afirmação da identidade madeirense, dentro da arte portuguesa, durante a primeira metade do século. Contudo, na ausência de uma base artística sólida, estruturas culturais ativas e de uma sociedade que os apoiasse, os três bolseiros de Paris acabaram por se tornar apenas num episódio isolado no panorama cultural estagnado da sua época (Valente, 1999).

Sucederam-se várias iniciativas de relevo, como a fundação da Sociedade de Concertos da Madeira (1943), da Academia de Música da Madeira (1945) e da Academia de Belas Artes da Madeira (1955). Simultaneamente, desenvolveram-se projetos expositivos e museológicos, como a *Exposição no Museu de Arte Antiga* (Lisboa) do espólio de arte flamenga madeirense (1949), coordenada por Luiz Peter Clode, e a criação do Museu Quinta das Cruzes (1953), inicialmente designado Casa-Museu César Gomes.

Em junho de 1960 assistiu-se à *I Exposição Nacional de Pintura*, realizada na Quinta Vigia e organizada pela Sociedade de Concertos da Madeira com a colaboração com a Sociedade Nacional de Belas Artes. Nesta exposição, onde contou com a participação de 43 artistas, houve uma premiação que, embora relevante, não resultou em aquisições, acabando, a exposição, mais tarde esquecida. Embora pareça que os esforços de muitos não resultaram em

algo efetivo e palpável, esta exposição acabou por se tornar precursora dos *Grandes Prémios do Funchal*, estabelecidos seis anos depois e fundamentais tanto no contexto regional como no nacional (Valente, 1999).

Em 1962, a Fundação Calouste Gulbenkian realizou uma exposição itinerante na Madeira (Novoa e Ó, 2007), contribuindo para a divulgação da arte contemporânea portuguesa e apresentando obras de artistas de renome. Assim como aconteceu no ano seguinte, com a *XXVI Missão Estética de Férias*, embora não tenha sido continuada após a segunda edição (Valente, 1999).

Nos finais da década de 1960 e ao longo da década de 1970, verificaram-se, conforme apelidado por Valente (1999), as exposições “tímidas” e “esporádicas”, frequentemente associadas à Academia, isto é, muitas vezes, limitadas a trabalhos escolares ou influenciadas por métodos académicos. Ainda que alguns artistas possam ter adotado uma postura mais discreta ou “tímida”, na apresentação dos seus trabalhos, havia, inevitavelmente, trabalhos que se posicionavam de forma crítica e desafiadora, havendo, por isso, casos de censura como, por exemplo, a retirada de obras, pela PIDE, de temática guerra africana, assinadas por António Rodrigues (Valente, 1999).

O *Comércio do Funchal*, fundado em 1967, tornou-se uma publicação cultural de vanguarda, ganhando destaque como uma plataforma essencial de crítica social e política durante a "primavera marcelista". Conhecido como o “Jornal cor-de-rosa”, o *Comércio do Funchal* foi um dos principais veículos de oposição ao regime salazarista, “chamando-se à atenção para a importância do turismo, da agricultura, da emigração, e mais um quantos pontos pertinentes.” (Sousa, 2022, p. 55).

Antes do 25 de Abril, é possível entender que as exposições de arte, sejam elas de dimensão regional ou nacional, “tímidas” ou provocadoras, assim como a presença de assuntos culturais na imprensa, durante o século XX, vieram a desempenhar um papel fundamental na promoção de artistas locais, além de fomentar algum senso de crítica, necessária para a época.

No pós-25 de Abril, a Madeira experimentou, por um lado, a celebração da nova liberdade democrática, comum a todo o país, e, por outro, a manifestação de um desejo histórico de

autonomia política⁴, em resposta ao descontentamento com o poder centralizado em Lisboa (Valente, 1999).

Verifica-se que o ensino artístico na ilha ganhou maior relevância quando, em outubro de 1977, surge oficialmente o Instituto Superior de Artes Plásticas da Madeira (ISAPM), antiga Academia de Belas Artes da Madeira e atual Conservatório – Escola Profissional das Artes da Madeira, Eng.º Luiz Peter Clode⁵. Segundo Gorjão (1979, pp. 9-16), com esta aposta no ensino realizou-se a oportunidade de dar resposta:

“à necessidade de dotar este arquipélago com uma unidade de ensino que, neste campo específico, assegure, para além de funções didáticas, as de investigação, de expansão cultural e de prestação de serviços à comunidade, numa perspetiva de abertura ao meio em que se insere”. (Valente, 1999, p. 115)

Nesse sentido, com a atualização do ensino artístico estiveram incluídos os cursos de Artes Plásticas/Pintura, Artes Plásticas/Escultura e *Design/Projectação Gráfica*. Além disso, como refere Valente (1999, p. 115), foram desenvolvidos, dentro desses cursos, um conjunto de projetos inovadores, como a instalação de laboratórios de vídeo e fotografia, assim como a abertura de um *atelier* infantil (associado à disciplina de “Educação Visual Básica”) — neste último, salienta-se o pioneirismo na Madeira.

O ISAPM foi um núcleo formador e estimulante das artes na região, responsável por desenvolver diversas iniciativas culturais. Ressalta-se a publicação do boletim anual *Espaço-Arte* e as *Jornadas Anuais do ISAPM*, através de acordos de colaboração com os organismos oficiais ligados à cultura, acontecendo periodicamente até finais da década de 90.

Em 1992 o Instituto é integrado na Universidade da Madeira, mudando a sua designação para Instituto Superior de Arte e Design (ISAD), na sequência da integração das Escolas Superiores de Belas Artes de Lisboa e Porto nas Universidades de Lisboa e Porto,

⁴ A propósito deste assunto, será importante colocar a reflexão de Paulo Rodrigues (2015), sobre o conceito de *Madeirensidade*, onde levanta a hipótese de que o Estado Novo tenha inibido reflexões identitárias regionais servindo-se de políticas coercitivas. Outra hipótese, colocada pelo mesmo autor, é que, após o 25 de Abril, houve uma “osmose” ou adaptação entre o regime e parte da elite madeirense, o que pode ter contribuído para que a identidade madeirense não se consolidasse num termo próprio.

⁵ Conservatório – Escola das Artes da Madeira, Eng.º Luiz Peter Clode. (s.d.). *Página principal*. Disponível em: <https://www.conservatorioescoladasartes.com/> (Acedido a 6 de outubro de 2024).

respetivamente. Em 1997, após uma reestruturação, o ISAD foi extinto, com os cursos transferidos para o *Campus* principal da universidade até os dias de hoje⁶.

Em relação à investigação sobre arte e cultura na Madeira, entre os diversos estudos pioneiros, destacam-se as contribuições de Pita Ferreira, Artur Sarmiento, Eduardo Pereira e Fernando Augusto da Silva, com obras como *Sé do Funchal*, *Ilhas de Zargo*, *Elucidário Madeirense* e *Colégio dos Jesuítas* “cujos textos são referências incontornáveis, carecendo, no entanto, de uma revisitação de forma a corrigir ou completar as verdades históricas e permitir uma nova leitura estética” (Rodrigues, 2011, p. 55). Ao lado destes ilustres, surgem outras figuras de destaque pela sua análise crítica sobre as obras de arte, como Peter Clode, Cayolla Zagalo, Jácome Correia, Emmanuel Ribeiro, Robert Smith e Santos Simões, cujas contribuições continuam a ser relevantes para a interpretação do património artístico regional.

A partir dos anos 60, investigadores como Luiza Clode, Rui Carita, Vítor Serrão, Fernando António Batista Pereira, Isabel Santa Clara, Francisco Clode de Sousa, António Gorjão, António Marques da Silva, Idalina Sardinha, Carlos Valente, e Rita Rodrigues têm se destacado com contribuições significativas para a pesquisa teórico-metodológica “assente em estudos iconográficos e iconológicos que abriram um novo ciclo para o conhecimento da história da arte na Madeira” (Rodrigues, 2011, p. 55). Mais recentemente, a região tem sido enriquecida pelos contributos de Paulo Ladeira, Teresa Vasconcelos, Alexandra Gonçalves, Emanuel Gaspar, Agostinho Lopes, entre outros. Acredita-se que, a cada nova geração de estudiosos, a compreensão e a valorização do património artístico da região tornam-se progressivamente mais detalhadas e aprofundadas.

Estes esforços são refletidos nas publicações de diferentes revistas e jornais locais, que têm sido veículos para a divulgação e análise crítica da arte e da história da Madeira, como apontado por autores como Valente (1999), Rodrigues (2011) e Gonçalves (2014). publicações como *Das Artes e da História da Madeira* (1950-1972), *Tempos* (1964), *Mundus* (anos 60), *Atlântico* (1980-1995), *Filigrana – Mail-Art Zine* (1981-1983), *Espaço-Arte* (1977-1995), *Margem 2* (Câmara Municipal do Funchal, desde 1995), *Islenha* (Direção Regional Assuntos Culturais, desde 1980), e mais recentemente *Xarabanda* (*Grupo Xarabanda*), *Girão* (Câmara Municipal de Câmara de Lobos), *Origens* (Câmara Municipal

⁶ Direção Regional do Arquivo e Biblioteca da Madeira. (s.d.). *Descrição arquivística 101698*. Disponível em: <https://arquivo-abm.madeira.gov.pt/descriptions/101698> (Acedido a 21 de maio de 2025).

Santa Cruz), *Translocal. Culturas Contemporâneas Locais e Urbanas* (desde de 2016). De igual forma, jornais como o *Patriota Funchalense* (1821-1823), *Heraldo da Madeira* (1904-2015), *Comércio do Funchal* (1967-1975), *Diário de Notícias* (desde 1876), *Jornal da Madeira* (estabelecido em 1906 e atualmente designado *JM* desde 2015) e *Tribuna da Madeira* (desde 1999) têm sido fontes de informação, documentação e reflexão crítica sobre a arte e a cultura da Madeira.

Autores como Carlos Valente (1999), Rita Rodrigues (2011), Juan Gonçalves (2014), entre outros, já abordaram as diferentes iniciativas de caráter cultural, algumas das quais cessaram atividade, enquanto outras sofreram alterações de designação ou de localização, dando lugar a novos projetos.

A segunda metade do século XX assistiu ao surgimento de espaços e eventos culturais, como o Cine Clube do Funchal (1955), dinamizado por António Aragão, e a fundação do Museu de Arte Sacra do Funchal (1955). O Cineclube do Funchal, fundado em 1966, ampliou rapidamente a sua atividade do cinema para a música e artes plásticas, promoveu manifestações contemporâneas e tornando-se pioneiro em Portugal ao incentivar debates públicos após as sessões. Em menos de um ano, superou instituições similares do continente em número de sessões e debates (Valente, 1999, p. 80).

Em 1978-1979, a integração da Assessoria para os Assuntos Culturais na Secretaria Regional de Educação e Cultura deu origem à Direção Regional dos Assuntos Culturais, e, em 1979, a criação da Sala de Documentação Contemporânea, por iniciativa de Sara de Portugal, esteve na génese da Biblioteca Pública Regional da Madeira, atual Arquivo Regional e Biblioteca Pública da Madeira.

Nos anos seguintes, destacaram-se a fundação da Galeria Quetzal (1981), a realização do *I Encontro Cultural Funchal-Lisboa* (1981), a criação da Photographia – Museu Vicentes (1982), atualmente denominado Museu de Fotografia da Madeira – Atelier Vicente's. Em 1985, foi estabelecido o Centro de Estudos de História do Atlântico, seguido da fundação da Associação de Artistas Plásticos da Madeira – Circul'arte (1986) e do Museu Henrique e Francisco Franco (1987).

O final do século XX e o início do século XXI mantiveram esta dinâmica cultural, com a criação da Casa Colombo – Museu do Porto Santo (1989), da Galeria da Associação Quebra Costas – Porta 33 (1990), do Museu de Arte Contemporânea do Funchal (1992), do Museu Etnográfico da Madeira (1996) e do Museu Casa da Luz (1997), atual Museu da Eletricidade - Casa da Luz. A Casa da Cultura Calheta – Casa das Mudas, inaugurada em 1998, viria a transformar-se no Centro das Artes – Casa das Mudas (2004).

Paralelamente à criação destas instituições, foram desenvolvidos projetos e iniciativas que contribuíram para o enriquecimento do panorama artístico e patrimonial da região. Entre os mais significativos, salienta-se a exposição *A Madeira nas Rotas do Oriente*⁷ (2000 e 2005), a criação do Núcleo Arqueológico da Junta de Freguesia de Machico⁸ (2005), da Galeria Casa das Mudas – Centro das Artes (2006) e da Galeria dos Prazeres (2008).

Ainda no início da década de 2010, destacou-se o projeto artE de pORtas abErtas⁹, idealizado por Zyberchema¹⁰ com o apoio de João Carlos Abreu (então secretário regional do Turismo) e da Câmara do Funchal. Um projeto de intervenção artística no espaço público que revitalizou a Zona Velha do Funchal através da transformação de portas da Rua de Santa Maria por artistas locais, nacionais e internacionais.

A primeira intervenção ocorreu em agosto de 2010, na porta n.º 207 da Rua da Carreira, pelo artista Martinho Mendes. Ao longo dos anos, dezenas de artistas intervieram nas portas — entre eles, Marcos Milewski (porta n.º 77), Gonçalo Martins (portas n.º 81-83), Patrícia Sumares (porta n.º 41), Fátima Spínola (porta n.º 4), Guareta Coromoto (porta n.º 151), Luz Henriques (porta n.º 142), Nini Andrade Silva (porta n.º 109) e Paulo Sérgio — “Beju” (porta n.º 99).

⁷ Pedro de Carvalho – Antiquidades e Art Books, *Produto disponível online*. Disponível em: https://www.antiquidadesartbooks.com/index.php?route=product/product&product_id=172 (Acedido a 29 de janeiro de 2025).

⁸ Câmara Municipal de Machico. (s.d.). *Núcleo Museológico de Machico – Solar do Ribeirinho*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/n%C3%BAcleo-museol%C3%B3gico-de-machico-%E2%80%93-solar-do-ribeirinho.html> (Acedido a 2 de fevereiro de 2025).

⁹ Projeto artE pORtas abErtas. (s.d.). *Arte Portas Abertas – Funchal*. Disponível em: <https://www.arteportasabertas.com/> (Acedido a 2 de fevereiro de 2025).

¹⁰ Pseudónimo de José Maria Montero Fernández, fotógrafo espanhol residente na Madeira.

Em 2014, o Museu de Arte Contemporânea do Funchal, então ainda sediado na Fortaleza de São Tiago, apresentou uma *Exposição Rotativa*¹¹ da sua coleção, incluindo obras de artistas como Pedro Proença, Rui Chafes, Michael Biberstein, Fernando Calhau, Sofia Areal, Miguel Branco, Fernanda Fragateiro, Manuel Rosa, António Palolo e Pedro Gomes. A mostra integrou também obras de artistas madeirenses, como Cármen Silva, Susana Figueira, Dina Pimenta, Bruno Côrte, Duarte Encarnação, Sílvio Cró e Martinho Mendes. Anos mais tarde, o museu viria a ser transferido para a Calheta, onde passou a funcionar sob a designação MUDAS – Museu de Arte Contemporânea da Madeira.

Já em 2017, e a título de exemplo, o Teatro Municipal Baltazar Dias acolheu *Persona – Exposição de Arte Contemporânea*¹², com obras de artistas plásticos como Carina Mendonça, Carolina Askue, Carolina Fernandes, Cristiana de Sousa, DDiarte, Hernando Urrutia, Jose Zyberchema, Luísa Spínola, Luz Henriques, Marcos Milewski, Paulo Sérgio Beju e Teresa Jardim. Destaca-se também *Ilhéstico*¹³ (2019), uma exposição coletiva que celebrou os 30 anos da Porta 33, assumindo a forma de um roteiro de arte contemporânea para a cidade do Funchal.

Em 2021, destaca-se a exposição *Pensar Aragão mais (ou menos) exa(c)tamente*¹⁴, que evocou a obra multifacetada de António Aragão, figura central no panorama artístico e cultural madeirense. A mostra reuniu trabalhos inéditos de 17 artistas convidados que com Aragão conviveram ou com ele partilharam afinidade artístico-estética, em diálogo com peças de coleções privadas. Com curadoria de Carlos Valente e coordenação de Teresa Klut, a exposição esteve patente na Quinta Magnólia – Centro Cultural.

No ano de 2022, a atividade cultural intensificou-se com diversas exposições e iniciativas nos diferentes espaços museológicos da região. Entre estas, destaca-se Museu de Arte

¹¹ Viral Agenda. (s.d.). *Exposição Rotativa da Coleção do MACF*. Disponível em: <https://www.viralagenda.com/pt/events/115083/esposicao-rotativa-da-colecao-do-macf> (Acedido a 2 de fevereiro de 2025).

¹² Teatro Baltazar Dias. (s.d.). *Exposição "Persona" – Arte Contemporânea*. Disponível em: <https://teatrobaltazardias.funchal.pt/evento/persona-exposicao-de-arte-contemporanea/> (Acedido a 3 de fevereiro de 2025).

¹³ Porta 33. (2019). *Ilhéstico – Um Roteiro de Arte Contemporânea para a Cidade do Funchal*. Disponível em: https://www.porta33.com/porta33_madeira/exposicoes/content_exposicoes/Ilhestico/ilhestico_entrada.html (Acedido a 4 de fevereiro de 2025).

¹⁴ Direção Regional da Cultura. (s.d.). *Pensar Aragão mais (ou menos) exa(c)tamente*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural/123/2359-exposi%C3%A7%C3%A3o-pensar-arag%C3%A3o-mais-ou-menos-exa-c-tamente.html> (Acedido a 4 de fevereiro de 2025).

Contemporânea: a fundação¹⁵, apresentada no Museu Quinta das Cruzes, que assinalou o arranque das comemorações dos 30 anos da fundação do Museu de Arte Contemporânea da Madeira. A exposição evocou o espírito das primeiras exposições de arte moderna realizadas naquele espaço durante a década de 1960, apresentando uma seleção de obras do Núcleo de Arte Contemporânea provenientes das aquisições e prémios da *I e II Exposição de Arte Moderna e do Prémio Cidade do Funchal* (1966-1967).

Outro evento de 2022 foi o *Roteiro de Verão*¹⁶, uma iniciativa que percorreu o arquipélago da Madeira, do Funchal ao Porto Santo, com 17 sugestões culturais de pintura, desenho, escultura, instalação, fotografia, música sacra e etnografia. O *Roteiro* propôs “modo diferente de viver o verão” (Direção Regional de Cultura da Madeira, s.d.)¹⁷, através de visitas a museus, galerias, casas de cultura e centros cívicos.

Em 2024, a Casa da Cultura de Santa Cruz acolheu a exposição póstuma *António Nelos – A Imagem Reinventada*¹⁸, uma mostra que procurou refletir o espírito crítico e a irreverência do artista, pela seleção de obras representativas da sua produção. Também em 2024, foi inaugurada no mesmo espaço a exposição *Ao Nível do Olhar*¹⁹, que reuniu cinco artistas plásticos madeirenses – Alice Sousa, Evangelina Sirgado, Graça Berimbau, Mafalda Gonçalves e Teresa Jardim.

Cumpram ainda referir que, para além das iniciativas aqui destacadas, muitas outras têm vindo a realizar-se nos mais diversos contextos. Seja através de exposições coletivas ou individuais, promovidas por instituições públicas e privadas, por escolas ou por iniciativas de caráter independente. Destaca-se ainda a utilização de espaços alternativos e não convencionais, como a Avenida Arriaga e alguns centros comerciais para o mesmo efeito.

¹⁵ Direção Regional de Cultura. (s.d.). *Museu de Arte Contemporânea: a fundação*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural/123/3775-exposi%C3%A7%C3%A3o-museu-de-arte-contempor%C3%A2nea-a-funda%C3%A7%C3%A3o-2.html> (Acedido a 4 de fevereiro de 2025).

¹⁶ Direção Regional de Cultura. (s.d.). *Roteiro de Verão – Agenda Cultural, Cultura Madeira*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural/123/3813-roteiro-de-ver> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

¹⁷ *Idem* (s.d.)

¹⁸ Direção Regional de Cultura. (2024). *Exposição “António Nelos | A Imagem Reinventada”*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural/123/6176-exposi%C3%A7%C3%A3o-ant%C3%B3nio-nelos-a-imagem-reinventada.html> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

¹⁹ RTP – Rádio e Televisão de Portugal. (s.d.). *Hora 10* [Programa disponível online]. Disponível em: <https://www.rtp.pt/play/p1307/e396138/hora-10#> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

Dado o vasto conjunto de iniciativas referidas, importa salientar algumas, nomeadamente a exposição, nomeadamente a exposição *20 Anos de Artes Plásticas na Madeira* – Museu de Arte Contemporânea do Funchal (1999-2000), coordenada por Isabel Santa Clara, Carlos Valente e Francisco Clode de Sousa. Esta iniciativa culminou na exposição *Em Viagem*, que esteve patente em 2020 na Quinta Magnólia – Centro Cultural, reunindo uma seleção de obras de vinte e dois jovens artistas madeirenses e dando continuidade a projetos anteriores, como *Horizonte Móvel* (Artes Plásticas na Madeira 1960-2008, no contexto da celebração dos 500 anos da cidade do Funchal)²⁰. Além da exposição física, a iniciativa *Em Viagem Comentada*²¹, produzida pelo Governo Regional, através da então Secretaria Regional de Turismo e Cultura, incluiu uma série de vídeos que contextualizam as obras expostas. Os vídeos contaram com a participação de artistas, críticos de arte e outros especialistas, proporcionando uma abordagem mais profunda e interativa da exposição.

Ainda, destaca-se o projeto *What is Watt?*²², fundado em 2001 por Silvestre Pestana, Celeste Cerqueira e António Dantas, o qual promove a convergência entre arte, ciência e tecnologia, reunindo artistas que utilizam a tecnologia na criação das suas obras. Ao longo dos anos, *What is Watt?* tem se mantido ativo, com exposições itinerantes e iniciativas que percorrem tanto a Madeira quanto o continente português.

Mais recentemente, a cidade do Funchal acolheu a *1.ª edição da Bienal de Arte & Design*²³, promovida pela Câmara Municipal do Funchal e organizada pelo Centro Cultural e de Investigação do Funchal — com curadoria de Susana Gonzaga e coordenação científica de Francisco Faria Paulino —, esta iniciativa propôs uma reflexão em torno do tema *Ecologia das Coisas*, reunindo criadores de várias áreas num programa alargado de exposições,

²⁰ Arquipélagos. (s.d.). *Horizonte Móvel – Artes Plásticas na Madeira 1960-2008* (Isabel de Santa Clara, Funchal, 500 Anos, setembro de 2008). Disponível em: <https://www.arquipelagos.pt/imagem/horizonte-movel-artes-plasticas-na-madeira-1960-2008-isabel-de-santa-clar-a-funchal-500-anos-setembro-de-2008-ilha-da-madeira/> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

²¹ Diário de Notícias. (2020, 5 de junho). “*Em Viagem Comentada é o novo projecto do Governo Regional*”. Disponível em: <https://www.dnoticias.pt/2020/6/5/48619-em-viagem-comentada-e-o-novo-projecto-do-governo-regional> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

²² Diário de Notícias. (2024, 16 de setembro). “*What is Watt?*” *chega a Santa Cruz a 20 de setembro*. Disponível em: <https://www.dnoticias.pt/2024/9/16/419995-what-is-watt-chega-a-santa-cruz-a-20-de-setembro> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

²³ Câmara Municipal do Funchal. (s.d.). *Exposições – Centro Cultural e de Investigação do Funchal (CCIF). Funchal Cultura*. Disponível em: <https://cultura.funchal.pt/ccif-exposicoes/> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

conferências, *workshops* e instalações interativas. A Bienal decorreu entre março e junho de 2025.

Este percurso de eventos e iniciativas evidencia não apenas a vitalidade do panorama cultural madeirense, como também a sua capacidade de transformação e de diálogo com a contemporaneidade. Ao longo das últimas décadas, a RAM tem vindo a afirmar-se como um território de criação e experimentação artística, onde se cruzam diferentes gerações, linguagens e contextos.

Neste processo, foram múltiplas as contribuições que permitiram aproximar a produção artística local dos circuitos nacionais e internacionais, diminuindo distâncias simbólicas e geográficas. O percurso dos artistas madeirenses, entre permanências e deslocações — que se prefere não indicar nomes de autores-artistas — reflete tanto a insularidade como a abertura, numa dinâmica de partida, regresso ou reinvenção constante.

Importa, neste contexto, reconhecer que uma abordagem crítica ao património artístico da Madeira — enquanto território de criação e receção estética — exige o mapeamento de acontecimentos, práticas e agentes que contribuíram para a construção de um legado artístico com ressonância nacional e até internacional. Concordamos, assim, com a perspetiva de que “não é a ‘arte madeirense’ que deve ser o foco, mas sim o espólio artístico existente no Arquipélago da Madeira, que deve ser objeto de estudo, de divulgação e de experimentação junto dos alunos de todas as idades [...] e de toda a comunidade em geral” (Rodrigues, 2011, p. 58). O relevante, portanto, reside na valorização crítica e pedagógica desse espólio, entendido não apenas como herança passiva, mas como matéria viva para a investigação, interpretação e fruição coletiva — integrando-se em processos educativos, artísticos e culturais capazes de estimular a consciência estética e histórica das diversas gerações.

Este esforço de criação do espólio implica não só a valorização dos artistas e das suas obras, como também o reconhecimento dos mediadores culturais, investigadores e instituições que, ao longo do tempo, têm contribuído para a preservação, divulgação e reflexão crítica sobre a arte produzida na Madeira.

É também, por isso, fundamental reconhecer, neste tópico, os espaços que têm acolhido e promovido esta atividade artística, funcionando como vetores de visibilidade, experimentação

e encontro entre artistas, obras e públicos. Na Madeira, o sistema museológico e expositivo tem-se consolidado ao longo das últimas décadas, com a criação e dinamização de instituições que acolhem exposições permanentes e temporárias, bem como programas de educação artística, investigação e residências. Embora a maioria destes espaços se concentre na zona do Funchal — núcleo urbano central —, tem-se vindo a assistir a um movimento progressivo de descentralização cultural.

2.1. Breve cartografia de instituições

Apesar de já mencionados alguns destes espaços, segue-se com uma breve cartografia dos principais museus, galerias e outras estruturas atualmente ativos na RAM, com ênfase àqueles que melhor se relacionam com a temática desta investigação. Entre os museus, destaca-se o Museu de Arte Sacra do Funchal²⁴, instalado no antigo Paço Episcopal, fundado em 1594 por D. Luís Figueiredo de Lemos, este museu conserva um importante acervo de arte sacra, com destaque para a pintura flamenga e portuguesa, escultura, ourivesaria e paramentaria dos séculos XV a XVIII. O Museu da Quinta das Cruzes²⁵, aberto ao público em 1953, reúne coleções de artes decorativas, mobiliário, cerâmica, ourivesaria e pintura. O museu surgiu a partir do espólio doado pelo ourives César Filipe Gomes, ampliado por outros legados e aquisições.

O Museu de Fotografia da Madeira – Atelier Vicente's²⁶, um dos dois únicos estúdios fotográficos oitocentistas existentes em Portugal, preserva cerca de 800 mil negativos e um acervo relevante ligado à história da fotografia e do cinema na Madeira. Também o Museu da Eletricidade – Casa da Luz²⁷, inaugurado em 1997 nas instalações da antiga Central Térmica do Funchal (1870), este museu celebra o centenário da eletrificação da Madeira, com

²⁴ Direção Regional de Cultura / Museu de Arte Sacra do Funchal. (s.d.). *MASF – Museu de Arte Sacra do Funchal*. Disponível em: <https://masf.pt/> (Acedido a 2 de abril de 2025).

²⁵ Direção Regional da Cultura / Museu Quinta das Cruzes. (s.d.). *Museu Quinta das Cruzes*. Disponível em: <https://mqc.madeira.gov.pt/> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

²⁶ Direção Regional da Cultura. (s.d.). *Museu de Fotografia da Madeira – Atelier Vicente's*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/museu-de-fotografia-da-madeira-atelier-vice-s> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

²⁷ Direção Regional da Cultura. (s.d.). *Museu da Electricidade – Casa da Luz*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/museu-da-electricidade-%E2%80%93-casa-da-luz.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

exposições permanentes e temporárias. Exemplo disso é *HÍ-FEN*, exposição coletiva com curadoria de Ricardo Ferreira, realizada em maio de 2025.

Por sua vez, o Museu Henrique e Francisco Franco²⁸, dedicado à obra dos irmãos Franco, foi inaugurado em 1987 e reaberto em 1996, após remodelações. Apresenta uma coleção significativa de escultura e pintura do início do século XX. Para além da exposição permanente, o museu promove regularmente exposições temporárias. Um exemplo recente é *O Cão do Dragoal*, de Nuno Henrique, inaugurada a 18 de julho de 2025, no âmbito do projeto Semeadores²⁹.

O MUDAS – Museu de Arte Contemporânea da Madeira³⁰, situado na Casa das Mudas, na Calheta, desde 2015, após a transferência da Fortaleza de São Tiago, encontra-se com uma coleção de arte contemporânea portuguesa. Integra também um centro de documentação e um serviço educativo. Ao longo dos anos, tem promovido exposições temporárias, bem como uma programação no seu auditório. O edifício que o acolhe foi distinguido com a Medalha Alvar Aalto (2012) e nomeado para o Prémio Europeu de Arquitetura Contemporânea Mies van der Rohe (2005). A coleção do museu, com importantes obras da arte portuguesa a partir da década de 1960, foi particularmente enriquecida nos anos 1990, afirmando-se atualmente como um acervo de referência no panorama artístico regional e nacional. Destaca-se, nesse sentido, a exposição inaugural *Experiência da Forma II*, uma versão ampliada da mostra homónima realizada em 2009, que integrou um núcleo expressivo de artistas madeirenses ou residentes na região. Entre os nomes representados contam-se Teresa Jardim, Alice de Sousa, Martinho Mendes, Pedro Clode, Humberto Spínola, Eduardo de Freitas, António Marques da Silva, Domingas Pita, José Manuel Gomes, Diogo Goes, António Nelos, Amândio de Sousa, Duarte Encarnação, João Pestana, Carmo Ramos Silva, Barbara Sousa, António Aragão, Rigo, Martha Telles, Teresa Gonçalves Lobo, entre outros.

²⁸ Direção Regional da Cultura. (s.d.). *Museu Henrique e Francisco Franco*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/museu-henrique-e-francisco-franco.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

²⁹ Projeto (2024-2026) coordenado pela Câmara Municipal do Funchal, através do Museu Henrique e Francisco Franco e da Capela da Boa Viagem, em articulação com o MIRA Galerias - MIRA FORUM (Porto), o Museu do Cão (Guarda) e o Arquipélago - Centro de Artes Contemporâneas (Açores), no âmbito do Programa de apoio da Direção-Geral das Artes - Rede Portuguesa de Arte Contemporânea (RPAC). Inclui várias exposições, um encontro sobre arte/cultura e uma publicação. Inspirado na obra “O Semeador” de Francisco Franco, o projeto propõe conectar artistas, agentes culturais e instituições, promover a produção artística e a compreensão cultural entre os arquipélagos da Macaronésia, num fluxo atlântico intercontinental.

³⁰ Direção Regional da Cultura / Museus da Madeira. (s.d.). *Museu de Arte Sacra do Funchal*. Disponível em: <https://museus.madeira.gov.pt/DetalhesMuseu?museumId=1> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Entre as galerias e núcleos culturais da Madeira, destaca-se a Casa da Cultura de Santa Cruz / Quinta do Revoredo³¹, instalada numa antiga residência de verão construída em 1840 e adaptada a equipamento cultural em 1993. Com espaços expositivos e um auditório ao ar livre, tem vindo a promover uma programação regular no domínio das artes visuais. Ao longo dos anos, acolheu trabalhos de artistas, entre os quais Helena Sousa, Cristiana Sousa, Patrícia Sumares, Trindade Vieira, Alexandra Carvalho, Sílvio Cró, António Rodrigues, Carlos Valente, Paulo David, Helena Sousa, Teresa Jardim, Graça Berimbau, Alice Sousa, Fedra Espiga Pinto, Sérgio Benedito, Paulo Sérgio BEju, Dina Pimenta, Ângela Franco, Mafalda Gonçalves, Lucília Monteiro, Tiago Perestrelo, António Rodrigues, Evangelina Sousa, Martinho Mendes, Nelson Henriques e Eurico Santos.

A galeria Porta 33³², fundada em 1989, dinamiza exposições, colóquios, visitas guiadas e programas de residências artísticas. Em 2020, recebeu a Insígnia Honorífica Madeirense. Destacam-se exposições de artistas madeirenses como Lourdes Castro, com *O Amor que purifica e Trottoir Azul* (2013), Nuno Henrique, com *O velho Dragoeiro que existia na Ponta do Garajau caiu ao mar durante uma chuvada intensa de sudeste, ocorrida no equinócio de Outono de 1982* (2010), e Rui Carvalho, com *Desenho e Pintura* (2005).

A Quinta Magnólia Centro Cultural³³, requalificada em 2019, é outro espaço dedicado à arte contemporânea. Localiza-se numa antiga propriedade do século XIX, com uma programação que articula a apresentação de artistas emergentes com exposições retrospectivas de autores consagrados. Entre as exposições que merecem menção, destacam-se *Was it Therapy?* (2024)³⁴, que apresentou trabalhos de técnica mista e instalação do artista Marco Fagundes Vasconcelos; *Private Investigations* (2024)³⁵, de Teresa Brazão, que explora uma leitura

³¹ Visit Madeira. (s.d.). *Casa da Cultura de Santa Cruz – centros culturais*. Disponível em: <https://visitmadeira.com/pt/o-que-fazer/apaixonados-por-cultura/patrimonio/centros-culturais/casa-da-cultura-de-santa-cruz/> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

³² Porta33 – Associação Quebra Costas Centro de Arte Contemporânea. (s.d.). *Porta33 – Centro de Arte Contemporânea*. Disponível em: <https://www.porta33.com/> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

³³ Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (s.d.). *Quinta Magnólia – Centro Cultural*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/quinta-magnolia-centro-cultural> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

³⁴ Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (2024, julho). *Exposição “Was it Therapy?”*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural/123/6227-exposi%C3%A7%C3%A3o-%E2%80%9Cwas-it-therapy.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

³⁵ Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (2024, outubro). *Exposição “Private Investigations”*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/not%C3%ADcias/1/6538-inaugura%C3%A7%C3%A3o-da-exposi%C3%A7%C3%A3o-private-investigations.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

abstrata da paisagem madeirense através de geometrias e campos cromáticos, e “As Apropriações Arquitetónicas e Cinematográficas na Pintura” (2023)³⁶, de Filipa Venâncio, que propôs uma reflexão crítica sobre a representação visual da Madeira.

Já a Capela da Boa Viagem³⁷, fundada em 1655, propõe desde 2019 a exploração do espaço como local de reflexão artística, sendo que desde 2021 tem programação ativa como núcleo difusor de arte e cultura, dedicando-se em particular às artes visuais proporcionando um espaço de criação livre no que fora outrora um espaço de culto. O artista Hélder Folgado foi o primeiro a expor no espaço, em setembro de 2019, o que marcou a reativação da Capela após a sua requalificação. Posteriormente, a exposição *Em Traços Largos* (2019–2020)³⁸, de Guareta Coromoto, consolidou este novo papel do espaço. Com o apoio da Câmara Municipal do Funchal³⁹ Hélder Folgado assumiu a curadoria da temporada artística de 2021–2022. Ao longo deste ciclo, passaram pelo espaço nove artistas⁴⁰, entre eles, destaca-se os madeirenses: Carolina Vieira, Miguel Ângelo Martins e Rodrigo Camacho.

A Galeria dos Prazeres⁴¹, na Calheta, inaugurada em 24 de outubro de 2008 e integrada na Quinta Pedagógica dos Prazeres, promove a arte contemporânea. Desde a sua abertura, operou com duas salas expositivas, com uma primeira coordenação artística de Patrícia Sumares. A exposição de estreia na sala principal coube ao artista RIGO 23, cuja intervenção pública em calçada portuguesa ainda hoje acolhe os visitantes à entrada da galeria (Ferreira, 2021). Posteriormente, nomes de relevo como Lourdes Castro, Paula Rego, António Dantas, António

³⁶ Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (2024, novembro). *Exposição “A Sala da Senhora – Take 2”*. Disponível em:

<https://cultura.madeira.gov.pt/not%C3%ADcias/5766-inaugura%C3%A7%C3%A3o-da-exposi%C3%A7%C3%A3o-a-sala-da-senhora-take-2.html> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

³⁷ Governo Regional da Madeira / Museus da Madeira. (s.d.). *Museus da Madeira*. Disponível em: <https://museus.madeira.gov.pt/> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

³⁸ Funchal Notícias. (2019, 7 de dezembro). *Guareta Coromoto inaugurou exposição na Capela da Boa Viagem, com a presença de Madalena Nunes*. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2019/12/07/guareta-coromoto-inaugurou-exposicao-na-capela-da-boa-viagem-com-a-presenca-de-madalena-nunes/> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

³⁹ Câmara Municipal do Funchal. (s.d.). “*Pé-Sombra*” de Vera Mota em exposição até 25 de março na Capela da Boa Viagem. Disponível em:

<https://www.funchal.pt/pe-sombra-de-vera-mota-em-exposicao-ate-25-de-marco-na-capela-da-boa-viagem/> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

⁴⁰ Jornal Económico. (2024, 27 de novembro). *Madeira: Capela da Boa Viagem com nova programação cultural*. Disponível em:

<https://jornaleconomico.sapo.pt/noticias/madeira-capela-da-boa-viagem-com-nova-programacao-cultural/> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

⁴¹ Última tentativa de acesso ao *website* em 13 de agosto de 2025; no entanto, a página encontrava-se inacessível devido à suspensão da conta pelo serviço de hospedagem.

Barros, Camila Watson, Mark Fell, Vítor Magalhães e Miguel Ângelo Martins expuseram neste espaço. A partir de 2013, sob direção de Hugo Olim, a programação passou a convidar artistas a desenvolver projetos inspirados na identidade da freguesia dos Prazeres. Entre os projetos desta fase destacam-se *O Inferno só pode ser um beco* (2018), de Marco Fagundes Vasconcelos, com desenhos monocromáticos que dialogam com a paisagem local⁴². Em abril de 2017, Ricardo Barbeito expôs *Ir à serra, nunca me foi permitido*, uma instalação e desenho inspirados pela paisagem e memória da Madeira⁴³. Após a reabertura a 28 de junho de 2024, a Galeria retoma a programação anual, com três exposições por ano. A chancela programática e a direção artística da galeria ficarão a cargo de Márcia de Sousa e do MUDAS.Museu⁴⁴. Esta nova fase iniciou-se com a exposição *ESCRAVOS.INSULAE – Do 25 de Abril, 50 anos depois* (2024), de António Barros, constitui-se, nas palavras do seu autor, como um exercício criativo que procura trabalhar “os desempenhos do corpo constrangido — escravo”⁴⁵. Em dezembro de 2024, a exposição *Outras Orografias*, da artista Rita Rodrigues, combinou fotografia e instalação numa reflexão sobre corpo, alteridade e género⁴⁶. Em maio de 2025, a Galeria inaugurou *Cartografia do Habitar*, de Mafalda Branco, que marcou a sua primeira exposição individual na ilha e apresentando uma narrativa de construção identitária e espacial baseada numa residência artística⁴⁷.

⁴² Funchal Notícias. (2018, 18 de janeiro). Fagundes Vasconcelos expõe em breve na Galeria dos Prazeres. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2018/01/18/fagundes-vasconcelos-expoe-em-breve-na-galeria-dos-prazeres/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

⁴³ Funchal Notícias. (2017, 17 de abril). Ricardo Barbeito expõe na Galeria dos Prazeres: “Ir à serra nunca me foi permitido”. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2017/04/17/ricardo-barbeito-expoe-na-galeria-dos-prazeres-ir-a-serra-nunca-me-foi-permitido/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

⁴⁴ Diário de Notícias. (2024, 27 de junho). Albuquerque marca presença amanhã na reabertura da Galeria dos Prazeres. Disponível em: <https://www.dn.pt/2024/6/27/410948-albuquerque-marca-presenca-amanha-na-reabertura-da-galeria-dos-prazeres/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

⁴⁵ Jornal da Madeira. (2024, 19 de junho). Galeria dos Prazeres reabre com exposição “Escravos Insulae” do 25 de abril, 50 anos depois. Disponível em: <https://www.jm-madeira.pt/cultura/galeria-dos-prazeres-reabre-com-exposicao-escravos-insulae-do-25-de-abril-50-anos-depois-MB16173384> (Acedido a x de x de 2025).

⁴⁶ Jornal da Madeira. (2024, 4 de abril). Rita Rodrigues inaugura “Outras Orografias” na Galeria dos Prazeres. Disponível em: <https://www.jm-madeira.pt/cultura/rita-rodrigues-inaugura-outras-orografias-na-galeria-dos-prazeres-OC17159124> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

⁴⁷ Funchal Notícias. (2025, 22 de maio). Galeria dos Prazeres inaugura exposição “Cartografia do Habitar”, de Mafalda Branco. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2025/05/22/galeria-dos-prazeres-inaugura-exposicao-cartografia-do-habitar-de-mafalda-branco/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

Mais recentemente, em 2023, foi criada a Galeria Impulso⁴⁸, pela Câmara Municipal do Funchal, com o objetivo de apoiar jovens artistas emergentes com apoio financeiro e espaço para exposição de projetos de autoria. A primeira exposição foi do artista Tomás Basílio, intitulada *LUSCO-FUSCO*, sob curadoria de Paola Gomes. No mesmo ano, surgiu também o Centro Cultural e de Investigação do Funchal⁴⁹ (CCIF), antigo edifício do Matadouro — inaugurado em 1940 por Fernão de Ornelas —, que, após ter cumprido a sua função até 2004, foi restaurado para acolher novas funções no âmbito da criação e divulgação das artes, bem como no apoio à investigação científica e tecnológica. Entre as principais iniciativas do CCIF destacam-se a exposição *Suite Vollard Terminada* (2023–2024), com uma seleção de gravuras de Pablo Picasso representativas da sua evolução técnica e estilística; a mostra *Programa Espacial Autónomo Intergaláctico*, do artista madeirense Rigo 23, que assinala o seu regresso expositivo à cidade natal após itinerância internacional; e a *1.ª Bienal de Arte e Design do Funchal*, já referida anteriormente, que aprofundou a interligação entre arte, *design* e sustentabilidade no contexto contemporâneo.

Salienta-se, por fim, que os espaços acima mencionados contam com o apoio dos Serviços Educativos, onde proporcionam uma série de iniciativas destinadas a promover e a aproximar o público às suas coleções e atividades culturais. Além destes, existem outros espaços⁵⁰ culturais na região que, embora com diferentes características e focos, também fazem parte da oferta cultural local.

Pode-se afirmar que o percurso pelas artes visuais na Madeira revela a vitalidade e diversidade das suas manifestações ao longo do tempo, com momentos e agentes que moldaram a cena artística insular. Preservar e dar a conhecer as artes visuais na RAM — feito tanto de obras como de trajetos, interações e contextos — é essencial para garantir não só a sua salvaguarda, como também para fomentar uma literacia visual mais alargada, capaz de

⁴⁸ Câmara Municipal do Funchal. (s.d.). *Galeria Impulso*. Disponível em: <https://cultura.funchal.pt/galeria-impulso/> (Acedido a 28 de abril de 2025).

⁴⁹ Diário de Notícias. (2023, 12 de setembro). Centro Cultural e de Investigação do Funchal. Disponível em: <https://www.dnnoticias.pt/2023/9/12/374977-centro-cultural-e-de-investigacao-do-funchal/> (Acedido a 28 de abril de 2025).

⁵⁰ Exemplos de outros espaços culturais na região incluem: Art Center Caravel | RESTOCK Galeria / Gallery | Centro Cultural John dos Passos | La Salita Madeira | Galeria Tratuário | Galeria Marca de Água | MAMMA – Museum of Modern Art of Madeira | Núcleo Histórico de Santo Amaro – Torre do Capitão | Solar do Aposento | Centro Cívico e Cultural de Santa Clara – Universo de Memórias de João Carlos Abreu | Núcleo Museológico da Casa do Povo do Caniço | Núcleo Museológico Brum do Canto | Gallery Bela 30 | Design Center – Nini Andrade Silva.

originar conhecimento, pertença e pensamento crítico. A questão que se impõe, então, não é apenas como continuar a produzir, mas como cuidar do que se produz, e como criar condições para que esse legado seja reconhecido, compreendido e projetado para o futuro.

CAPÍTULO III

As tecnologias digitais e a divulgação de artistas visuais

A verificação do estado da arte no contexto das artes visuais na RAM revela um panorama marcado pela existência de registos que, embora relevantes, se encontram dispersos; há lacunas na representação de um espólio que reúna de forma coesa esses dados. Esta fragmentação reforça a pertinência de explorar o potencial da tecnologia digital enquanto ferramenta de organização, mediação e promoção cultural, com vista à construção de plataformas mais integradas e acessíveis.

Do ponto de vista histórico, os momentos de grande transformação tecnológica têm estado na origem de mudanças estruturais profundas, tanto a nível social como económico e cultural. Tal como as revoluções industriais moldaram, em diferentes períodos, os modos de produção, consumo e circulação da informação, também na contemporaneidade assiste-se a uma nova transição — protagonizada pela digitalização — que vem reconfigurar as dinâmicas de criação, difusão e acesso à cultura.

A Primeira Revolução Industrial teve início no final do século XVIII, impulsionada pela criação da máquina a vapor. Esta inovação marcou o começo da mecanização da produção e possibilitou a construção das primeiras ferrovias, transformou o transporte de cargas e a mobilidade das pessoas. Cerca de cem anos depois, entre o final do século XIX e o início do século XX, teve início a Segunda Revolução Industrial, caracterizada pelo uso da eletricidade e pela introdução da linha de montagem, o que permitiu a produção em larga escala. Já na década de 1960, teve início a Terceira Revolução Industrial — também conhecida como Revolução Digital — com o avanço dos semicondutores, dos computadores de grande porte (*mainframes*), dos computadores pessoais nos anos 1970 e, posteriormente, da *internet* nos anos 1990. Segundo Schwab (2016), estamos no início da quarta revolução industrial.

O autor salienta três motivos principais para a singularidade desta revolução: em primeiro lugar, a velocidade, uma vez que, ao contrário das revoluções anteriores, o seu desenvolvimento ocorre num ritmo exponencial e não linear, num mundo profundamente interligado onde as novas tecnologias impulsionam o surgimento de outras cada vez mais

avanzadas; em segundo lugar, a amplitude e profundidade, já que esta revolução integra múltiplas inovações em diferentes campos do conhecimento, transforma não só o que fazemos e como fazemos, mas também a nossa própria identidade; por último, o impacto sistémico, evidenciado pelas alterações que provoca em sistemas inteiros, tanto a nível interno dos países como nas suas relações internacionais, afetando a economia, os negócios, a política e a sociedade em geral.

Diante das características desta revolução digital, especialmente no que concerne ao impacto sobre as práticas culturais, emerge a necessidade de repensar os processos de criação, difusão e fruição artística. Neste tempo em que essas dinâmicas se desenrolam simultaneamente nos espaços presenciais e digitais — e em que a memória artística corre o risco de se diluir como pigmento solto em água —, torna-se relevante refletir sobre o papel das plataformas digitais enquanto instrumentos de mediação, salvaguarda e valorização da expressão artística regional.

Neste sentido, importa sublinhar que a utilização de tecnologia digital não deve limitar-se a uma mera transposição de conteúdos para o espaço virtual. Como defende Almeida (2022), ao abordar os *Museus, Palácios e Monumentos em Portugal*, a questão não reside apenas em marcar presença *online*, mas em repensar os próprios modos de relação entre público, acervo e tecnologia — ou seja, em reinventar a experiência da fruição artística e incentivar a participação ativa dos públicos.

Esta dimensão simbólica da mediação digital encontra paralelo nas observações de Johnson (2002), ao considerar que os sítios patrimoniais funcionam como lugares de memória partilhada, refletindo ideias de identidade, comunidade e pertença. A partir da teoria de Nora (1989), esses espaços — mesmo quando virtualizados — podem ser entendidos como *lieux de mémoire*, ou seja, locais que preservam e representam coletivamente a memória cultural, mesmo que o contacto físico com os objetos originais não seja possível.

3.1 Iniciativas digitais no contexto nacional e internacional

Em Portugal continental, as plataformas encontradas — como a Galeria de Arte.pt⁵¹, a Jose Art Gallery⁵² ou a Galeria Quadrado Azul⁵³ — apresentam-se, sobretudo, como espaços orientados para a comercialização de obras, funcionando essencialmente como montras digitais com fins mercantis. Apesar de cumprirem um papel na divulgação do trabalho de artistas contemporâneos, não oferecem uma abordagem museológica ou arquivística que integre elementos como a catalogação do espólio, a contextualização crítica das obras ou a preservação da memória artística dos seus autores.

Ainda, foi possível verificar o Mapa das Artes (mapadasartes.pt) como uma plataforma digital de natureza distinta, que se dedica ao mapeamento e divulgação das galerias, museus, fundações e outros espaços de arte contemporânea existentes em Lisboa. Funcionando como um diretório cultural e geográfico, o *website* oferece uma visão global da rede artística da cidade, o que permite ter acesso à informação sobre os diferentes espaços expositivos. Contudo, apesar do seu valor enquanto ferramenta de orientação e visibilidade institucional, não se configura como uma plataforma que responda aos objetivos definidos para a presente investigação.

Num registo diferente, e aproximando-se mais de uma lógica arquivística e documental, destaca-se o projeto Anamnese como uma das primeiras plataformas digitais em Portugal. Segundo o que indica no próprio site, este projeto foi concebido para criar uma plataforma de informação sobre as artes plásticas em Portugal e sobre a atividade dos artistas portugueses no contexto internacional na segunda metade do século XX, estruturando-se a partir de uma cronologia de eventos compreendida entre 1993 e 2003. Contudo, apesar da sua relevância histórica e do seu carácter de referência, a plataforma apresenta atualmente limitações técnicas significativas, nomeadamente a ausência de um protocolo de segurança (*https*) e a dependência de tecnologias obsoletas, como o *Adobe Flash*, já descontinuado e incompatível

⁵¹ Galeria de Arte. (s.d.). *Galeria de Arte*. Disponível em: <https://galeriadearte.pt/> (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).

⁵² José Art Gallery. (s.d.). *José Art Gallery*. Disponível em: https://joseartgallery.com/pt?srsIid=AfmBOoo3OQeyVeOtMgZN8pid_tyQrF20seUD6TcbdOHU6dd_y3O-P687 (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).

⁵³ Quadrado Azul. (s.d.). *Quadrado Azul*. Disponível em: <https://www.quadradoazul.pt/pt/qa/> (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).

com os navegadores contemporâneos, o que compromete o acesso, a usabilidade e a sustentabilidade do projeto enquanto ferramenta digital ativa.

Assim sendo, no decurso da pesquisa realizada, não foi possível identificar, uma plataforma digital especificamente dedicada à documentação sistematizada do percurso e legado de artistas visuais, tanto em Portugal continental como nas Regiões Autónomas. Mesmo no arquipélago vizinho, os Açores, não se verifica a existência de um repositório digital que reúna de forma estruturada a atividade artística da região, embora existam espaços culturais relevantes, como o Arquipélago – Centro de Artes Contemporâneas, que, apesar da existência de uma secção dedicada a artistas visuais no seu *website*⁵⁴, a sua função enquanto plataforma de documentação é limitada. A página apresenta uma listagem nominal dos artistas representados e um separador com as obras, mas não disponibiliza informações aprofundadas sobre o percurso, contexto ou práticas artísticas individuais. A ausência de dados biográficos, textos críticos ou enquadramentos curatoriais impede uma compreensão do legado artístico açoriano, limitando o potencial da plataforma enquanto ferramenta de mediação cultural e valorização da criação regional.

Em contraste, a nível internacional, têm surgido modelos digitais que ilustram o potencial das tecnologias de informação na valorização das práticas artísticas. Um exemplo relevante é a plataforma *The Art Story*⁵⁵, reconhecida pela sua componente abrangente e pedagógica. Esta base de dados organiza conteúdos sobre movimentos artísticos, obras e artistas, onde combina informação biográfica, crítica e visual, com um foco que abrange desde o século XIX até à contemporaneidade. Importa sublinhar que a plataforma não se limita a uma perspetiva nacional: a mesma reúne artistas e movimentos de várias geografias, refletindo uma abordagem global.

A *interface* do site *The Art Story* revela uma organização visual apelativa, que facilita a navegação e a assimilação dos conteúdos. A título de exemplo, na secção dedicada aos artistas, a plataforma disponibiliza uma base de dados extensa, que reúne mais de 800 entradas biográficas e analíticas, organizadas por diferentes critérios de navegação (ver Figura 1). Esta estrutura permite ao utilizador filtrar artistas por movimento artístico, país de origem,

⁵⁴ A secção mencionada estava disponível no *website* à data da consulta (abril de 2025), mas atualmente encontra-se indisponível ou foi removida.

⁵⁵ The Art Story. (s.d.). *The Art Story*. Disponível em: <https://www.theartstory.org/> (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).

género ou outras categorias, tornando a pesquisa mais acessível e direcionada. A integração entre os elementos visuais — como fotografias dos artistas ou imagens das obras — e os conteúdos textuais de caráter biográfico e crítico contribuem para uma experiência informativa e pedagógica, ao mesmo tempo apelativa do ponto de vista visual.

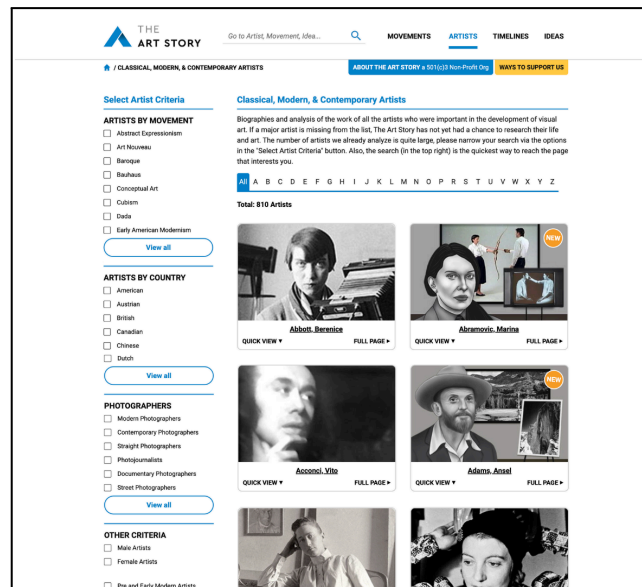


Figura 1 — Pormenor da *Interface* da base de dados de artistas na plataforma *The Art Story*. Fonte: Captura de ecrã da plataforma *The Art Story* (acesso a 1 de junho de 2025).

Outro exemplo de referência é o *Google Arts & Culture*⁵⁶, uma plataforma global desenvolvida pelo Google Cultural Institute, que se destaca pela integração de tecnologia de alta definição e experiências imersivas aplicadas ao património e às artes visuais. Esta iniciativa agrega coleções de milhares de museus e instituições culturais de vários cantos do mundo, o que permite ao utilizador explorar obras de arte em detalhe, visitar virtualmente exposições e aceder a conteúdos educativos interativos.

De destacar, entre as instituições representadas no *Google Arts & Culture*, encontra-se o Museu de Arte Sacra do Funchal, a par de museus de renome internacional como o Musée d'Orsay (França), o MoMA — Museum of Modern Art (Estados Unidos da América), a Tate

⁵⁶ Google Arts & Culture. (s.d.). *Google Arts & Culture*. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/> (Acedido a 1 de junho de 2025).

(Reino Unido) e o Museo Nacional del Prado (Espanha), bem como instituições portuguesas como o Museu Nacional de Arte Antiga e a Fundação Calouste Gulbenkian.

A presença do Museu de Arte Sacra do Funchal na plataforma inclui uma seleção representativa do seu espólio (ver Figura 2), apresentada através de imagens de alta resolução, que permitem uma observação minuciosa e valorização dos detalhes técnicos e estéticos das obras. Para além da componente visual, a plataforma disponibiliza dois conteúdos de *storytelling* dedicados a peças específicas da coleção, proporcionando uma breve leitura, contextualizada e acessível do seu valor histórico e artístico. Estes conteúdos foram desenvolvidos por Liliana Melim, Elisa Vasconcelos e Martinho Mendes.

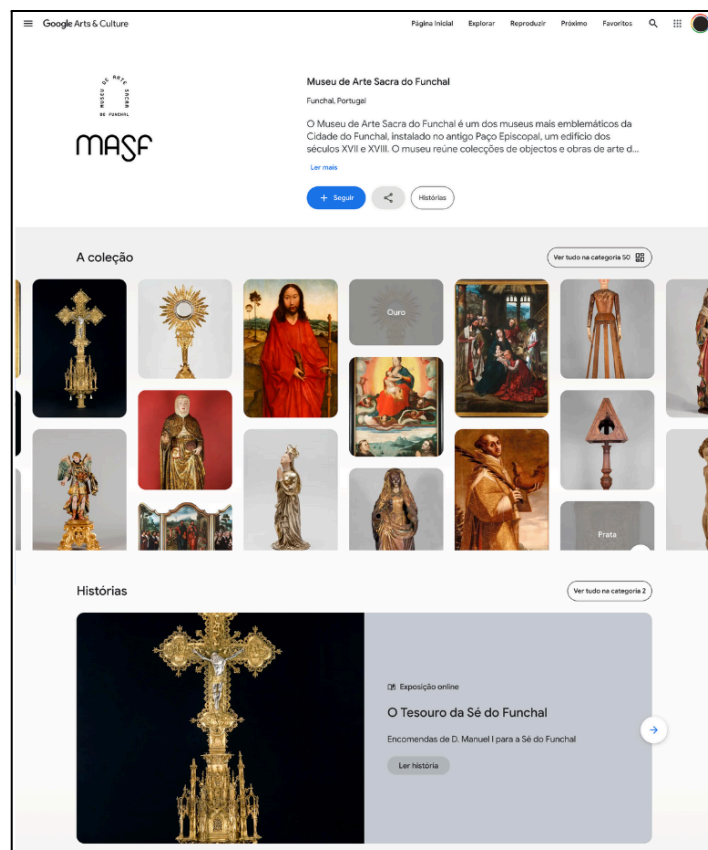


Figura 2 — Pormenor da Interface do acervo do Museu de Arte Sacra do Funchal na plataforma *Google Arts & Culture*. Fonte: Captura de ecrã da plataforma *Google Arts & Culture* (acesso a 1 de junho de 2025).

Ainda na mesma plataforma *Google Arts & Culture*, é possível encontrar a obra “Sombras à volta de um centro (Narcisos secos)”⁵⁷, da artista madeirense Lourdes Castro, datada de 1980 e pertencente à coleção da Fundação Calouste Gulbenkian. Esta artista está também incluída na exposição digital *Tudo o que eu quero – Artistas portuguesas de 1900 a 2020* (ver Figura 3) — uma iniciativa desenvolvida em colaboração com o Museu Calouste Gulbenkian que reúne mais de 240 obras produzidas por mais de 40 mulheres artistas portuguesas entre 1900 e 2020, com o objetivo de homenagear e valorizar a contribuição feminina nas artes portuguesas.

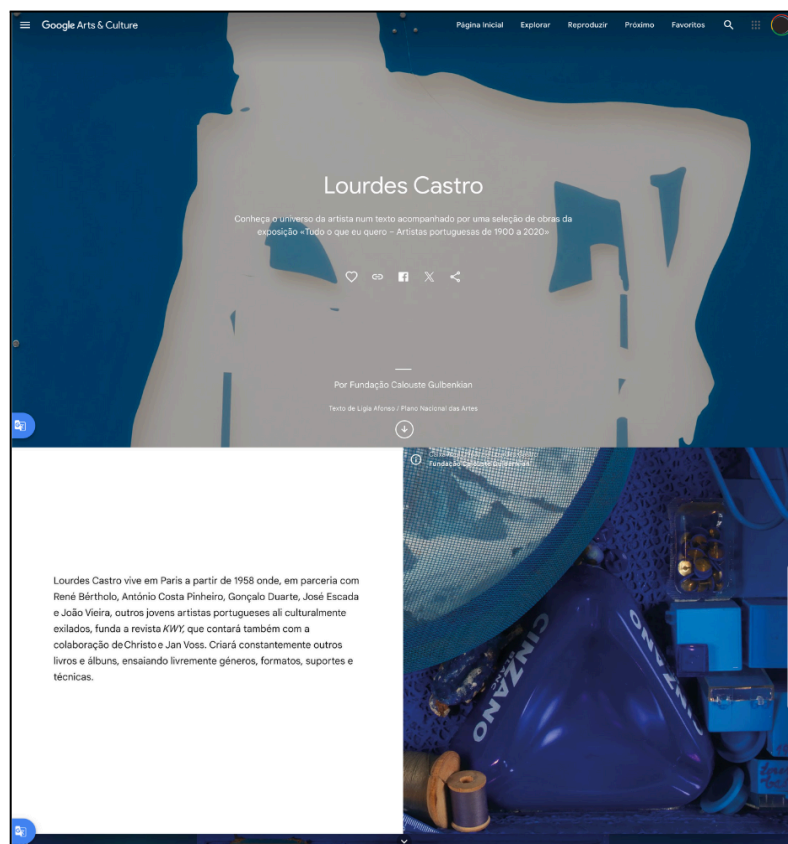


Figura 3 — Pormenor da *interface* da exposição digital — dedicada a Lourdes Castro — *Tudo o que eu quero – Artistas portuguesas de 1900 a 2020*, na plataforma *Google Arts & Culture*. Fonte: Captura de ecrã da plataforma *Google Arts & Culture* (acesso a 1 de junho de 2025).

⁵⁷ Google Arts & Culture. (s.d.). *Sombras à volta de um centro (Narcisos secos)*. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/sombras-%C3%A0-volta-de-um-centro-narcisos-secos/9wGvA-6xes6JD> (Acedido a 1 de junho de 2025).

Complementarmente, a plataforma disponibiliza conteúdos críticos, como o ensaio *A complexidade de uma caixa*, de Delfim Sardo, dedicado à obra de Lourdes Castro e publicado pela Culturgest – Fundação Caixa Geral de Depósitos, que aprofunda a leitura da sua prática artística. Concluído o panorama nacional e internacional, segue-se a análise das iniciativas digitais no contexto regional.

3.2 Iniciativas digitais no contexto regional

Entre os recursos digitais de maior relevância na região destaca-se o *website* Aprender Madeira⁵⁸, uma plataforma enciclopédica de acesso universal, concebida com base nos critérios científicos e orientada para a valorização da herança cultural madeirense. Este projeto, desenvolvido com o contributo de investigadores e instituições de referência, constitui um repositório de conhecimento sobre a identidade da Madeira, incluindo — que é o que nos importa aqui — entradas dedicadas às artes visuais.

Uma pesquisa simples na plataforma com a expressão "artes visuais" como palavra-chave devolve um conjunto de artigos. Entre os resultados encontram-se, por exemplo, os verbetes "Artes plásticas", "Revistas sobre arte", "Ensino das artes" e "Artes visuais e novos meios" — sendo a autoria de alguns destes textos atribuída, como referido anteriormente, a figuras com intervenção ativa no panorama artístico regional, tais como Isabel Santa Clara, Carlos Valente e Rita Rodrigues —, bem como entradas dedicadas a artistas como Bazenga Gil, Maurício Fernandes e Joaquim Leonardo da Rocha, ou ainda artigos com abordagem crítica, como "Cinco artistas vagabundos (os)".

A estrutura da secção “artigos” (ver Figura 4) demonstra uma clara intenção de tornar acessível o saber acumulado ao longo de séculos de história, funcionando como um instrumento relevante na preservação e divulgação da memória coletiva. Na coluna de navegação secundária, localizada à direita da página, encontram-se 32 categorias temáticas, entre as quais destacam-se: Artes e *Design*, Cinema, Vídeo e Multimédia, História da Arte, Património, História Política e Institucional, História da Educação e Personalidades. Esta organização permite ao utilizador explorar o conteúdo por áreas específicas do conhecimento

⁵⁸ Agência de Promoção da Cultura Atlântica. (s.d.). *Aprender Madeira – Portal de Conhecimento da Madeira*. Disponível em: <https://aprendermadeira.net/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

ou do património cultural madeirense, facilita a sua consulta e promove uma abordagem estruturada ao acervo disponível.



Figura 4 — Pormenor da *Interface* da página de arquivo de “artigos”. Fonte: Captura de ecrã da plataforma Aprender Madeira (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

Outro projeto digital é o *website* Arquipélagos⁵⁹, que funciona como uma base de dados sobre património, cultura, arte e identidade da Madeira. Este repositório documental, embora mais abrangente e transversal, inclui também conteúdos relacionados com as artes visuais, como biografias de artistas, arquivos fotográficos, fichas de obras e textos analíticos.

Na secção designada “banco de imagens”, a plataforma organiza os conteúdos em diferentes categorias temáticas que ilustram a amplitude do espólio disponível, abrangendo desde

⁵⁹ Arquipélagos. (s.d.). *Arquipélagos – Centro de Artes Contemporâneas da Madeira*. Disponível em: <https://www.arquipelagos.pt/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

armamento e fardamento militares, arqueologia, arquitetura civil e religiosa, arte sacra, artes decorativas, escultura, fotografia e pintura, até heráldica, numismática, marinharia e instrumentos musicais (ver Figura 5).

Esta classificação permite uma navegação estruturada e intuitiva, complementada por filtros temporais que possibilitam a seleção por época, data de origem das peças, bem como opções de ordenação ascendente ou descendente. Reconhece-se que o sistema de organização e filtragem contribui para a acessibilidade e eficácia da consulta, facilitando, assim, o trabalho de investigadores, artistas e do público em geral na exploração do património visual madeirense.

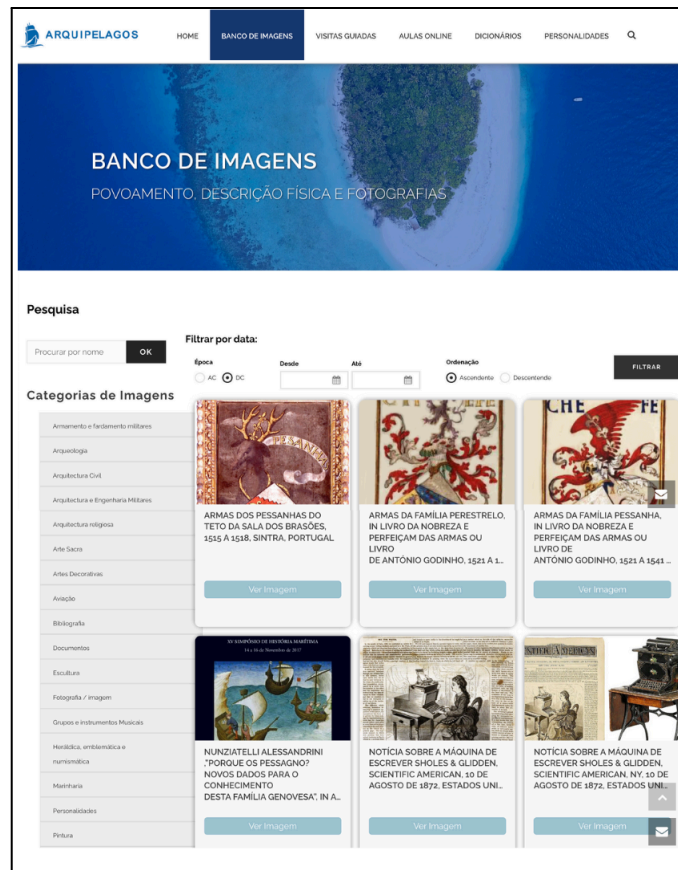


Figura 5 — Pormenor da *Interface* da secção “Banco de imagens”. Fonte: Captura de ecrã da plataforma Arquipélagos (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

Contudo, tal como no caso do *website* Aprender Madeira, trata-se de um espaço orientado para a preservação e sistematização de conhecimento, e não como um espólio de artistas de artes visuais. A informação disponibilizada não reflete as práticas experimentais nem a multiplicidade de linguagens visuais que atualmente se desenvolvem na região. Além disso, verifica-se que alguns botões do menu principal, como “Visitas Guiadas”, “Aulas Online”, “Dicionários” e “Personalidades”, não apresentam ligação ativa.

O portal Museus da Madeira⁶⁰ apresenta-se como um potencial repositório digital no contexto regional, com acervos do Museu Quinta das Cruzes, da Casa-Museu Frederico de Freitas, do Museu Etnográfico da Madeira, do MUDAS.Museu de Arte Contemporânea da Madeira e do Museu de Fotografia da Madeira - Atelier Vicente's. Permite a pesquisa simultânea e cruzada dos conteúdos museológicos destes cinco espaços, o projeto responde a uma estratégia de valorização e acessibilidade aos conteúdos culturais. Contudo, à primeira vista, a plataforma revela-se pouco apelativa do ponto de vista estético e apresenta limitações ao nível dos seus recursos interativos e funcionais, o que pode comprometer a experiência do utilizador e a capacidade de envolvimento do público.

Complementarmente, o *website* institucional da Direção Regional do Turismo, Ambiente e Cultura⁶¹ apresenta-se como um diretório abrangente e informativo, agregando diferentes dimensões da atividade cultural regional. A estrutura de navegação baseia-se num menu principal composto pelas secções: “Início”, “Museus”, “Centros Culturais/Núcleos Museológicos”, “Arquivos/Bibliotecas”, “Edições SRTAC” e “Projeto PRR”. Para além destes, ao longo da página inicial destacam-se outras áreas de conteúdo, como “Agenda Cultural”, “Notícias”, “Atividades”, “Visitas Virtuais”, “Obras, Artistas e Coleções”, “Sabia que (?)” e “Olhares sobre o passado”. Apesar da aparente riqueza de conteúdos, a abordagem relativamente genérica — ao compilar sob “Obras, Artistas e Coleções” uma seleção heterogénea de peças, biografias e registos — acaba por diluir o foco nas artes visuais enquanto campo específico de estudo. A informação, ainda que pertinente, está dispersa e misturada a outros temas, apresentando-se mais como matéria informativa ou jornalística do que como um *corpus* sistematizado para fins de investigação ou mediação especializada.

⁶⁰ Direção Regional da Cultura. (s.d.). *Plataforma online Museus da Madeira*. Disponível em: <https://museus.madeira.gov.pt/> (Acedido a 19 de fevereiro de 2025).

⁶¹ Direção Regional da Cultura. (s.d.). *Cultura Madeira – Portal Cultural da Região Autónoma da Madeira*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/> (Acedido a 21 de agosto de 2025).

Apesar da relevância das plataformas analisadas — nomeadamente o portal Museus da Madeira e o *website* institucional da Direção Regional do Turismo, Ambiente e Cultura — e do contributo que ambas oferecem no domínio da divulgação e preservação do património cultural da região, verifica-se que estas iniciativas operam a partir de uma lógica abrangente, centrada numa representação global da oferta museológica e patrimonial madeirense. Embora disponibilizem recursos importantes, não se configuram como estruturas especializadas no campo das artes visuais contemporâneas. A sua vocação é essencialmente informativa e institucional, o que faz com que a complexidade, a especificidade e a vitalidade do ecossistema artístico atual se diluam no seio de uma programação e comunicação cultural de carácter mais genérico.

O Arquivo Regional e Biblioteca Pública da Madeira (ABM)⁶², instituído em 2016, resulta da fusão de duas instituições históricas — o Arquivo Regional da Madeira (1931) e a Biblioteca Pública Regional (1979) —, num esforço de centralização e modernização dos serviços de preservação e difusão do património documental e bibliográfico da região. Esta reestruturação permitiu consolidar recursos anteriormente dispersos, culminando na criação de um ecossistema digital robusto, acessível através da plataforma *Travessa*⁶³. Este ponto único de acesso integra, entre outras, as bases de dados PRISMA⁶⁴ — que reúne o fundo bibliográfico do ABM e das bibliotecas aderentes ao Catálogo Coletivo de Bibliotecas da Madeira — e ARCHEEVO⁶⁵, dedicada à descrição e disponibilização digital de arquivos históricos, incluindo registos de natureza civil e religiosa. Com mais de 1,5 milhões de registos e três milhões de ficheiros digitais, o sistema constitui um recurso para a investigação nas áreas das humanidades, da história e da cultura insular. Para além da dimensão quantitativa, destaca-se o seu contributo para a democratização do acesso ao conhecimento, reforçando o papel do ABM enquanto instituição estruturante da memória coletiva regional. Esta centralidade, sustentada pela política de digitalização e disponibilização pública do acervo, revela-se particularmente significativa num contexto insular, onde a acessibilidade a fontes primárias e secundárias pode, por vezes, ser limitada. Neste sentido, reconhece-se com apreço o esforço

⁶² Arquivo e Biblioteca da Madeira. (s.d.). *Arquivo e Biblioteca da Madeira*. Disponível em: <https://abm.madeira.gov.pt/> (Acedido a 2 de maio de 2025).

⁶³ Arquivo e Biblioteca da Madeira. (s.d.). *Travessa ABM*. Disponível em: <https://travessa-abm.madeira.gov.pt/> (Acedido a 2 de maio de 2025).

⁶⁴ Arquivo e Biblioteca da Madeira. (s.d.). *Bibliotecas*. Disponível em: <https://abm.madeira.gov.pt/acesso-aos-documentos/bibliotecas/> (Acedido a 2 de maio de 2025).

⁶⁵ Arquivo e Biblioteca da Madeira. (s.d.). *Arquivo ABM*. Disponível em: <https://arquivo-abm.madeira.gov.pt/> (Acedido a 2 de maio de 2025).

de sistematização e abertura, que contribui não apenas para a preservação patrimonial, mas também para o aprofundamento do conhecimento crítico sobre a história e identidade da Madeira.

Verifica-se que a maioria dos museus da RAM não dispõe de *websites* próprios, estando agregados a plataformas institucionais mais amplas, como o portal Museus da Madeira, o *website* da Direção Regional da Cultura ou, no contexto municipal, nos portais das Câmaras Municipais da região. Embora estas plataformas sejam importantes na centralização de informação e na uniformização da comunicação institucional, este modelo tende a limitar a autonomia digital de cada museu, dificultando a afirmação de identidades curatoriais próprias e a adaptação dos conteúdos a públicos específicos. A ausência de *websites* individuais compromete, em parte, o potencial comunicativo e a capacidade de desenvolvimento de estratégias digitais direcionadas, reduzindo o alcance e a interatividade com diferentes perfis de utilizadores.

Em contraste, existem espaços culturais que desenvolveram plataformas digitais autónomas, afirmando-se com maior clareza no meio *online*. A exemplo disso, destaca-se o da PORTA33, com uma presença digital dinâmica e focada na arte contemporânea. No *website* existe uma programação atualizada, com ênfase na promoção de práticas artísticas, e facilita o vasto acesso a informações sobre projetos, artistas e atividades. Outro exemplo é o Museu de Arte Sacra do Funchal, cuja presença digital se materializa através de um *website* que disponibiliza conteúdos informativos sobre o acervo e exposições, bem como outros recursos associados à programação cultural do museu. A plataforma inclui ainda uma loja *online*, orientada para a venda de publicações, catálogos e *merchandising* institucional. Contudo, à data da consulta⁶⁶, todos os artigos apresentados encontram-se assinalados como “fora de stock”, o que sugere que o funcionamento da loja virtual poderá estar inativo ou desatualizado. Apesar desta limitação, a secção assume um papel simbólico relevante, funcionando como uma possível mostra de produtos culturais, ou seja, um incentivo adicional à visita presencial ao museu.

Já no *website* do Museu Quinta das Cruzes (MQC), é, igualmente, possível consultar informações como a história do museu, as suas coleções e o património arquitetónico e paisagístico que o envolve. Através de uma navegação relativamente simples, é possível

⁶⁶ Museu de Arte Sacra do Funchal. (s.d.). *Museu de Arte Sacra do Funchal*. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/museu-de-arte-sacra-do-funchal> (Acedido a 17 de abril de 2025).

aceder a um breve conteúdo sobre o acervo — com destaque para as artes decorativas, escultura, cerâmica e joalheria —, bem como obter informações sobre os jardins, os espaços expositivos e o percurso histórico da instituição. A página inclui ainda uma secção de notícias, onde são divulgadas atividades, visitas temáticas e publicações periódicas, como o Boletim MQC.

Contudo, no contexto regional persiste a ausência de uma plataforma digital unificadora dedicada às artes visuais. Ainda assim, importa referir que alguns artistas têm assumido, de forma autónoma, a responsabilidade pela sua presença digital, recorrendo à criação de *websites* próprios como meio de promoção do seu trabalho. Exemplos dessa iniciativa individual são os *websites* de Filipa Venâncio⁶⁷, António Barros⁶⁸, Trindade Vieira⁶⁹, Rodrigo Costa⁷⁰ e de Marcos Milewski⁷¹, onde disponibilizam imagens das suas obras, informações biográficas e curriculares, bem como contactos e atualizações sobre exposições e projetos. Estes casos, embora pontuais, demonstram a consciencialização por parte de alguns artistas quanto à importância da sua presença digital. É necessário sublinhar que a existência de um *website* pessoal não é uma condição obrigatória para se afirmar enquanto artista. Esta responsabilidade pode e deve ser assumida por entidades que atuam na promoção cultural, por forma a garantir uma maior equidade no acesso e na representatividade artística *online*.

Menciona-se ainda o projeto *Arch'Art (Heart) – Sítio Artístico e Cultural*, desenvolvido por Vasconcelos (2019) no âmbito do seu mestrado em Gestão Cultural. A iniciativa consistiu na criação de um protótipo de sítio *online* para a divulgação e comercialização de obras de arte. O projeto diferencia-se do presente estudo, uma vez que se centra na venda e promoção comercial de obras de arte, enquanto a investigação em curso procura desenvolver uma abordagem de documentação, sistematização e preservação da memória artística, sem fins comerciais diretos.

⁶⁷ Filipa Venâncio. (s.d.). Filipa Venâncio. Disponível em: <https://www.filipavenancio.pt/> (Acedido a 1 de fevereiro de 2025).

⁶⁸ António Barros. (s.d.). *António Barros*. Disponível em: <https://barrosantonio.wordpress.com/> (Acedido a 20 de julho de 2025).

⁶⁹ Trindade Vieira. (s.d.). Trindade Vieira – Blogue. Disponível em: <http://trindadevieira.blogspot.com/> (Acedido a 1 de fevereiro de 2025).

⁷⁰ RCalcos. (s.d.). *RCalcos*. Disponível em: <https://www.realcos.com/> (Acedido a 2 de setembro de 2025).

⁷¹ Marcos Milewski. (s.d.). Marcos Milewski Art. Disponível em: <https://marcosmilewski-art.webnode.pt/> (Acedido a 1 de fevereiro de 2025).

Face a este quadro comparativo, e tendo em vista a questão orientadora desta investigação, no que diz respeito à utilização da tecnologia digital na gestão cultural para valorizar os artistas visuais da Madeira, é possível identificar certas fragilidades na articulação entre a criação artística contemporânea e os meios digitais de promoção e mediação na região, o que evidencia uma oportunidade para desenvolver estratégias na valorização cultural através da tecnologia. Acredita-se que a predominância de portais com orientação patrimonial e institucional não responde às exigências de um setor artístico em constante transformação, nem às possibilidades abertas pelas tecnologias digitais.

A criação de uma plataforma digital dedicada à arte e aos artistas visuais da Madeira não surge, assim, apenas como uma necessidade, mas como uma oportunidade estratégica para reposicionar a produção artística regional no panorama nacional e internacional. Ao oferecer um espaço de visibilidade, arquivo vivo, interação e apoio à profissionalização dos artistas, esta plataforma poderá contribuir para o reforço da identidade cultural da região e para o fortalecimento do seu ecossistema artístico. Esta constatação conduz naturalmente à necessidade de ação propositiva. Nesse sentido, apresenta-se, na *Parte II*, uma proposta de plataforma digital que visa responder a essa carência identificada.

PARTE II

Da análise à ação: Proposta de plataforma digital

CAPÍTULO IV

Recolha e Análise de dados

Este capítulo apresenta a estratégia metodológica que orientou esta investigação, baseada numa abordagem mista, qualitativa e quantitativa, que recorreu tanto à análise crítica da bibliografia selecionada como ao tratamento do inquérito aplicado para avaliar a receptividade da população da RAM à criação de uma plataforma digital para divulgação das artes visuais locais. Paralelamente, descreve-se o processo de construção preliminar da base de dados de artistas visuais, elaborada a partir da recolha sistemática de informações secundárias provenientes de jornais, artigos, *websites* e redes sociais, permitindo identificar e organizar um conjunto representativo de artistas visuais da região, com dados que sustentam a estruturação da plataforma.

Inquérito

O inquérito intitulado “Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira” (cf. Apêndice B) contou com a participação de 115 indivíduos, com idades compreendidas entre os 18 e os 68 ou mais anos, 82 do sexo feminino e 33 do sexo masculino. Quanto à tipologia das perguntas, foram incluídas perguntas fechadas, algumas com opções múltiplas e uma secção “Outro” para, assim, possibilitar a explicitação de uma resposta mais adequada ao inquirido. Também foram incluídas questões abertas para permitir ao investigador obter informação mais “rica” e detalhada sobre a opinião e colaboração de ideias dos inquiridos. O inquérito apresentou um tempo médio de conclusão de 10 minutos. Acrescenta-se, ainda, que o levantamento foi realizado de forma anónima, assegurando que as identidades dos participantes permanecem protegidas. Optou-se pela distribuição aleatória do inquérito, através da divulgação nas redes sociais (*Facebook*, *Instagram* e *WhatsApp*) com o objetivo de aumentar o alcance do estudo e obter respostas de um público variado e espontâneo.

Neste estudo, optou-se por não incluir participantes com menos de 18 anos devido a considerações a nível logístico e regulamentação, uma vez que a inclusão de menores de idade exigiria a obtenção de autorizações parentais, um processo que poderia introduzir atrasos na realização do estudo. Embora a decisão de não incluir menores de 18 anos

tenha sido baseada nas necessidades práticas e de gestão de tempo, reconhece-se que os dados provenientes dessa faixa etária poderiam oferecer *insights* interessantes para proporcionar uma compreensão abrangente sobre o tema em estudo. Nesse sentido, propõe-se o desafio para futuras investigações considerarem a inclusão de participantes desta faixa etária em falta.

O inquérito encontra-se estruturado em cinco secções, contendo os seguintes tópicos e subtópicos:

- (I) Informação Demográfica⁷²: (2) Idade; (3) Género; (4) Nível de Educação; (5) Possui formação ou cursos específicos em Artes Visuais? e (6) Se sim, por favor, detalhe a sua formação em Artes Visuais.

Neste I tópico recolheu-se os dados essenciais sobre os inquiridos, como idade, género e nível de educação, com intuito de entender o perfil sociodemográfico dos mesmos. Além disso, ao colocar a questão sobre formação em artes visuais e solicitar detalhes (em caso afirmativo), procurou-se identificar a qualificação e o conhecimento prévio dos inquiridos neste âmbito. Considera-se estas informações fundamentais para contextualizar as respostas subsequentes e para analisar como diferentes grupos demográficos se relacionam com as artes visuais.

- (II) Interesse e Participação nas Artes Visuais: (7) Como classificaria a importância das Artes Visuais na sua vida; (8) Com que frequência visita exposições de arte na Ilha da Madeira/ Porto Santo; (9) O que lhe desperta(ria) mais interesse nas Artes Visuais? e (10) Participa em atividades ou eventos relacionados com as Artes Visuais fora do seu ambiente profissional.

Estruturou-se o II tópico por forma a explorar o envolvimento dos inquiridos referente às artes visuais, concentrando-se na região em estudo (Ilha da Madeira e Porto Santo). Ao inquirir a importância das artes visuais na vida dos indivíduos, pretendeu-se entender o nível de apreciação e participação dos mesmos. A frequência de visitas a exposições locais foi avaliada a fim de medir a participação ativa na vida cultural da região, enquanto o interesse por diferentes aspetos das artes visuais ajudou a identificar temas e elementos mais interessantes para este grupo de inquiridos. Além disso,

⁷² A pergunta n.º 1 corresponde à declaração de consentimento informado.

analisou-se a participação em atividades relacionadas com as artes visuais fora do ambiente profissional, a fim de entender o envolvimento pessoal e de lazer dos inquiridos em relação às artes.

- (III) Conhecimento sobre Artistas Locais: (11) Conhece algum artista da Ilha da Madeira/ Porto Santo; (12) Se sim, por favor, mencione os artistas que conhece e (13) De que forma descobriu esse(s) artista(s).

O III tópico centrou-se na avaliação do nível de familiaridade dos inquiridos com os artistas da Ilha da Madeira e Porto Santo. Ao inquirir se os participantes conheciam algum artista local e, em caso de afirmativo, pediu-se que os mesmos fossem mencionados, com a finalidade de mapear o reconhecimento e a visibilidade dos artistas regionais.

- (IV) Acesso às Artes num Ambiente Digital: (14) Conhece algum site ou plataforma digital que promova as Artes Visuais na Ilha da Madeira/ Porto Santo?; (15) Se sim, por favor, indique os sites ou plataformas que conhece; (16) Gostaria de ter mais acesso a informações sobre Artes Visuais no ambiente digital?; (17) Que plataformas digitais usa para aceder às informações sobre as artes na Ilha da Madeira/ Porto Santo?; (18) Estaria interessado em participar em eventos de arte *online*, como exposições virtuais, workshops ou palestras? e (19) Que tipos de conteúdos gostaria de ver num site dedicado às Artes Visuais na Ilha da Madeira/ Porto Santo.

No penúltimo tópico (IV) tentou-se compreender se os inquiridos gostariam de interagir com as artes visuais com recurso às plataformas digitais, especificamente no contexto Regional. Ao inquirir sobre o conhecimento de plataformas digitais que promovem as artes visuais locais e solicitar que os mesmos fossem mencionados, pretendeu-se identificar a visibilidade e o alcance das iniciativas digitais existentes. A questão sobre o interesse em ter acesso a informações de forma digital, sobre as Artes Visuais, visou avaliar a necessidade de haver conteúdos *online*. Além disso, ao descobrir que plataformas são reconhecidas pelos inquiridos e o interesse, dos mesmos, em eventos de arte *online*, como exposições virtuais e *workshops*, procurou-se entender as preferências e comportamentos digitais dos inquiridos. Finalmente, ao indagar sobre os tipos de conteúdos desejados numa plataforma *online* dedicada às artes visuais da região,

obteve-se *insights* para o desenvolvimento de iniciativas digitais mais eficazes e alinhadas com os interesses do público.

- (V) Sugestões e Comentários: (20) Que tipo de iniciativas ou eventos acha que poderiam aumentar o interesse pelas Artes Visuais/ Artistas na Ilha da Madeira/ Porto Santo); (21) Sugestão ou comentário sobre como melhorar a divulgação e o acesso às Artes Visuais na Ilha da Madeira e (22) Alguma sugestão sobre como as instituições de arte na Ilha da Madeira/ Porto Santo podem se conectar melhor com pessoas da sua área.

Por fim, no tópico V, incluí-se três questões de modo a registar as opiniões e ideias dos participantes sobre como ampliar o interesse pelas artes visuais e apoiar os artistas na Ilha da Madeira e Porto Santo. Desse modo, inquiriu-se sobre o tipo de iniciativas ou eventos que pudessem aumentar o interesse das artes locais, pretendendo-se receber *insights* sobre o que os inquiridos consideram eficaz para promover a cultura regional. Além disso, com a solicitação de sugestões para melhorar a divulgação e o acesso às artes visuais, procurou-se identificar estratégias que pudessem ser implementadas e que visassem o aumento da interação e a visibilidade das artes. Por último, pediu-se recomendações sobre como as instituições de arte podem conectar-se melhor com a comunidade local, pois interessou-se entender de que forma é possível fortalecer a relação entre as instituições culturais e o público de várias áreas profissionais (interdisciplinaridade na arte).

Base de dados de artistas visuais

Quanto à metodologia da base de dados de artistas visuais, foi construída a partir de uma recolha sistemática de informações disponíveis em diferentes fontes secundárias, tais como jornais, artigos, *websites* e redes sociais. Este levantamento permitiu identificar e organizar um conjunto representativo de artistas visuais nascidos ou ativos na RAM. A seguir, apresenta-se a organização das categorias de análise da base de dados:

- (I) Identificação e dados biográficos:
Procurou-se recolher informações como nome, género, data de nascimento e, quando aplicável, data de falecimento. Estes dados visaram mapear a

distribuição demográfica dos artistas, possibilitando a análise da representatividade nas faixas etárias e géneros.

- (II) Localização geográfica:

Tentou-se identificar a naturalidade dos artistas, com o objetivo de avaliar a concentração geográfica, bem como daqueles que, embora não naturais da região, vivem e desenvolvem atividade artística na RAM.

- (III) Áreas e técnicas artísticas:

Classificaram-se as áreas artísticas em que os artistas atuam, incluindo linguagens tradicionais, como pintura e escultura, e práticas contemporâneas, como instalação, fotografia e *performance*. Esta categorização pretendeu revelar as tendências e predominâncias técnicas no panorama artístico regional.

- (IV) Contextualização temporal:

Analisou-se a cronologia dos artistas, com especial atenção à diversidade geracional desde o século XIX até ao presente, permitindo assim compreender o núcleo geracional mais representado.

Para assegurar a qualidade e fiabilidade da base de dados, procedeu-se ao cruzamento e verificação da informação entre diferentes fontes, minimizando erros e duplicações. Reconhece-se, contudo, que a heterogeneidade das fontes e a dispersão dos dados podem implicar algumas limitações, que não comprometem a representatividade geral pretendida.

Os resultados desta análise não foram aplicados diretamente na *interface* da plataforma, servindo antes como suporte ao desenvolvimento funcional e curatorial, orientando a organização e estruturação do conteúdo digital a disponibilizar.

Por fim, importa referir que a análise do inquérito assume maior dimensão devido à quantidade e complexidade dos dados recolhidos, pelo que constitui a parte mais extensa do estudo, em contraste com a base de dados de artistas visuais, cuja análise é mais focalizada e restrita.

4.1. Inquérito “Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira”

A formulação da proposta cultural assentou numa fase prévia de auscultação pública. Para isso, foi desenvolvido um inquérito sobre as artes visuais na RAM, com o intuito de recolher as perspetivas e opiniões dos potenciais utilizadores, por forma a compreender o seu envolvimento com as artes visuais, bem como as suas expectativas relativamente a uma eventual plataforma digital dedicada à promoção desta área.

O inquérito permitiu identificar o grau de interesse da população pelas artes visuais, a frequência da sua participação em atividades culturais na região, e as preferências no acesso a conteúdos artísticos, particularmente num ambiente digital. Adicionalmente, procurou-se recolher sugestões sobre funcionalidades, conteúdos e abordagens que os inquiridos considerariam relevantes numa plataforma dedicada à divulgação das artes visuais e dos artistas da RAM.

O inquérito foi estruturado em cinco áreas temáticas:

1. Informação demográfica
2. Interesse e participação nas artes visuais
3. Conhecimento sobre artistas locais
4. Acesso às artes num ambiente digital
5. Sugestões e comentários

Através da análise destes tópicos, foi possível reunir uma base informativa, indispensável para compreender — mesmo com uma amostra reduzida — os hábitos culturais, as necessidades de comunicação e os interesses da população local no que diz respeito às artes visuais. Este diagnóstico constitui, assim, um contributo relevante para refletir sobre as potencialidades e desafios associados ao desenvolvimento de iniciativas digitais no contexto artístico Regional.

4.1.2. Análise

Optou-se por um inquérito que se supõe ser simples, uma vez que, para uma análise mais aprofundada do tema, a investigação precisaria de ser realizada com outro tempo e

financiamento que não só o do próprio investigador. Ainda, e como mencionado no tópico anterior, considera-se que esta análise poderá servir como um primeiro passo para futuros estudos que possam vir a demonstrar um quadro mais claro da relação da população da RAM com as Artes Visuais.

Como já referido, utilizou-se neste estudo uma abordagem mista (quantitativa e qualitativa) para compreender as “Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira”. Os dados quantitativos recolhidos na maioridade das secções do inquérito foram tratados de forma descritiva, pois permitiu identificar tendências, frequências e padrões sobre a opinião e envolvimento da comunidade. Para a análise dos dados qualitativos, especialmente para a última secção do inquérito ((V): Sugestões e Comentários) seguiu-se o modelo proposto por Braun e Clarke (2006): (i) familiarizou-se com seus dados através da transcrição dos resultados do inquérito e anotação de ideias iniciais; (ii) realizou-se a codificação sistemática dos dados, agrupou-se aspetos semelhantes mencionados pelos inquiridos; (iii) criou-se potenciais categorias a partir dos códigos agrupados; (iv) fez-se uma revisão das categorias para validar a relevância e coerência dos mesmos; (v) definiu-se e nomeou-se as categorias finais e estruturando-se um mapa de palavras. Este método permitiu a análise de narrativas e a identificação de atitudes predominantes e fatores subjacentes. O processo de codificação, categorização e identificação de conceitos tornou os dados significativos e abrangentes. Ainda, todos os cuidados foram tomados para garantir a mais alta qualidade na interpretação dos dados nas técnicas utilizadas no processo de análise de dados.

4.1.3. Resultados

Com base nas respostas obtidas através do inquérito (cf. Apêndice C), procedeu-se à organização dos resultados de acordo com as principais áreas temáticas abordadas. Dentro do tema central “Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira”, a apresentação dos dados foi estruturada por secções, de forma a facilitar a leitura e a análise dos diferentes aspetos explorados. Cada secção corresponde a um conjunto específico de questões, permitindo compreender, de forma segmentada, o perfil dos inquiridos, o seu grau de interesse e participação nas Artes Visuais, o conhecimento

sobre artistas locais, o acesso ao meio digital e, por fim, as sugestões e comentários por eles partilhados.

A primeira pergunta do inquérito corresponde à declaração de consentimento informado, um procedimento fundamental em qualquer investigação que envolva participantes humanos. Esta declaração teve como finalidade garantir que os inquiridos estavam devidamente informados sobre o objetivo do estudo, os termos da sua participação, bem como os princípios que regem a utilização dos dados recolhidos.

A formulação da pergunta foi a seguinte:

Pergunta n.º 1:

"Declaro que tomei conhecimento acerca do objetivo da investigação. Confirmando que tenho 18 anos ou mais e que aceito voluntariamente participar neste estudo, permitindo igualmente a utilização dos meus dados e respostas para fins exclusivos de investigação, sob garantia do seu anonimato e confidencialidade."

Ao incluir esta etapa no início do inquérito, assegurou-se o cumprimento das diretrizes éticas e legais associadas à proteção de dados pessoais, em conformidade com o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD). A resposta afirmativa a esta pergunta foi condição obrigatória para a continuação do preenchimento do inquérito, garantindo, assim, que todas as respostas recolhidas fossem dadas de forma consciente, voluntária e informada.

Secção (I): Informação Demográfica:

A análise da distribuição etária dos inquiridos (pergunta n.º 2) revela uma predominância de jovens adultos, organizada dos 25-34 anos, com 43 participantes, seguida pela faixa de 18-24 anos, que inclui 28 pessoas. Em contraste, a faixa etária de 35-44 anos tem uma participação menor, com 17 indivíduos, enquanto a faixa de 45-54 anos inclui 16 participantes, indicando um envolvimento relativamente equilibrado entre estes dois grupos. As faixas etárias de 55-64 anos e 65 anos ou mais têm uma menor representação, com 5 participantes em cada grupo. Em suma, neste estudo, a maioria dos inquiridos estão nas faixas etárias jovem e jovem adulto.

Em relação à pergunta número 3 referente ao género dos inquiridos, 71% da amostra é composta por pessoas do sexo feminino, enquanto 29% são do sexo masculino. No entanto, esta diferença também pode dever-se a fatores como a maior predisposição feminina para participar em estudos deste tipo, tendência já observada em investigações sociais e educacionais (Smith, 2008; Galea & Tracy, 2007; Sax, Gilmartin, & Bryant, 2003).

No que se refere ao nível educacional dos inquiridos (pergunta n.º 4), revela uma predominância de pessoas com formação académica avançada. Entre os inquiridos, 48 possuem Ensino Superior (Licenciatura), representando o maior grupo. Em seguida, os que detêm Pós-graduação, Mestrado ou Doutoramento, totalizando 34 pessoas. Na sequência, 18 pessoas com Ensino Secundário, e 13 têm formação em cursos técnicos ou profissionais. Apenas 2 pessoas indicaram possuir Ensino Básico, enquanto nenhuma optou pela categoria "Outro". Portanto, obteve-se um perfil de amostra maioritariamente composto por indivíduos com elevado nível de escolaridade.

Dos 115 inquiridos que responderam à pergunta n.º 5, 25 pessoas indicaram possuir formação ou cursos específicos em Artes Visuais, enquanto 90 mencionaram não ter essa formação.

Dos 25 inquiridos que responderam “sim” à pergunta anterior (n.º 5), apenas um não mencionou resposta à presente pergunta (n.º 6), onde solicitava que, em caso de afirmativo, mencionasse a área de formação ou experiência em Artes Visuais. Alguns inquiridos detêm formações em cursos superiores em áreas como Artes Plásticas, Escultura, *Design*, Fotografia, Pintura, *UX Design* e Artes Visuais. Além disso, alguns inquiridos têm cursos do Ensino Secundário em Artes Visuais e em Arte e Multimédia, bem como formações em áreas específicas como desenho, expressão plástica, pintura em tecido e tela e *biscuit*.

Secção (II): Interesse e Participação nas Artes Visuais:

Relativamente à questão (n.º 7) sobre a classificação da importância das Artes Visuais na vida dos inquiridos, a maioria considera as Artes Visuais uma parte relevante nas suas vidas, com 44 pessoas classificando-as como "muito importante" e 31 como "importante". Com o mesmo número de resposta, que o anterior (31), consideram as

Artes Visuais como "moderadamente importantes", enquanto uma minoria considera-as "pouco importantes" (8 pessoas) ou "nada importante" (1 pessoa).

No que diz respeito à questão (n.º 8) sobre a frequência dos inquiridos a exposições, a maioria visita exposições de arte na Ilha da Madeira ou Porto Santo de forma ocasional, com 49 afirmações de inquiridos que frequentam algumas vezes por ano. Um número considerável, 46 pessoas, mencionou que raramente visitam exposições, cerca de uma vez por ano. Apenas 13 pessoas frequentam exposições de arte com mais regularidade, sendo que 10 delas fazem-no bimestralmente e 3 mensalmente. Por outro lado, 7 pessoas afirmaram nunca visitam exposições de arte na região.

Quanto à questão (n.º 9) sobre o que desperta(ria) mais interesse nas Artes Visuais, os resultados mostram que, ao poderem selecionar mais do que uma opção, a "Criatividade" foi a mais valorizada, com 85 pessoas. O interesse pela "História" contou com a escolha de 54 participantes, seguida pela "Expressão Cultural" com 49 seleções. "Estética" foi apontada por 47 pessoas e "Inspiração Pessoal" por 48. Além disso, 7 pessoas mencionaram "Outro", registando interesses específicos, como "fotografia", "originalidade (tempos atuais)", "conexão emocional", "novos talentos", "técnica, curadoria e montagem" e a "aplicação prática das artes em várias áreas/médias".

Terminou-se a secção II, com a seguinte questão (n.º 10) "Participa em atividades ou eventos relacionados com as Artes Visuais fora do seu ambiente profissional?". Os inquiridos podiam selecionar múltiplas opções, o que refletiu numa diversidade de envolvimento com as artes. Assim sendo, os resultados indicam que 60 pessoas participam em atividades relacionadas com as Artes Visuais ao visitar exposições de arte. Além disso, 57 inquiridos seguem artistas e galerias nas redes sociais e 27 produzem arte como *hobby*. A Participação em *workshops* ou cursos de arte é praticada por 21 pessoas, enquanto 6 colecionam obras de arte. Por outro lado, 31 pessoas afirmaram não participar em atividades relacionadas com as artes. Adicionalmente, 2 pessoas mencionaram outras formas de participação, como conferências e apresentações de livros. Em suma, 83 dos inquiridos têm contacto com as artes e 31 não participam neste tipo de atividades.

Secção (III): Conhecimento sobre Artistas Locais:

Quanto à questão número 11, os resultados mostram que 57 inquiridos afirmam conhecer artistas da Ilha da Madeira e/ou Porto Santo, mas apenas 43 forneceram nomes dos mesmos (referente à próxima questão (n.º 12)). Por outro lado, 58 inquiridos não têm conhecimento de nenhum artista local.

Dos 43 participantes que responderam à questão n.º 12, encontram-se citados, uma vez, 42 artistas, como Amândio de Sousa, Teresa Lobo, Guareta Coromoto, António Rodrigues, entre outros. Com um total de 14 artistas⁷³, entre eles Alice Sousa, António Aragão e Graça Berimbau, foram mencionados duas vezes, enquanto 5 artistas como Filipa Venâncio, Hélder Folgado e Luz Henriques receberam três menções cada. Nini Andrade, Rigo e Teresa Jardim foram destacados quatro vezes e Francisco Franco e Lourdes de Castro apareceram em cinco respostas. O artista Ricardo Veloza foi citado sete vezes e a artista Andorinha obteve o maior número de menções, sendo reconhecida por oito participantes. Em suma, contabilizou-se um total de 68 artistas identificados pelos inquiridos, entre eles pintores, escultores, fotógrafos, desenhadores, artes manuais, tatuadores e *designers* de moda. Parece-nos interessante esta panóplia de áreas, mas apenas serão contabilizados os artistas que melhor se enquadram no âmbito deste projeto.

Relativamente à forma como os inquiridos tomaram conhecimento dos artistas (pergunta 13), o meio mais referido foram as redes sociais, indicadas por 32 pessoas, e pelos meios de comunicação local (como jornais, televisão e rádio) citados por 31 pessoas. As “Exposições” foram a fonte de conhecimento destes artistas para 29 inquiridos. Além disso, tanto as recomendações de amigos ou família, assim como o contexto escolar foram mencionadas por 22 pessoas cada. Lembra-se que poderiam selecionar mais do que uma opção. Curiosamente, responderam à presente questão 70 inquiridos dos quais 13 afirmaram não conhecer nenhum artista, o que levanta a possibilidade de que esses inquiridos possam conhecer algum artista, mas não se recordam dos nomes ou simplesmente responderam à pergunta para não deixá-la em branco.

Secção (IV): Acesso às Artes num Ambiente Digital

⁷³ Entre estes 14 artistas foi mencionado por dois inquiridos o nome “Veloza” que pressupõe-se referir-se a Ricardo Veloza. Dessa forma, preferiu-se colocá-lo dessa forma.

No que diz respeito ao conhecimento de sites ou plataformas digitais reconhecidas pelos inquiridos (pergunta n.º 14), a maioria dos mesmos indicou não conhecer (100), enquanto apenas 15 inquiridos afirmaram conhecer. Este resultado provoca um misto de emoções. Se, por um lado, revela uma falha significativa no acesso e/ou conhecimento de plataformas digitais, relativas às artes na RAM, por outro lado, proporciona-se uma oportunidade para encontrar soluções e estratégias para colmatar essa deficiência - como é o caso deste projeto.

Dos 15 inquiridos que afirmaram conhecer plataformas digitais que promovem as artes na RAM (n.º 15), mencionaram os seguintes sites/plataformas: Visit Madeira, Direção de Serviços de Educação Artística, Secretaria Regional de Economia, Turismo e Cultura, Porta33, Direção Regional da Cultura, cultura.madeira.gov.pt, Veloza, Portal das Artes, Madeira tão tua, Paradise Circus, Cultura Santa Cruz, Quinta Magnólia, MAMMA, Madeira cá dentro e um grupo no WhatsApp. Em relação a estes dois últimos, não foi encontrada qualquer referência no motor de busca da *Internet*. Ainda, um dos participantes, apesar de ter indicado que conhecia sites/plataformas digitais (referente à pergunta 14), deixou a questão em branco, sem especificar nenhuma plataforma.

A maioria dos inquiridos expressou interesse em ter mais acesso às artes visuais num ambiente digital (pergunta 16), totalizando 106. Apenas 9 inquiridos indicaram não ter interesse. Uma vez mais, os dados indicam que existe uma abertura para projetos deste âmbito.

Os resultados mostram que a maioria dos inquiridos (100 em 115) utiliza as redes sociais (59%) para aceder a informações sobre as artes na Ilha da Madeira e Porto Santo, confirma-se o papel dominante destas plataformas na divulgação cultural. Os *websites* surgem em segundo lugar, com 51 respostas (30%), mantendo alguma relevância. As restantes opções — *blogs/vlogs* (5%), *newsletters* por *e-mail* (4%) e outros (2%) — registam uma utilização inferior, indicando menor impacto junto do público. Estes dados destacam a importância de apostar nas redes sociais e *websites* como principais meios de comunicação para promover atividades artísticas na região.

Quanto à pergunta número 18, dos 115 inquiridos, 81 responderam ter interesse em participar em eventos de arte *online*, como exposições virtuais, *workshops* ou

conferências, enquanto 34 indicaram não ter interesse neste tipo de atividades. Curiosamente, e comparando com a resposta da pergunta 16, verifica-se que os inquiridos estão mais recetivos a usar plataformas digitais para consulta de informações sobre as artes do que ter uma participação mais ativa no mesmo meio — o que não deixa de ser considerável o grande número de inquiridos que gostariam de participar em atividades relacionadas com as artes.

Na pergunta 19, dos 115 inquiridos, que puderam selecionar mais de uma opção, o "Calendário de Eventos e Exposições" foi o mais mencionado (67 vezes), seguido de perto por "Perfis de Artistas Locais", com 65 seleções. As "Galerias de Arte *Online*" também despertou interesse em 61 inquiridos e 55 demonstraram interesse por "Vídeos de processos criativos e ateliês de artistas". Os "Cursos e *Workshops Online*" foram preferidos por 52 inquiridos. Além disso, 41 pessoas gostariam de ver artigos sobre a História da Arte na região, enquanto 39 optaram por entrevistas e testemunhos de artistas. Por fim, as "Notícias e Artigos sobre Artes Visuais" foram escolhidas por 27 inquiridos e "Análises e Críticas de Obras de Arte" por 26 inquiridos.

Secção (V): Sugestões e Comentários:

Dentro do tema central "Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira", e como referido anteriormente, foram colocadas três perguntas abertas aos inquiridos (pergunta 20) "Que tipo de iniciativas ou eventos acha que poderiam aumentar o interesse pelas Artes Visuais/ Artistas na Ilha da Madeira/ Porto Santo"; (pergunta 20) "Sugestão ou comentário sobre como melhorar a divulgação e o acesso às Artes Visuais na Ilha da Madeira" e (pergunta 22) "Alguma sugestão sobre como as instituições de arte na Ilha da Madeira/ Porto Santo podem se conectar melhor com pessoas da sua área?", de modo a explorar e interpretar os padrões nos dados obtidos através dos inquirido.

Foi feito, desde logo, uma separação por categorias. Quanto à questão 21, dos dados qualitativos emergiram sete temas principais, identificados pelos códigos (i) Exposições, (ii) *Website*/Portal, (iii) Convívios, (iv) Concurso nas variadas áreas, (v) Valorizar as artes visuais, (vi) Galerias/Museus e (vii) Regionalização em contexto escolar. Dentro destes temas surgiram outros subtemas, como é possível verificar na Figura 6.



Figura 6 — Códigos estabelecidos com base nas ideias sugeridas pelos participantes para aumentar o interesse pelas artes visuais e artistas na RAM. Elaboração própria.

(i) Exposições

Os inquiridos mencionaram as “exposições” como uma forma de suscitar o interesse da população pelas artes visuais na RAM, sendo as mesmas inseridas em (a) *espaços conhecidos* ou em (b) *locais alternativos*, o que se acredita que o objeto artístico poderá sair fora do espaço convencional, em vez dos habituais museus e galerias, e envolver um público mais amplo e diversificado. De facto, a inclusão de (c) *debates* e as (d) *instalações de arte*, assim como a disponibilização de (d)2) *espaços para artistas locais em eventos* com (d)1) colaborações interdisciplinares poderão enriquecer a experiência

dos visitantes. Pressupõe-se que esta abordagem multifacetada, sugerida pelos inquiridos, não só amplia o alcance das artes, como também poderá oferecer ao público novas formas de experimentar e interagir com as obras. Considera-se que a adaptabilidade diante das mudanças culturais e sociais da sociedade face à inovação nas práticas expositivas é essencial para manter a relevância e a vitalidade da arte contemporânea.

(ii) Website/Portal

Segundo os inquiridos, as plataformas digitais poderão desempenhar um papel relevante na promoção e disseminação da arte, com (e) *conteúdos personalizados* e (f) *atualizados com notícias, artigos, vídeos promocionais de galerias abertas, workshops, eventos, iniciativas artísticas e formações online*. Com a sugestão de inclusão de subáreas e perfis de artistas, entende-se que permitirá uma exploração desses mesmos assuntos, que possa atender tanto a curiosos quanto a especialistas. Através da análise temática deste código (ii) *Website/Portal* é possível sublinhar a importância de um ambiente digital bem estruturado e dinâmico para o impulso das artes na RAM.

(iii) Convívios

Os “convívios”, identificados na análise, refletem que os inquiridos desejam associar as artes com eventos que combinem diferentes formas de expressões em espaços públicos. Dentro deste tema, conseguiu-se agrupar as seguintes sugestões mencionadas pelos inquiridos: (g) *eventos de arte/ semana das artes*, (h) *misturar culturas* (sincretismo cultural) e (i) *ações de rua* dedicadas às artes, tendo como subcategoria, diferentes formatos (i)1) *música ao vivo com arte*, (i)2) *sunsets/ eventos audiovisuais* e (i)3) *festivais de street art*. Será importante refletir que, com estas iniciativas indicadas pelos inquiridos, poderão envolver um público diversificado onde não só tornarão a arte mais acessível, como também poderão fortalecer os laços comunitários e culturais, enriquecendo a experiência cultural.

(iv) Concurso nas Variadas Áreas

Segundo os inquiridos, os concursos nas variadas áreas do campo artístico poderão servir para a (j) *descobrir novos talentos* e a dar (k) *visibilidade aos artistas*, o que se considera que oferecem oportunidades tanto para artistas emergentes quanto para os já

se encontram estabelecidos no ramo. Além disso, a integração de concursos em (l) *festivais de arte*, (m) *exposições e conferências* poderão ampliar o impacto cultural e educacional destas iniciativas. A análise temática deste código, indicada pelos inquiridos, "Concurso nas Variadas Áreas", sublinha a importância dos concursos como mecanismos para impulsionar a arte e os artistas. Ao descobrir novos talentos, aumentar a visibilidade dos artistas, integrar-se a festivais e culminar em ciclos de exposições e conferências, estes concursos não só poderão promover a diversidade e a inovação no campo artístico, como também enriquecer, de forma contínua, a experiência cultural do público.

(v) Valorizar as Artes Visuais

A análise do código "Valorizar as Artes Visuais" centra-se no reconhecimento da necessidade da criação artística local, reconhecida pelos inquiridos, na sensibilização do público e no apoio aos artistas. Foram sugeridas (n) *palestras/ meetups sobre arte*, acreditando-se numa abordagem para promover e debater temas que envolvam o campo das artes. A proposta de o) *cursos para professores de artes/ cursos e estágios de curta duração*, demonstra uma vontade, pelos inquiridos, em haver uma formação contínua para profissionais que trabalhem no ramo das artes ou para aqueles que pretendem ter experiência neste âmbito, o que poderá fazer ampliar o repertório cultural e fortalecer o ensino das artes nas escolas. Assim como os (p) *workshops*, sejam eles (p)1) *online e/ou presencias*, com a vertente (p)3) *lúdica-interativos* poderão incentivar à criatividade e expressão individual. Por fim, foram sugeridos (q) *incentivos financeiros* que possam oferecer suporte financeiro e logístico a (q)1) *produtores e artistas*, assim como permitir promover trocas culturais através de (q)2) *intercâmbio de artistas*. Os investimentos na (q)3) *investigação sobre artistas* poderão promover a valorização e preservação do legado artístico, para que sirva também de inspiração para outras gerações, assim como enriquecer o conhecimento e a crítica.

(vi) Galerias/Museus

A análise sobre "Galerias/Museus" destaca as possíveis estratégias identificadas pelos inquiridos para tornar as visitas mais envolventes e acessíveis. Entre as principais propostas estão a introdução de (r) *atividades interativas* nas galerias, que incentivem a participação ativa dos visitantes, e a criação de (s) *espaços experimentais*, onde o

público pode explorar e criar. Acredita-se que, com a (t) *pintura de quadros ao vivo* poderá permitir que os visitantes acompanhem o processo criativo dos artistas, enquanto as (u) *visitas guiadas gratuitas* poderão ser capazes de tornar as galerias e os museus mais inclusivos.

(vii) Regionalização em Contexto Escolar

Por fim, através da análise do código "Regionalização em Contexto Escolar" conseguiu-se destacar, segundo os inquiridos, três estratégias para integrar a arte na educação. A (v) *promoção de atividades pedagógicas*, com foco na valorização de artistas e das suas obras. A (x) *divulgação da arte na fase educacional* enfoca a inclusão sistemática da arte no currículo escolar o que também poderia incluir a realização de (z) *exposições e visitas de estudo* que familiarizem os alunos com diferentes formas de expressão artística.

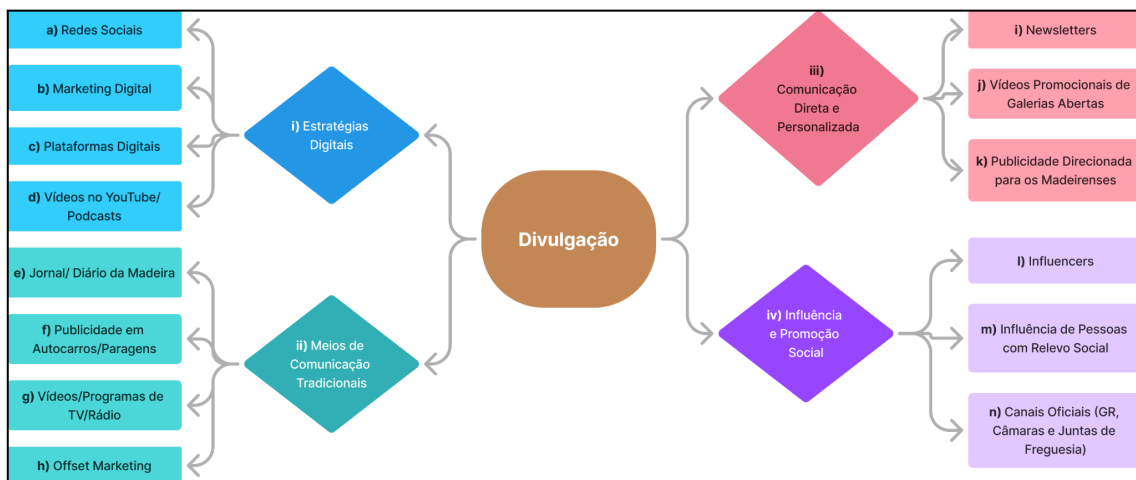


Figura 7 — Sugestões para divulgação e acesso às artes visuais na Madeira, organizadas em quatro subtemas conforme apontado pelos inquiridos. Elaboração própria.

A análise do código "Divulgação" permitiu analisar diferentes sugestões de estratégias, identificadas pelos inquiridos, para promover a arte e aumentar a visibilidade dos artistas na RAM. Dentro do tema principal, foram explorados quatro subtemas adicionais, cada um contendo tópicos adicionais diferenciados (ver Figura 7):

i) Estratégias Digitais: Os inquiridos destacaram (a) *redes sociais* como uma ferramenta para promover as artes visuais, uma vez que possibilita alcançar um maior público e ter uma interação imediata com os mesmos. No que respeita ao (b) *marketing digital* foi indicado a importância de estratégias de SEO⁷⁴ e *newsletters* para alcançar um público mais específico e diversificado. Ainda, mencionado pelos inquiridos, as (c) *plataformas digitais*, como sites direcionados para a exposição de obras de arte. Por fim, os (d) *vídeos no YouTube/podcasts* foram apontados pelos inquiridos, o que se acredita que possam ser veículos eficazes para as narrativas mais aprofundadas, entrevistas com os artistas e discussões sobre os temas artísticos.

ii) Meios de Comunicação Tradicionais: Foi mencionado, pelos inquiridos, o (e) *Jornal/Diário da Madeira*, como forma de divulgar as artes na RAM, o que revela que este meio possui relevância local para a disseminação de eventos culturais. A (f) *publicidade em autocarros/paragens* surge como uma forma interessante de alcançar a população em movimento. Os (g) *vídeos/programas de TV/Rádio* foram reconhecidos como influentes ao criarem uma ponte entre o público e o universo artístico de forma acessível e ampla. Finalmente, segundo os inquiridos, acredita-se que, o (h) *offset marketing* seja um complemento à estratégia de *marketing*, utilizando materiais impressos.

iii) Comunicação Direta e Personalizada: As (h) *newsletters* foram referidas pelos inquiridos como uma forma de comunicação contínua, mantendo o público informado sobre as movimentações do campo artístico. Os (j) *vídeos promocionais de galerias abertas* são vistos como uma forma envolvente de atrair visitantes às exposições, assim como informar quais espaços se encontram abertos. A (k) *publicidade direcionada para os madeirenses* através de campanhas específicas reforça a importância de adaptar a comunicação ao contexto local, garantindo uma conexão mais pessoal e significativa com os mesmos.

iv) Influência e Promoção Social: Foi indicado pelos inquiridos que os (l) *influencers*, assim como a (m) *influência de pessoas com relevo social* poderão destacar-se como meios modernos de aumentar a visibilidade de eventos e artistas através do destaque nas redes sociais, capazes de mobilizar o interesse de diferentes públicos. Por último, os (n)

⁷⁴ SEO (*Search Engine Optimization*) refere-se ao conjunto de estratégias e práticas destinadas a otimizar o posicionamento de *websites* nos resultados orgânicos dos motores de busca, como o *Google*.

canais oficiais (Governo Regional, Câmaras e Juntas de Freguesia), segundo os inquiridos, desempenham um papel importante na legitimação e promoção das artes visuais, promovendo apoio institucional e visibilidade nos eventos locais.

Como evidenciado em cada secção do inquérito, procedeu-se a uma análise resumida das respostas obtidas. Em síntese, os dados revelam uma população interessada e recetiva a iniciativas culturais, valorizando tanto a participação presencial como o acesso digital às artes visuais. Estes resultados oferecem uma base consistente para o desenvolvimento de uma plataforma digital inclusiva, ajustada às necessidades, interesses e hábitos culturais da comunidade madeirense.

4.2. Base de dados de artistas visuais

Mais do que traçar um catálogo fechado ou realizar um mapeamento sociológico do setor, pretende-se desenvolver uma ferramenta orientadora para a curadoria de conteúdos no ambiente digital. A seleção efetuada procura refletir práticas e discursos artísticos, com base em critérios previamente definidos, tais como a continuidade da prática artística, a presença pública (em exposições, projetos ou publicações) e a ligação ao território regional.

O levantamento realizado inclui um total de 138 artistas (cf. Apêndice D) — cuja cronologia biográfica estende-se desde o nascimento do artista mais antigo, Adolfo de Sousa Rodrigues (1866), até à geração mais recente, representada por artistas nascidos no final do século XX, como Rodrigo Costa (1999). Deste conjunto, 90 são do sexo masculino, representando aproximadamente 65%, enquanto 48 são do sexo feminino, correspondendo a cerca de 35% do total. Estes dados revelam um predomínio masculino no panorama artístico analisado.

No que respeita à cronologia, 112 artistas apresentam data de nascimento identificada, enquanto 26 permanecem com a informação por apurar ("n.d.")⁷⁵. A análise da distribuição cronológica evidencia uma maior concentração de nascimentos a partir da segunda metade do século XX, com especial incidência entre as décadas de 1950 e 1979

⁷⁵ A sigla "n.d." corresponde à indicação de "não disponível" e foi aplicada nos casos em que não foi possível encontrar informação nos diferentes tópicos da base de dados.

— período que reúne 68 artistas, correspondendo a mais de 60% dos casos com data identificada.

Em concreto, as décadas de 1950, 1960 e 1970 somam, respetivamente, 20, 21 e 27 nascimentos, destacando-se como o núcleo geracional mais representado. Seguem-se as décadas de 1980 e 1990, com 17 e 5 artistas, respetivamente. A menor representatividade da década de 1990 poderá estar relacionada com o facto de os indivíduos nascidos nesse período serem artistas ainda em fase inicial de percurso, cuja visibilidade ou inserção no campo artístico poderá ainda estar em desenvolvimento — o que pode influenciar a sua presença em levantamentos deste tipo.

Em contraste, os períodos anteriores a 1940 apresentam igualmente uma representatividade reduzida, não necessariamente pela falta de artistas nesse intervalo, mas sobretudo em virtude do carácter não exaustivo da pesquisa relativa a essas décadas. Esta limitação contribui para uma maior incidência de artistas nascidos a partir da segunda metade do século XX, refletindo uma tendência geracional condicionada pelas fontes disponíveis e pela visibilidade histórica dos artistas mais recentes.

Optou-se por indicar "Madeira" como local de nascimento para todos os indivíduos nascidos na região, sem distinção por cidade ou concelho. Para os nascidos fora da Madeira, registou-se o país de origem, excetuando os naturais de Portugal continental, para os quais se manteve a distinção por cidade.

Do total da amostra cuja naturalidade foi possível apurar, 113 indivíduos nasceram na Madeira, enquanto que para 5 artistas a naturalidade não pôde ser apurada "(n.d.)". Apesar de a base de dados não especificar a localidade de origem, constatou-se uma predominância de artistas naturais do Funchal, que representam a maioria significativa da amostra.

No que diz respeito a localidades fora da Madeira, identificam-se alguns artistas que, embora tenham nascido no continente português — como Francisco Maya (Lisboa), Daniel Melim (Coimbra), Miguel Sobral (Setúbal), Fedra Espiga Pinto (Santarém), Sérgio Lemos (Porto) e Joaquim da Luz (Alentejo) —, residem ou desenvolveram parte significativa da sua atividade artística na região. O mesmo se aplica a artistas naturais de outros países, como Max Romer (Alemanha, Hamburgo), Elisabete Henriques

(França), Marcos Milewski (Argentina, Córdoba), Guareta Coromoto (Venezuela) e Guida Ferraz (Moçambique), cuja presença na Madeira reflete dinâmicas de mobilidade e integração no contexto artístico local.

Importa referir, sempre que um artista apresenta mais do que uma localidade registada na base de dados, na secção “residência”, considera-se que este divide a sua residência e atividade artística entre os respetivos locais. Por exemplo, Daniel Melim e Guida Ferraz partilham a sua prática entre Madeira e Lisboa, enquanto Ricardo Tadeu Barros desenvolve-se entre Lisboa e Madeira.

Neste processo de investigação e organização de dados sobre artistas — em que se opta por não aprofundar a análise das obras individualmente, mas sim pela categorização geral das suas práticas —, uma das questões prende-se com a classificação dessas mesmas práticas. Categorizar os artistas segundo as disciplinas tradicionais, como pintura, escultura, fotografia ou desenho, pode parecer um procedimento lógico e necessário. Contudo, face à produção artística contemporânea, este modelo revela-se frequentemente inadequado, pois a arte atual apresenta uma multiplicidade de formas e linguagens que tornam difícil a sua classificação em categorias fixas. Como destaca Jardim (2019, p. 96), “é crucial observarmos a nossa civilização, seus conflitos e como a arte absorve e transforma tudo isso: aqui e agora, somos testemunhas da arte”. Neste contexto, torna-se evidente que a compreensão da arte contemporânea exige uma abordagem mais flexível e aberta, capaz de acompanhar a complexidade e a constante transformação das práticas artísticas atuais.

As obras de pintura ou escultura tradicionais, por exemplo, são caracterizadas pela sua “disponibilidade simbólica”, podendo ser observada a qualquer momento por um público universal, a arte contemporânea opera frequentemente sob o signo da “não-disponibilidade”, apresentando-se em momentos determinados. Como salienta Bourriaud (2002, p. 41), “a obra de arte não é mais aberta a um público universal nem oferecida ao consumo numa temporalidade ‘monumental’; ela desenrola-se no tempo do acontecimento para um público chamado pelo artista”. Isto evidencia uma mudança de paradigma, em que a obra de arte deixa de ser um objeto fixo e disponível a qualquer momento, para se tornar numa experiência temporal, relacional e contextual.

Assim, quando se pretende atribuir uma categoria principal a cada artista — como pintura, escultura, instalação, etc. —, é necessário reconhecer que essa decisão implica um recorte, e não uma representação total da prática artística do autor. Trata-se de uma escolha metodológica, muitas vezes baseada na linguagem predominante nas obras conhecidas ou no modo como o próprio artista se apresenta nas fontes disponíveis.

Este desafio é particularmente evidente no caso de artistas cuja produção estende-se por diferentes disciplinas, dificultando uma categorização única ou definitiva. Por exemplo, artistas como Luísa Spínola (1962-) ou Carla Cabral (1971-) desenvolvem trabalhos em diferentes áreas como pintura, instalação, ilustração, desenho e gravura. De forma semelhante, Carlos Valente (1964-) e Rodrigo Costa (1999-) apresentam, ao longo do seu percurso, obras em vídeo, *performance*, instalação e fotografia.

Também António Barros (1953-), cujo trabalho abrange colagem, instalação, *performance* e *ready-made*, ou Paulo Sérgio BEJu (1971-), com intervenções entre a escultura, instalação, ilustração e *performance*, exemplificam esta diversidade disciplinar como parte integrante da identidade do seu trabalho artístico. Importa sublinhar que esta multiplicidade de linguagens não implica necessariamente a fusão de todas numa única obra, mas antes a existência de um percurso artístico marcado por abordagens distintas ao longo do tempo ou em diferentes contextos.

Em contraste, existem artistas cuja prática se mantém predominantemente ancorada em linguagens tradicionais, como a pintura ou a escultura. É o caso de Adolfo de Sousa Rodrigues (1866-1908), Alfredo Miguéis (1883-1943), António Gouveia (1910-1992), Francisco Maya (1915-1993), Alice Sousa (1937-), Élia Pimenta (1939-1996), Danilo Gouveia (1940-), Ara Gouveia (1946-2017), Emanuel Aguiar (1959-), Filipa Venâncio (1965-) ou Eurico Santos (1978-), com produções centradas sobretudo na pintura, ou de escultores como Pedro Anjos Teixeira (1908-1997), Amândio de Sousa (1934-2021), Luíza Helena Clode (1936), Ricardo Velosa (1947-), José Luís Paixão (1949-), Martim Velosa (1973-) ou Jacinto Rodrigues (1973-), cuja obra segue uma linha mais clássica dentro da tridimensionalidade.

Entre estes dois polos — o da continuidade disciplinar e o da experimentação técnica — existe ainda um grupo intermédio de artistas que, mantendo práticas enraizadas em linguagens tradicionais, incorporam ocasionalmente novos suportes ou cruzamentos

com outras áreas. Por exemplo, Isabel Santa Clara (1951-) desenvolve uma prática artística que cruza a pintura, o desenho, a fotografia e a instalação; Ângela Costa (1930-2020) articula a gravura com o audiovisual; Fátima Spínola (1984-) combina pintura e desenho com instalação e gravura; Hélder Folgado (1983-) trabalha entre a fotografia, a instalação, a escultura e a performance; e Helena Sousa (1967-) desenvolve pintura em técnica mista, entre outros artistas com percursos igualmente diversos.

Em suma, as práticas artísticas representadas no levantamento evidenciam uma prevalência marcante da pintura, associada a 77 artistas, reafirmando o lugar central que esta linguagem continua a ocupar. Seguem-se a instalação (41 artistas), o desenho (36) e a fotografia (31). A escultura (25 artistas) mantém uma expressão significativa, enquanto a ilustração (17) e o vídeo (11) assumem uma presença mais discreta. Práticas como a *performance* (9), a gravura (5), a cerâmica (5), a técnica mista (4) e a colagem (4) também estão presentes. Outras práticas surgem de forma mais pontual, representadas por um número reduzido de artistas: arte digital, muralismo, colagem, arte sonora, serigrafia (3) ou retratos, audiovisual, fototipia, eletrografia, impressão, tapeçaria e *ready-made* (1 a 2 ocorrências).

Este levantamento das artistas e das suas práticas constitui um alicerce para fundamentar as considerações relativas à conceção e implementação da plataforma digital BASE — Artes Visuais na Madeira, orientando a organização dos conteúdos e a estruturação do projeto de forma alinhada com as especificidades do panorama artístico regional.

CAPÍTULO V

Apresentação do Projeto

O presente projeto centra-se nas artes visuais e nos artistas que as praticam na RAM, compreendidas aqui na mais ampla abrangência, com diferentes linguagens artísticas identificadas no levantamento realizado, tais como pintura, desenho, instalação, fotografia, escultura, ilustração, vídeo, técnica mista, *performance*, gravura, cerâmica, arte digital, colagem, muralismo, arte sonora, tapeçaria, *ready-made*, eletrografia, impressão, retrato, audiovisual, serigrafia e fototipia.

A ideia insere-se num contexto em que a digitalização da expressão artística e cultural assume um papel estratégico, redefinindo a forma de “arquivo” e comunicação. Como afirma Lagarto (2018, p. 99), as organizações têm sabido utilizar as ferramentas digitais para atingir os seus objetivos de “descobrir, preservar, categorizar, classificar e divulgar”, o que reforça o papel destas plataformas enquanto instrumentos de mediação cultural. Paralelamente, observa-se uma lógica de acesso, participação e fruição em que o público deixa de ser mero recetor passivo para se constituir como agente ativo na construção de significados e na ativação da memória coletiva.

Importa salientar que o objetivo não é a digitalização exaustiva da totalidade da produção artística de cada autor, mas antes a implementação de uma curadoria consciente e representativa — realizada pelo próprio artista ou em colaboração — que selecione as obras a disponibilizar *online*, refletindo de forma crítica e contextualizada o percurso artístico de cada criador.

O cenário artístico da Madeira caracteriza-se por uma produção rica, mas dispersa, frequentemente ausente dos circuitos digitais. Esta ausência não se deve à falta de qualidade ou relevância, mas antes à escassez de meios estruturados para a sua sistematização e divulgação. Acredita-se que a falta de uma presença digital consistente limita o reconhecimento dos artistas locais fora do seu contexto imediato e reduz as oportunidades de diálogo com outras geografias culturais.

É neste quadro que o projeto BASE — Artes Visuais na Madeira adquire pertinência: procura fazer o levantamento de dados, organizar, documentar e disponibilizar essa expressão artística, criar uma infraestrutura digital que não apenas registre, mas também dinamize o setor artístico Regional. Acredita-se que a acessibilidade ao acervo e à informação contextual sobre os artistas e as suas práticas pode contribuir para a valorização cultural da produção artística local. O projeto assume-se, assim, como um instrumento estratégico de visibilidade, acessibilidade e mediação cultural, com o intuito de responder a necessidades concretas de representação e circulação artística.

Prevê-se, ainda, a construção de uma plataforma digital responsiva, de navegação intuitiva, pensada para funcionar como um repositório de informação, um arquivo visual e uma comunidade colaborativa. Entre as suas principais funcionalidades destaca-se a criação de perfis para cada artista, contendo biografia, portfólio e exposições. No futuro, prevê-se a disponibilização de conteúdos educativos, tais como entrevistas com artistas, artigos sobre técnicas artísticas e análises da expressão artística na Madeira. Está também prevista a criação de uma secção dedicada à divulgação de eventos — incluindo exposições, *workshops* e residências artísticas — o que permitirá assegurar a atualização contínua da plataforma, assim como a dinamização da comunidade artística local. A plataforma terá como público-alvo artistas visuais da Madeira, tanto emergentes como estabelecidos, estudantes de arte, curadores, colecionadores, investigadores, bem como o público em geral interessado na arte.

A expectativa é que a BASE contribua para o reforço da visibilidade e da valorização dos artistas visuais da Madeira, por forma a fortalecer a comunidade artística local, através da partilha de conhecimentos e da colaboração entre pares. Espera-se igualmente que a plataforma facilite o acesso “democrático” à arte e à cultura ao permitir o conhecimento e a partilha de obras e trajetórias artísticas que, muitas vezes, se encontram dispersas, já foram vendidas ou integram espólios privados, tornando-se assim inacessíveis ao público em geral (Lagarto, 2018, p. 94).

Em última instância, o projeto ambiciona posicionar-se como uma referência no ecossistema artístico regional, funcionando como uma ferramenta de apoio à criação, à curadoria e à educação artística, e contribuir para a construção de uma memória cultural partilhada e acessível.

5.1. Fundamentos estratégicos do projeto

O projeto BASE — Artes Visuais na Madeira estrutura-se a partir de um conjunto de fundamentos estratégicos que norteiam a sua conceção, implementação e projeção a longo prazo. A iniciativa surge como resposta a uma necessidade concreta no contexto regional: a ausência de uma plataforma digital que valorize, promova e interligue a diversidade das práticas artísticas visuais desenvolvidas na RAM.

Após a análise efetuada, na primeira parte, revela-se pertinente avançar com uma proposta que responda às lacunas verificadas, nomeadamente a fragmentação de registos e a ausência de uma plataforma coesa e dedicada às artes e aos artistas visuais locais. Assim, a criação de uma plataforma digital específica não se configura apenas como uma necessidade identificada, mas também como uma oportunidade para promover e afirmar a produção artística regional no contexto nacional e internacional.

Para além de suprir uma necessidade concreta de sistematização e organização, esta iniciativa representa um ato de valorização cultural e um exercício de cidadania. Ao procurar dar visibilidade a práticas artísticas frequentemente condicionadas pela escassez de meios e oportunidades, contribui-se para uma visão mais inclusiva da cultura — enquanto espaço de participação ativa e direito fundamental de todos os cidadãos. Contudo, é importante reconhecer que esta plataforma, embora relevante, constitui apenas um dos múltiplos fatores necessários para a afirmação dos artistas, que dependem também de outros apoios, oportunidades e contextos para se desenvolverem plenamente.

Importa também esclarecer que esta plataforma não funcionará como um repositório indiscriminado ou de acesso irrestrito. Pelo contrário, será orientada por critérios curatoriais, que visam assegurar a relevância e a consistência das propostas artísticas apresentadas. Esta abordagem não pretende excluir, mas sim preservar a integridade e a coerência do projeto, garantindo que a sua missão de valorização cultural seja cumprida de forma sólida e sustentada.

A tecnologia deve ser entendida apenas como um meio para alcançar os objetivos culturais e sociais do projeto, não como um fim em si mesma. O sucesso da iniciativa depende sobretudo das pessoas que a pensam e executam, o que torna imprescindível a

existência de estruturas organizadas e comprometidas, capazes de compreender a cultura como um ecossistema vivo, dinâmico e interdependente (Rubim, 2019).

Quanto à estratégia de desenvolvimento técnico da plataforma, a mesma deve obedecer a critérios de usabilidade, acessibilidade e atratividade, facilitando a experiência do utilizador. Como aponta Norman (2013, cap. 1, p. 4), o *design* eficaz é aquele que "desaparece", isto é, que permite ao utilizador concentrar-se no conteúdo e na experiência, sem se perder em *interfaces* confusas. Dessa forma, a plataforma deve ser pensada como um meio facilitador da experiência estética e informativa, e não como uma barreira.

Com base nesses pressupostos, será necessário prever fontes de financiamento diversificadas e complementares, abrangendo candidaturas a programas públicos nacionais e regionais — nomeadamente os promovidos pela Direção-Geral das Artes (DGARTES), pelo Governo Regional da Madeira e pelas Câmaras Municipais locais —, fundos europeus e de investimento. Para além destes, deverão ser consideradas parcerias e consórcios, envolvendo colaborações entre instituições culturais, universidades, empresas e organismos públicos, que promovam a partilha de recursos e competências. Adicionalmente, poderá ser necessário explorar mecanismos de mecenato e modelos de participação coletiva, como sistemas de subscrição, que potenciem a sustentabilidade financeira através do envolvimento direto das comunidades e públicos interessados. No fundo, assegurar que a plataforma se mantenha viva e dinâmica, com conteúdos regularmente atualizados e uma relação ativa com os públicos.

No entanto, a sustentabilidade e a interação com os públicos são apenas uma parte da equação. O valor cultural de uma plataforma reside também na sua capacidade de transformar perceções, criar comunidade e alimentar o pensamento crítico. Smith (2003), citado por Pinnock (2005, p. 117), destaca que a verdadeira força da cultura não se encontra apenas na medição financeira das suas atividades, como o retorno económico gerado, mas na atividade cultural em si, que deve gerar valor educacional e social.

A plataforma proposta tem como objetivo disponibilizar uma infraestrutura digital orientada para a divulgação de conteúdos — como obras plásticas, informações sobre os artistas e documentação de apoio — no ecossistema digital. Pensada com base nos

princípios da acessibilidade e da inclusão, pretende-se garantir o acesso amplo e equitativo, independentemente da localização geográfica ou condição social dos utilizadores. Acredita-se, assim, que a inclusão digital constitui um dos caminhos para a construção de uma sociedade mais equitativa e inclusiva, permitindo que todos os indivíduos possam beneficiar das oportunidades resultantes da era digital. Como afirma Lévy (1999), a digitalização ultrapassa a simples disponibilização de tecnologia, representando uma transformação profunda dos processos culturais e sociais, na medida em que a cibercultura redefine as formas de aprender, comunicar e interagir na sociedade contemporânea.

Esta reconfiguração das práticas culturais na era digital evidencia a importância de criar infraestruturas que acompanhem estas mudanças. Organizada de forma estruturada, esta plataforma pretende ser um espaço de representação da produção artística da RAM, reunindo um acervo digital de obras, biografias de artistas e materiais complementares. Ao fazê-lo, poderá contribuir para a preservação e valorização da identidade artística regional. A pertinência do projeto no enquadramento digital reflete o modo de estar de uma geração popularmente conhecida como “geração da internet”, na qual se reconhece que as tecnologias influenciam a forma como as obras artísticas são criadas, apresentadas e usufruídas.

Assente em critérios curatoriais e em princípios de acessibilidade, usabilidade e relevância cultural, o projeto reconhece que a tecnologia, por si só, não é suficiente. A sua eficácia depende da articulação entre recursos digitais, humanos e simbólicos, exigindo uma visão estruturada e comprometida com a sustentabilidade cultural. Nesse sentido, enquanto profissionais da gestão cultural, esta proposta nasce do entendimento da cultura como um ecossistema vivo, dinâmico e interdependente — onde cada iniciativa deve contribuir não apenas para a conservação da memória, mas também para a renovação contínua da criação artística. Mais do que uma resposta técnica, esta plataforma digital propõe-se como uma “tela contemporânea” — um espaço de visibilidade, encontro e diálogo entre artistas, públicos e investigadores.

Parte-se do princípio de que é no presente que se prepara o futuro, pelo que a missão do projeto consiste em promover, salvaguardar e valorizar a produção artística local, disponibilizando uma plataforma acessível que facilite a divulgação das artes visuais.

Nesse sentido, a BASE assume-se como um instrumento de mediação entre os artistas madeirenses e o público, fomentando simultaneamente a formação e o desenvolvimento profissional através de recursos pedagógicos, programas educativos e iniciativas que incentivem a reflexão crítica, a inovação e a experimentação artística.

A visão da BASE projeta o estabelecimento de uma plataforma digital de referência no panorama regional, nacional e internacional, onde as artes visuais da Madeira e Porto Santo sejam reconhecidas, celebradas e continuamente estimuladas. A longo prazo, o projeto ambiciona consolidar uma comunidade artística local forte e interligada, e com isso, promover um sentido de pertença e um espírito de cooperação entre os seus membros. Paralelamente, procura-se aumentar a visibilidade externa da produção artística madeirense, reforçando a sua presença no circuito cultural mais alargado.

Acredita-se que a plataforma irá apresentar um conjunto de objetivos complementares, entre os quais se destacam-se a promoção da educação artística, através da realização de *workshops* e programas formativos acessíveis; a facilitação de oportunidades de financiamento para projetos criativos; e a criação de parcerias com instituições e entidades patrocinadoras que contribuam para a sustentabilidade do projeto.

Neste contexto, os valores orientadores do projeto assumem um papel central. A acessibilidade é um dos princípios fundadores da BASE, refletido na criação de uma plataforma digital intuitiva e inclusiva, que promove o acesso aberto à arte e elimina barreiras geográficas, económicas e tecnológicas. A valorização da identidade local constitui igualmente um eixo prioritário, reconhecendo a importância cultural dos artistas da região e contribuindo para a sua legitimação no panorama artístico alargado. A inovação manifesta-se na aposta em ferramentas digitais, formatos híbridos e estratégias contemporâneas de comunicação, que respondem aos desafios das transformações tecnológicas em curso. Por fim, a inclusão e a diversidade são princípios transversais, assegurando a representação de múltiplas linguagens e práticas artísticas no seio da plataforma.

Em suma, a proposta da plataforma BASE estrutura-se a partir de pilares como a sustentabilidade financeira, a acessibilidade digital, a curadoria de conteúdos e o envolvimento dos públicos. A partir desta base, definiram-se os fundamentos conceptuais — missão, visão e valores — que orientam o desenvolvimento do projeto.

5.2. Metodologia de implementação

A metodologia de implementação do projeto BASE — Artes Visuais na Madeira assenta numa abordagem aplicada e faseada, que articula o trabalho de investigação com a concretização prática de um protótipo digital funcional. Esta metodologia é sustentada pelos resultados obtidos nas fases anteriores do trabalho.

Relativamente à utilização das imagens e conteúdos visuais a usar no projeto final, pretende-se que seja assegurado o respeito rigoroso pelos direitos de autor e propriedade intelectual. Todas as imagens e obras disponibilizadas na plataforma contarão com autorização prévia dos artistas ou titulares dos direitos, garantindo o cumprimento da legislação nacional e internacional aplicável. A reprodução, distribuição ou qualquer outro uso não autorizado das imagens estará expressamente vedada, sem o consentimento escrito dos respetivos detentores dos direitos. Este cuidado visa proteger os direitos dos criadores e assegurar a integridade da plataforma como espaço legal e ético de divulgação artística.

Importa referir que, no protótipo atualmente desenvolvido, não foram incluídos dados reais de artistas ou obras, mas apenas conteúdos simulados para fins de demonstração da *interface* e funcionalidades. A recolha e utilização dos dados reais dos artistas será efetuada numa fase posterior, mediante contacto direto, solicitação de autorização para utilização dos seus dados e obras, e recolha de informações adicionais que garantam a precisão e atualização do conteúdo.

Embora a plataforma não preveja um sistema de gestão direta por parte dos artistas, as informações e obras são recolhidas e organizadas pela equipa do projeto, em estreita colaboração com os próprios, garantindo a fiabilidade e a qualidade do conteúdo disponibilizado. Esta abordagem permite apresentar uma exposição cuidada e estruturada do trabalho artístico, potenciando a criação de redes colaborativas e a co-criação de significados, alinhando-se com as dinâmicas contemporâneas das artes visuais (Jenkins, 2006).

Para o desenvolvimento do protótipo do projeto, utilizou-se a ferramenta *Figma* para conceber a *interface* e a experiência do utilizador (*UX/UI*⁷⁶). Este protótipo contempla as principais funcionalidades previstas, tais como “artistas”, “obras”, “artigos”, “eventos” e “contactos”.

O projeto prevê o registo oficial da marca BASE — Artes Visuais na Madeira, por forma a assegurar a sua proteção legal e consolidar a identidade visual. Dessa forma, procedeu-se à consulta no *website* do INPI para verificar a disponibilidade do nome do projeto, confirmando que não existiam registos que impedissem a sua utilização.

A estratégia de divulgação será implementada de forma progressiva, prevendo a presença ativa nas principais redes sociais (*Instagram* e *Facebook*), o recurso a campanhas de *e-mail*, a utilização dos meios de comunicação tradicionais, bem como a articulação com entidades culturais locais, com o objetivo de ampliar o alcance da plataforma e consolidar o seu posicionamento. Neste contexto, importa considerar que, segundo Kotler (2021, pp. 18-19), “o Marketing 5.0 é, por definição, a aplicação de tecnologias que mimetizam o comportamento humano para criar, comunicar, entregar e aumentar o valor ao longo da jornada do cliente”, o que sublinha a importância de estratégias digitais que dialoguem com os públicos de forma personalizada, eficiente e ajustada às novas dinâmicas da mediação cultural.

Um projeto cultural digital desta natureza implica a constituição de uma equipa multidisciplinar, para assegurar a sua implementação e funcionamento. A direção executiva, neste caso idealmente assumida por um gestor cultural, terá o papel de coordenar o projeto, por forma a garantir o desenvolvimento de estratégias culturais e de sustentabilidade a médio e longo prazo.

O Curador Artístico será responsável pela seleção, organização e análise crítica do conteúdo, para assegurar a qualidade e relevância das informações disponíveis na plataforma. A Coordenadora de Eventos e Relações Públicas terá a missão de planear e executar ações de promoção, organizar eventos culturais e estabelecer parcerias,

⁷⁶ *User Experience* (UX) significa Experiência do Utilizador, que se refere ao conjunto de sensações e impressões que uma pessoa tem ao interagir com um produto, serviço ou sistema, seja ele digital ou físico. O objetivo do UX é garantir que essa interação seja a mais positiva, intuitiva, eficiente e agradável possível para o utilizador. *User Interface* (UI) significa *Interface* do Utilizador, referindo-se à camada visual e interativa de um produto digital, como um *website* ou uma aplicação, que permite a interação do utilizador através de botões, menus e outros elementos gráficos.

atuando em estreita colaboração com a Direção Executiva para alinhar essas iniciativas com os objetivos estratégicos do projeto.

A área de Comunicação e *Marketing* será dedicada à gestão das redes sociais, campanhas de divulgação e ao relacionamento com os diferentes públicos. Segundo Faustino (2019, p. 42), o *marketing* de conteúdo consiste na produção de conteúdos relevantes para o público, com o objetivo de esclarecer dúvidas, atrair potenciais interessados e consolidar a autoridade num determinado nicho.

Por fim, o *Webdesigner* assumirá a responsabilidade pelo desenvolvimento técnico e estético da plataforma digital, tendo como foco a experiência de utilizador intuitiva e funcional, bem como a manutenção e atualização contínua do *website*.

Esta equipa integrada permitirá uma gestão articulada, que combina conhecimentos culturais, curatoriais, técnicos e comunicacionais, essenciais para o desenvolvimento e sustentabilidade do projeto BASE — Artes Visuais na Madeira como um espaço digital dinâmico, contínuo e representativo da vitalidade artística madeirense.

A sustentabilidade do projeto será acompanhada através de mecanismos de monitorização (análise de tráfego e interação), bem como da definição de um plano de manutenção e expansão, incluindo parcerias institucionais e estratégias de financiamento público e/ou privado. Pretende-se, assim, garantir que a BASE não seja apenas uma iniciativa pontual, mas um espaço digital dinâmico, contínuo e representativo da vitalidade artística madeirense.

5.3. Públicos Alvo

A definição clara e segmentada dos públicos-alvo constitui um elemento fundamental para o sucesso de qualquer projeto cultural, permitindo alinhar estratégias comunicacionais, funcionais e de desenvolvimento com as necessidades e expectativas dos diferentes utilizadores (Kotler & Scheff, 1997; Faustino, 2019). Partindo deste princípio, a plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira — estrutura-se a partir da identificação de perfis representativos que orientam não só a conceção do conteúdo, como também a forma e os canais de comunicação a privilegiar.

O público-alvo primário da BASE é constituído pelos artistas visuais da RAM, abrangendo desde talentos emergentes, que procuram visibilidade e apoio no desenvolvimento das suas carreiras, até profissionais consolidados, interessados em preservar e expandir o seu legado artístico.

Além deste núcleo central, a plataforma dirige-se a colecionadores, curadores, críticos de arte e outros agentes culturais, cujo trabalho depende do acesso organizado, rigoroso e acessível a informações artísticas e eventos. Para este segmento, considera-se que a BASE constitui um recurso estratégico que potencializa a mediação cultural, facilitando processos de seleção, divulgação e valorização da “arte Regional”, em consonância com as práticas de curadoria digital contemporâneas (Simon, 2010).

Outro público relevante é a comunidade académica, que inclui estudantes, investigadores e formadores na área das artes visuais. Estes utilizadores encontram na plataforma um instrumento pedagógico e de investigação, que contribui para a produção e disseminação de conhecimento, ao mesmo tempo que fomenta o diálogo entre a academia e a prática artística local. Como destaca Lagarto (2018, p. 94), projetos de digitalização e plataformas digitais têm potencial no contexto educacional, “podendo ser usados como recursos pedagógicos” no trabalho em sala de aula para enriquecer os processos de ensino e aprendizagem.

Por fim, a BASE assume também um papel inclusivo junto do público geral, composto por cidadãos interessados nas expressões artísticas, independentemente do seu grau de especialização. Este público beneficia da democratização do acesso à arte, da promoção do envolvimento cultural e do reforço da identidade artística Regional, em consonância com a perspetiva de que a cultura digital deve fomentar a participação ativa e crítica dos utilizadores, transcendendo a condição de simples receptores passivos (Jenkins, 2009; Bourdieu, 1984).

A diversidade dos públicos implicados exige a adoção de estratégias comunicacionais segmentadas, utilizando múltiplos canais, desde as redes sociais e *newsletters* até eventos presenciais e parcerias institucionais. Esta multiplicidade de plataformas e formatos visa maximizar o alcance e o impacto do projeto, por forma a promover o envolvimento e a sustentabilidade a longo prazo, alinhada com as práticas

recomendadas no *marketing* cultural e na gestão de públicos (Faustino, 2019; Kotler & Scheff, 1997).

Em síntese, a BASE articula-se como um espaço digital de convergência para uma comunidade multifacetada, fomentando a inclusão, o intercâmbio cultural e o fortalecimento da identidade artística regional, ao mesmo tempo que responde de forma ajustada às especificidades e necessidades de cada segmento do seu público-alvo.

5.4. Análise SWOT do projeto

A análise SWOT é uma ferramenta de diagnóstico estratégico que permite identificar os principais fatores internos e externos que influenciam um projeto ou organização. Conforme destacado por Costa *et al* (2023), a análise SWOT — também designada por matriz FOFA em português — consiste num método estratégico que envolve a avaliação de quatro fatores principais, essenciais para o planeamento e a tomada de decisão. O termo resulta das iniciais em inglês de *Strengths* (Forças), *Weaknesses* (Fraquezas), *Opportunities* (Oportunidades) e *Threats* (Ameaças). Esta ferramenta contribui para identificar pontos fortes que potenciam o sucesso da instituição, fraquezas que requerem atenção prioritária, oportunidades para o desenvolvimento e ameaças que poderão comprometer o desempenho institucional.

Esta abordagem facilita a definição de estratégias ao evidenciar os pontos fortes a potenciar, os fracos a corrigir, as oportunidades a explorar e as ameaças a prevenir. A sua origem remonta aos anos 1960, tendo sido desenvolvida por Albert Humphrey no âmbito de um estudo sobre planeamento estratégico no *Instituto de Pesquisa de Stanford*. A sua aplicação continua a ser uma referência nos processos de planeamento estratégico contemporâneo.

Abaixo apresenta-se a análise SWOT do projeto BASE, baseada no modelo desenvolvido por Albert S. Humphrey:

Forças (*Strengths*)

1. Foco na arte local — tem como foco a promoção das artes e dos artistas visuais da RAM.
2. Plataforma interativa — A plataforma oferece uma *interface* de fácil acesso e interativa, o que facilita a navegação na mesma.
3. Diversidade de artes visuais — A inclusão de diferentes disciplinas artísticas, como pintura, desenho, instalação, fotografia, escultura, ilustração, vídeo, técnica mista, *performance*, gravura, cerâmica, arte digital, colagem, muralismo, arte sonora, tapeçaria, *ready-made*, eletrografia, impressão, retrato, audiovisual, serigrafia e fototopia poderá despertar interesse nos utilizadores.
4. Rede de colaboração — Incentiva a partilha e o diálogo entre artistas, curadores e público, fortalecendo uma comunidade ativa, participativa em torno das artes visuais.
5. Recursos educacionais — A plataforma oferece acesso a conteúdos educacionais sobre as artes visuais na RAM.

Fraquezas (*Weaknesses*)

1. Dependência de financiamento externo — A sustentabilidade da plataforma pode depender fortemente de apoios públicos ou privados, o que a torna vulnerável a cortes de financiamento ou a mudanças nas políticas culturais.
2. Limitação de recursos técnicos e humanos — A manutenção da plataforma exige competências técnicas (*design*, programação, gestão de conteúdos, etc.) que podem ser difíceis de assegurar continuamente sem uma equipa estável e especializada.
3. Visibilidade inicial reduzida — Enquanto projeto emergente, poderá demorar algum tempo até ganhar notoriedade e consolidar a sua presença no panorama artístico regional e nacional.

Oportunidades (*Opportunities*)

1. Digitalização crescente da cultura — O crescente interesse institucional e social pela digitalização da expressão artística abre espaço para se afirmar como um projeto relevante.

2. Apoios públicos e programas de financiamento — A existência de linhas de apoio regional, nacional e comunitário podem permitir a consolidação financeira e o crescimento do projeto.
3. Parcerias com instituições culturais e educativas — Estabelecer colaborações com museus, escolas, universidades e centros culturais pode ampliar o alcance e a credibilidade da plataforma.
4. Internacionalização das artes visuais madeirenses — Pode-se posicionar como meio estratégico para divulgar a produção artística regional a um público internacional, sobretudo de diáspora ou contextos de turismo cultural.
5. Interesse crescente em projetos colaborativos e participativos — A valorização de modelos culturais colaborativos favorece o posicionamento da plataforma como espaço de partilha.

Ameaças (*Threats*)

1. Atualização de plataformas institucionais — Plataformas como os Museus da Madeira ou o *website* da Direção Regional da Cultura podem, futuramente, integrar conteúdos dedicados aos artistas visuais, reduzindo o caráter diferenciador do projeto.
2. Resistência à presença digital — Alguns artistas podem recusar a inclusão dos seus trabalhos *online*, por opção pessoal ou falta de literacia digital, limitando a abrangência da plataforma.
3. Dispersão dos públicos — Num ecossistema digital caracterizado por uma elevada saturação de conteúdos, a captação dos públicos constitui um desafio contínuo, exigindo estratégias sustentadas de comunicação e de envolvimento.

Em suma, a análise SWOT do projeto BASE evidencia um conjunto equilibrado de fatores que devem ser considerados na formulação e implementação da sua estratégia. As forças identificadas revelam um alinhamento com as necessidades da comunidade artística madeirense, destacando-se o foco na promoção da expressão local, a natureza interativa da plataforma e a oferta de recursos educativos. Contudo, as fraquezas apontam para desafios operacionais e estruturais, nomeadamente a dependência de financiamento externo e a necessidade de recursos técnicos especializados. Em termos de oportunidades, o contexto atual de digitalização cultural, a existência de apoios

financeiros e o potencial de parcerias institucionais abrem possibilidades concretas de expansão e consolidação do projeto. Por outro lado, as ameaças relacionadas com a concorrência institucional, a resistência digital de alguns artistas e a dispersão dos públicos exigem uma resposta estratégica robusta e adaptativa.

CAPÍTULO VI

Projeto conceptual e protótipo do portal BASE

A fase de desenvolvimento do ecossistema digital da plataforma BASE implicou a identificação e levantamento sistemático de requisitos técnicos e funcionais, com o objetivo de assegurar que a estrutura do *website* respondesse adequadamente às necessidades dos seus utilizadores. Este processo permitiu definir funcionalidades essenciais, prioridades de usabilidade e parâmetros de acessibilidade, tendo como horizonte a promoção eficaz das artes visuais da RAM.

Ao adotar uma abordagem centrada no utilizador, ancorada em metodologias participativas e adaptativas, por via de comentários ou sugestões, a BASE posiciona-se como um ambiente digital dinâmico, capaz de acolher e dar visibilidade à diversidade das práticas artísticas locais. Esta visão está alinhada com os princípios de *design* centrado no utilizador, que, segundo Norman (2013), promove a criação de produtos que respeitam as necessidades, expectativas e comportamentos dos utilizadores, aumentando a satisfação e a eficiência na interação.

A estrutura modular e evolutiva da plataforma assegura a sua capacidade de adaptação a novos contextos, desafios e contributos da comunidade artística, garantindo a relevância e sustentabilidade do projeto a médio e longo prazo. Este posicionamento reflete a ideia de ecossistemas digitais descrita por Veiga (2017), que enfatiza a importância de ambientes tecnológicos integrados, flexíveis e interativos para a construção de comunidades digitais e a dinamização cultural.

Na conceção da arquitetura da informação para a plataforma BASE, adotam-se normas e boas práticas reconhecidas no desenvolvimento de produtos digitais, com uma experiência de utilização intuitiva, acessível e eficiente. Segundo Morville e Rosenfeld (2006), a arquitetura da informação é fundamental para organizar e estruturar conteúdos, facilitando a localização e compreensão por parte dos utilizadores. A organização clara e hierarquizada dos conteúdos visa promover a coerência visual e simplificar a interação, minimizando o esforço cognitivo dos utilizadores e potenciando o seu envolvimento.

O projeto privilegia os princípios de *UX* e *UI*, essenciais para garantir que o *website* seja visualmente apelativo, funcional e fácil de navegar. Como referido por Grilo (2019), a experiência do utilizador envolve aspetos emocionais e cognitivos que influenciam diretamente a aceitação e o sucesso das plataformas digitais culturais.

O protótipo da plataforma foi desenvolvido com a utilização da ferramenta *Figma*, permitindo uma visualização clara da arquitetura da informação e do *design* proposto, que servirá de base para a futura implementação técnica. Esta prática é reconhecida como uma etapa crucial no desenvolvimento de *interfaces* digitais, pois possibilita a validação antecipada das soluções de *design* (Saffer, 2007).

Na conceção da hierarquia de conteúdos e da tipografia, optou-se por uma abordagem que privilegia a legibilidade e o acesso ao conteúdo, tanto textual como multimédia. A seleção tipográfica baseou-se em critérios de conforto visual e coerência estética. Ainda que se trate de um protótipo funcional, estas opções foram concebidas com o objetivo de assegurar, numa futura implementação, uma leitura eficaz em diferentes dispositivos (fixos e móveis), promovendo uma identidade visual harmoniosa que reflita o caráter artístico da plataforma, sem comprometer a usabilidade (Lidwell, Holden & Butler, 2010).

Adicionalmente, prevê-se a adoção de uma estratégia de design responsivo, de modo a garantir que a apresentação do conteúdo se adapte a diferentes tamanhos de ecrã e resoluções. Esta abordagem visa proporcionar uma experiência de utilização consistente e acessível, independentemente do meio de acesso, promovendo o envolvimento do público-alvo e o acesso universal à informação. Como defende Marcotte (2011), o design responsivo constitui uma prática essencial para assegurar a usabilidade e acessibilidade no contexto digital contemporâneo.

Em síntese, o desenvolvimento do protótipo funcional foi orientado por princípios de usabilidade, acessibilidade e *design* responsivo. Através da utilização da ferramenta *Figma*, procurou-se estruturar uma experiência de interação eficiente.

6.1. Identidade Visual

No processo de definição do nome da plataforma, foram analisadas várias opções como MAAR (Madeira, Artistas de Artes Visuais), ou TRAÇO, RAIZ, PONTO e BASE, seguido de “Artes Visuais na Madeira” cada uma evocando diferentes dimensões do projeto: identidade, ligação ao território, comunidade e criação artística.

O nome BASE — Artes Visuais na Madeira foi o selecionado por refletir, de forma simples e significativa, a Madeira enquanto ponto de partida ou de chegada — uma “base” — para muitos artistas visuais, mas também no sentido de constituir uma base de dados e uma base de trabalho para a divulgação e valorização da produção artística regional. A inclusão da designação “Artes Visuais na Madeira” visa delimitar com clareza o universo de atuação da plataforma, assegurando que o seu foco incide sobre as práticas visuais. Desta forma, o nome assume uma função informativa, representativa e curatorial, em coerência com a missão e os objetivos do projeto.

Além do seu simbolismo, o nome cumpre os critérios previamente definidos no processo de desenvolvimento da identidade visual do projeto, fundamentados em princípios consagrados no *design* de marcas e comunicação visual. Estes critérios foram estabelecidos com base em estudos e práticas recomendadas por especialistas da área, como a necessidade de garantir clareza e facilidade de memorização (Kohli & Suri, 2025), assegurar a representatividade da missão e valores do projeto (Aaker, 1996), manter uma neutralidade estética que permita a aplicação versátil em diferentes suportes visuais (Wheeler, 2013) e, simultaneamente, possuir potencial para se afirmar como uma marca digital forte e reconhecível.

A importância de um bom *design* de marca reside na sua capacidade de transmitir de forma eficaz a identidade e os objetivos do projeto, facilitando a sua apropriação pelo público e assegurando uma presença consistente e duradoura no ambiente digital e físico. Acredita-se que um *design* claro e memorável contribui para a criação de uma relação de confiança e reconhecimento junto dos utilizadores, potenciando o impacto e a sustentabilidade do projeto a médio e longo prazo.

O logótipo (ver Figura 8) da plataforma BASE foi concebido com o intuito de refletir, de forma clara e direta, a identidade e os objetivos do projeto, centrados na valorização das artes visuais na RAM.

Artes Visuais na Madeira
BASE

Figura 8 — Logótipo do projeto BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

A composição tipográfica é o elemento central do logótipo, sem recurso a elementos gráficos adicionais nem a fundo de cor, o que garante ao conjunto uma estética minimalista, limpa e versátil. Foram criadas versões do logótipo, com variações cromáticas, mantendo-se o *design* original, para avaliar diferentes opções visuais (ver Figura 9).



Figura 9 — Variações cromáticas do logótipo propostas para avaliação. Elaboração própria.

A palavra "BASE" surge em destaque, escrita em maiúsculas com o tipo de letra *Alfa Slab One*, num tamanho expressivo. Esta fonte de estilo *slab serif* apresenta traços espessos, com serifas marcadas e uma presença visual imponente, transmitindo solidez, estrutura e confiança — qualidades que remetem para o papel da plataforma como suporte e alicerce para os artistas visuais da região. A escolha de uma tipografia com peso visual contribui ainda para um impacto imediato, mesmo em formatos reduzidos ou aplicações digitais.

Acima do nome principal surge o subtítulo “Artes Visuais na Madeira”, apresentado em tamanho reduzido e com a fonte *Roboto Mono*. Esta disposição reforça simbolicamente o papel do termo “BASE” como elemento fundacional do projeto, sustentando conceptualmente a proposta das artes visuais na região.

O uso exclusivo da cor preta nas letras, sobre fundo branco ou neutro, assegura um elevado nível de legibilidade e uma aplicação versátil em diferentes contextos gráficos e plataformas. Esta abordagem monocromática reforça a clareza da identidade visual, ao mesmo tempo que permite adaptações futuras sem comprometer a integridade do logótipo.

Em síntese, o logótipo da BASE pretende traduzir, os valores centrais do projeto: acessibilidade, contemporaneidade e estabilidade funcionando como uma representação visual coesa da missão da plataforma.

6.2. Protótipo final do *website*: BASE — Artes Visuais na Madeira

O protótipo funcional da plataforma BASE foi desenvolvido através do *Figma* (ver Figura 10), com foco na clareza visual, navegação intuitiva e estruturação modular do conteúdo. O protótipo está disponível para consulta em:

<https://www.figma.com/proto/vuGKxnSXqT1sdt743Tpi1B/BASE-%7C-WEBSITE-%7C-Mariana-Fernandes?node-id=0-1&t=RPUXQBC4kn2ALmCi-1>⁷⁷

⁷⁷ Para uma experiência de navegação mais imersiva e limpa, recomenda-se que os utilizadores, ao abrir o protótipo, utilizem a opção "Ocultar UI" (ícone localizado no canto superior direito), que remove a barra de ferramentas superior e permite visualizar o protótipo em tamanho real sem distrações.

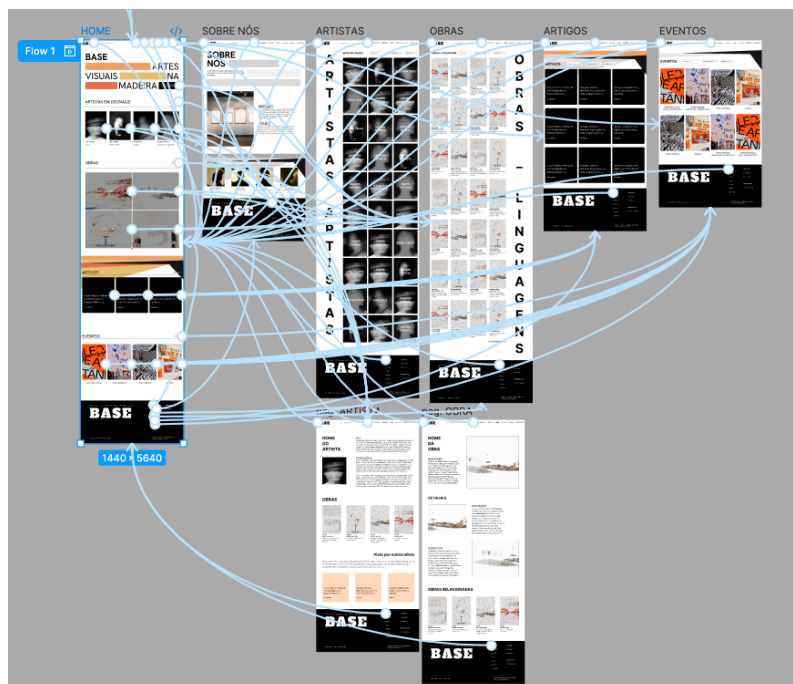


Figura 10 — Fluxo de navegação (através do *Figma*) do protótipo da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

O *design* apresenta uma identidade visual consistente e minimalista, com forte predominância do contraste entre branco e preto, intercalado com elementos de cor (laranja, amarelo e cinza) usados de forma estratégica para realce (ver Figura 11).

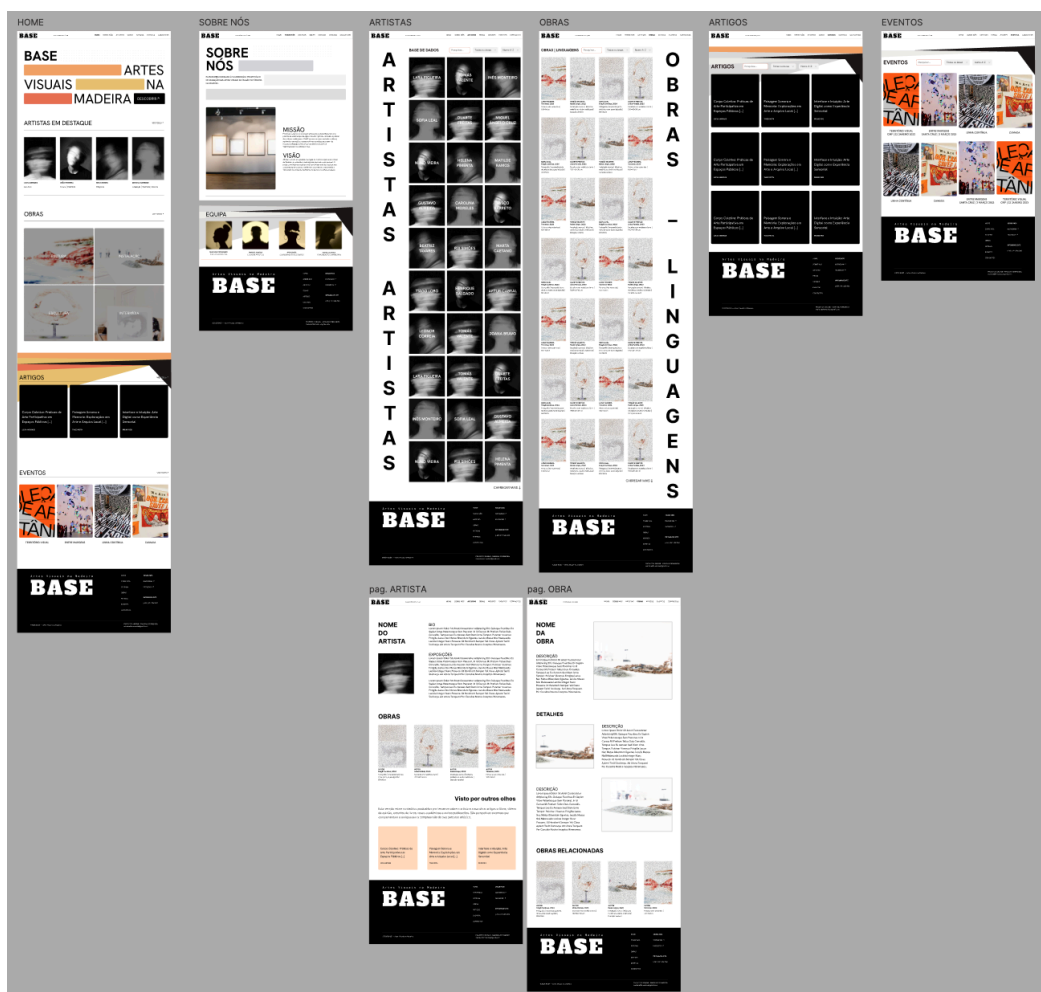


Figura 11 — *Design* (no *Figma*) do protótipo da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

01. Página principal

A página principal, que inicia o fluxo de navegação, organiza os conteúdos principais de forma hierárquica (ver Figura 12). No topo, no lado esquerdo, destaca-se o logótipo da plataforma seguido, no lado direito, um menu horizontal de navegação. O título completo “BASE — Artes Visuais na Madeira” aparece em grandes dimensões com barras gráficas a acompanhar o nome.

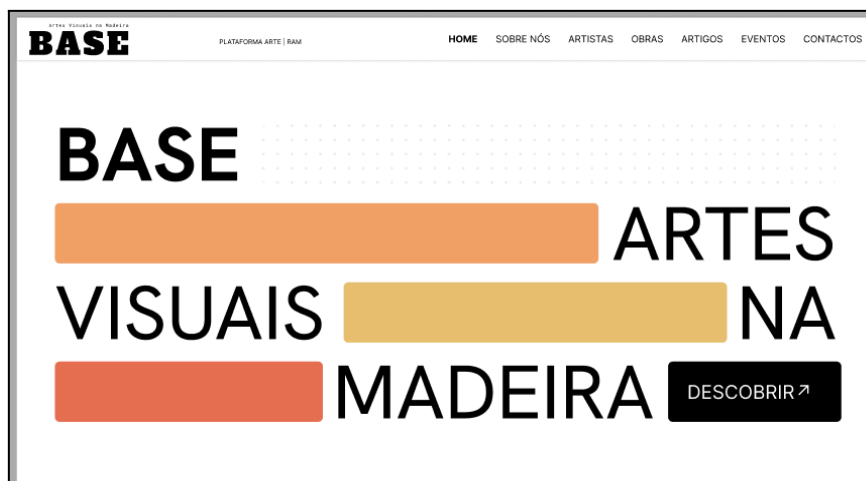


Figura 12 — Pormenor do *design* da página inicial da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

Abaixo, apresenta-se uma secção com artistas em destaque, com imagens em grelha horizontal, acompanhadas com o nome do artistas e linguagem, seguidos da secção “Obras”, com a seleção, exemplificativa, de quatro linguagens (ver Figura 13).

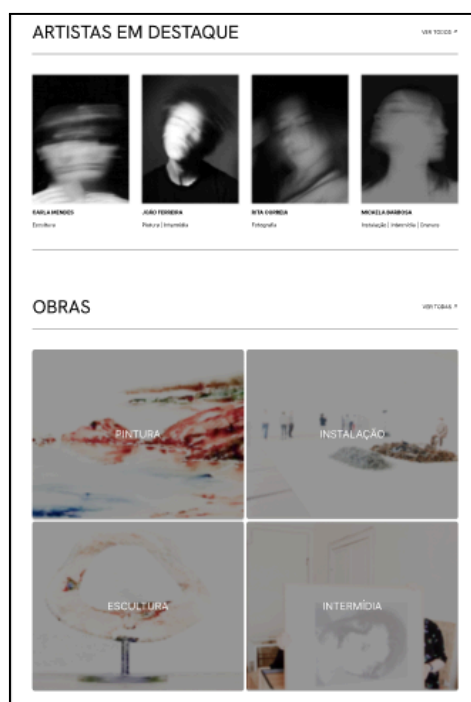


Figura 13 — Pormenor do *design* da página inicial (artistas em destaque; obras) da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

Os “Artigos” em disposição de grelha escura, que contrastam com o fundo claro, dando foco e separação visual ao conteúdo. Por fim, a secção “Eventos” apresenta uma grelha de cartazes com eventos visuais realizados ou em destaque (ver Figura 14).

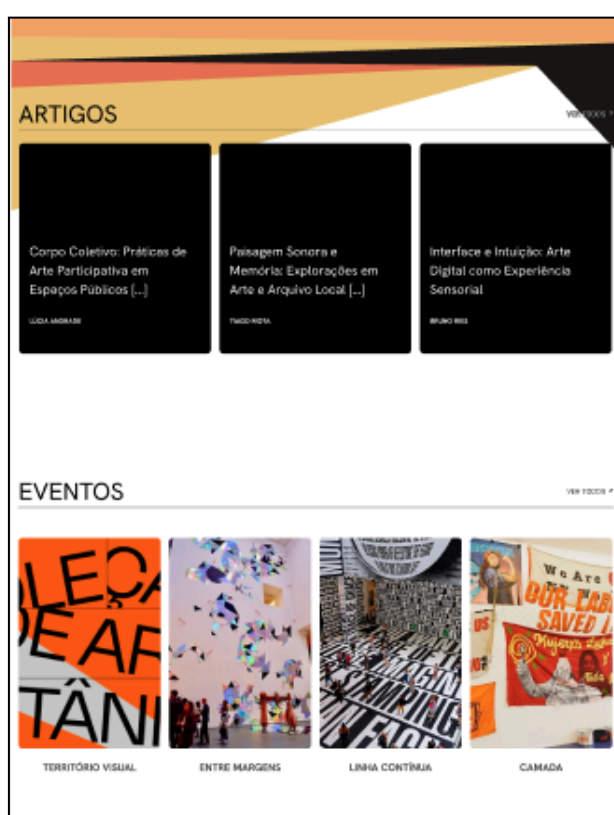


Figura 14 — Pormenor do *design* da página inicial (artigos; eventos) da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

A navegação termina num rodapé, comum a todas as páginas, que organiza os *links* principais da página, contactos e redes sociais (ver Figura 15).



Figura 15 — Rodapé comum a todas as páginas do protótipo da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

02. Página “Sobre Nós”

A página “Sobre Nós” é composta por uma pequena descrição sobre o projeto e por duas secções principais: Missão e visão — apresentadas de forma textual, com uma imagem no lado esquerdo; e Equipa — apresentada numa grelha com fotografias dos elementos e as respetivas funções. O *layout* é limpo (ver Figura 16), com ênfase na legibilidade e numa comunicação clara da identidade e valores da plataforma.

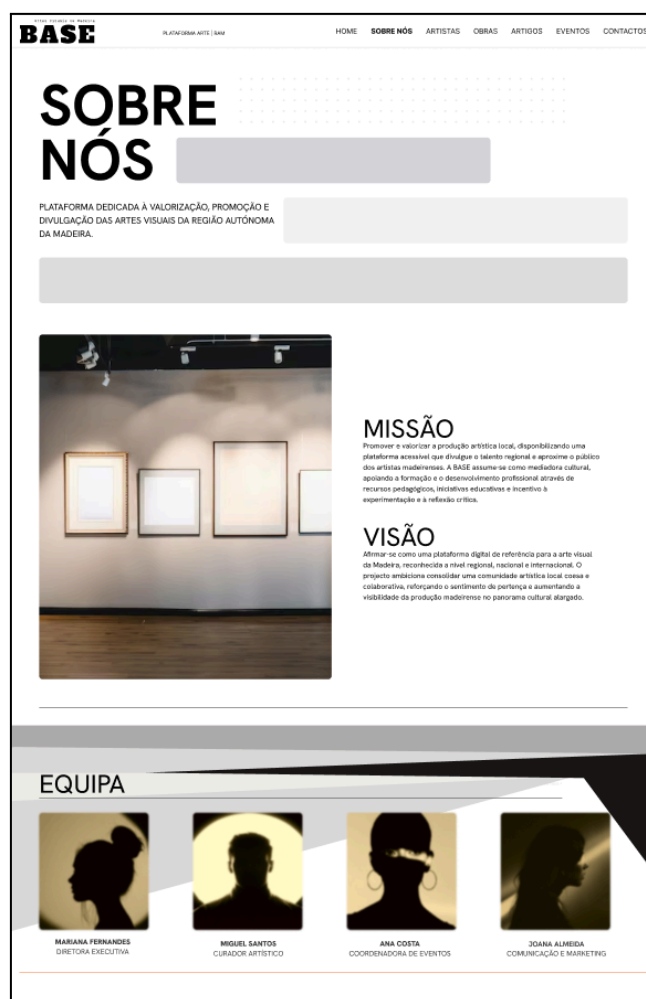


Figura 16 — Pormenor do *design* da página “Sobre Nós” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

03. Página “Artistas”

Nesta secção, o destaque vai para o *layout* vertical e marcadamente gráfico: o título “ARTISTAS” é disposto na vertical ao longo da margem esquerda, atribuindo um carácter distintivo e moderno à *interface* (ver Figura 17). Os artistas são apresentados numa grelha visual com fotografias, dispostas simetricamente, reforçando a uniformidade e a navegabilidade. Cada imagem é clicável, remetendo para mais informação. Adicionalmente, na parte superior da página, encontra-se um campo de pesquisa livre, acompanhado por dois filtros, que serão implementados através de campos de seleção (*drop-down*): um que permitirá selecionar uma ou mais áreas,

possibilitando a pesquisa de artistas por linguagem, e outro, alfabético, que facilitará a navegação por ordem inicial do nome dos artistas.

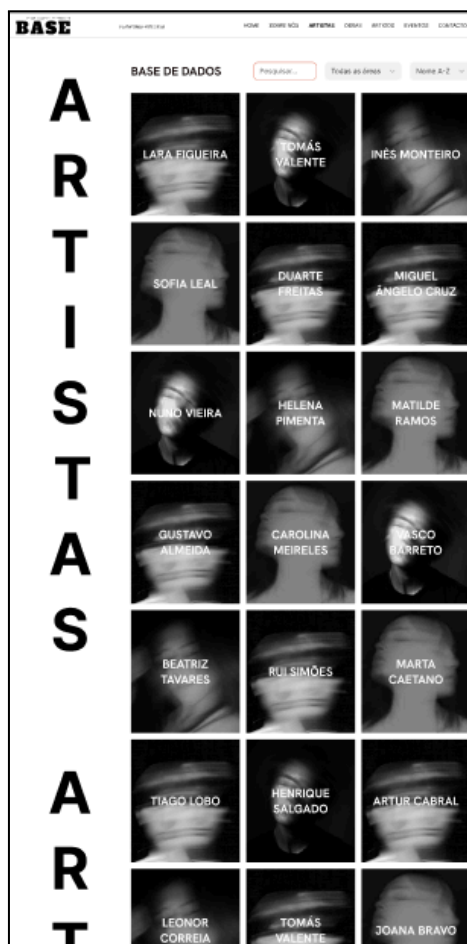


Figura 17 — Pormenor do *design* da página “Artistas” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvido no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

a. Página individual do artista

A *interface* da página "Artistas" apresenta uma grelha de seleção visual. Cada *item* é clicável e redireciona para uma página interior individual do artista (ver Figura 18), com conteúdos detalhados sobre o respetivo artista, como biografia, obras e uma secção dedicada a conteúdos produzidos por terceiros sobre o artista e a sua obra: artigos críticos, vídeos de opinião, excertos de livros, teses académicas e outras publicações. São perspetivas externas que complementam a compreensão do seu percurso artístico.



Figura 18 — Pormenor do *design* da página interior individual do artista, acessível a partir da secção "Artistas", da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

04. Página “Obras”

A página Obras segue uma estrutura semelhante à anterior, com o título vertical "OBRAS – LINGUAGENS", reforçando a identidade gráfica. Os trabalhos artísticos estão organizados numa grelha uniforme, com imagens em destaque e títulos legíveis (ver Figura 19). Tal como na página geral dos “Artistas”, a parte superior desta página apresenta um campo de pesquisa livre, acompanhado por dois filtros implementados através de campos de seleção (*drop-down*): um permite seleccionar uma ou mais áreas artísticas, o outro, de ordem alfabética, facilita a navegação com base na inicial do nome das obras.



Figura 19 — Pormenor do *design* da página “obras” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

a. Página individual da obra

O *design* da página "Obras" apresenta uma grelha de seleção visual. Cada *item* é clicável e redireciona para uma página interior individual da obra (ver Figura 20). Nesta página, é apresentado o nome da obra, acompanhado de informações relativas à mesma. Estão igualmente disponíveis dados complementares, como fotografias de pormenor e o respetivo comentário interpretativo. Na parte inferior, surge uma secção com uma seleção de “obras relacionadas”, cuja curadoria baseia-se em critérios de similaridade com a obra em questão.

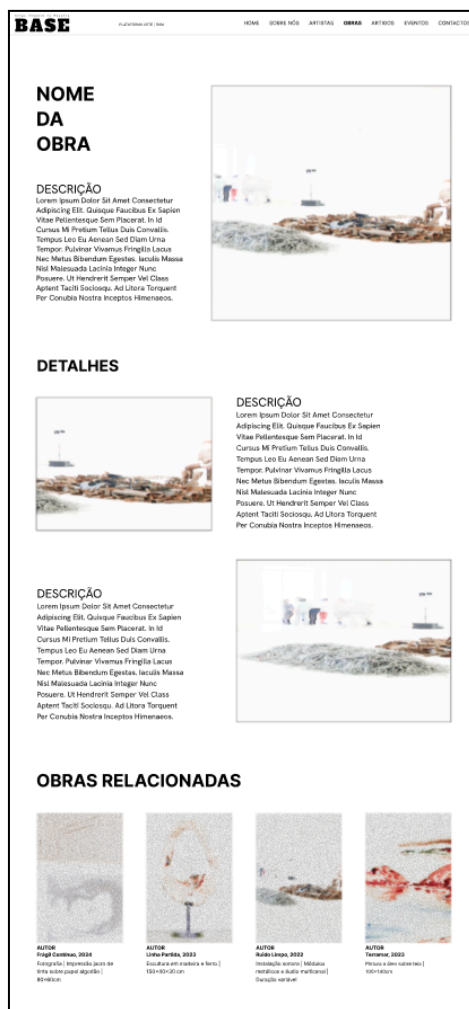


Figura 20 — Pormenor do protótipo da página interior individual da obra, acessível a partir da secção "Obras", da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto.

Elaboração própria.

05. Páginas “Artigos” e “Eventos”

As páginas “Artigos” e “Eventos” mantêm a coerência visual e estrutural da plataforma, cada uma adaptada ao tipo de conteúdo que apresenta (ver Figura 21). A secção “Artigos” organiza os conteúdos textuais, de cor branca, em blocos escuros sobre fundo claro, promovendo contraste e legibilidade. Estes blocos apresentam uma interação visual ao passar o cursor (*hover*), alterando a sua tonalidade para um laranja destacado, reforçando o *feedback* visual e incentivando a interação do utilizador.

Por sua vez, a página “Eventos” segue o mesmo princípio de grelha visual, centrando-se na apresentação de cartazes como elemento principal. Estes elementos apresentam uma interação visual ao passar o cursor (*hover*), através de um ligeiro efeito de *zoom in*, que cria dinamismo e destaca o conteúdo selecionado. Adicionalmente, é disponibilizado, nas duas páginas, um sistema de filtros que possibilita ao utilizador refinar a visualização dos conteúdos.

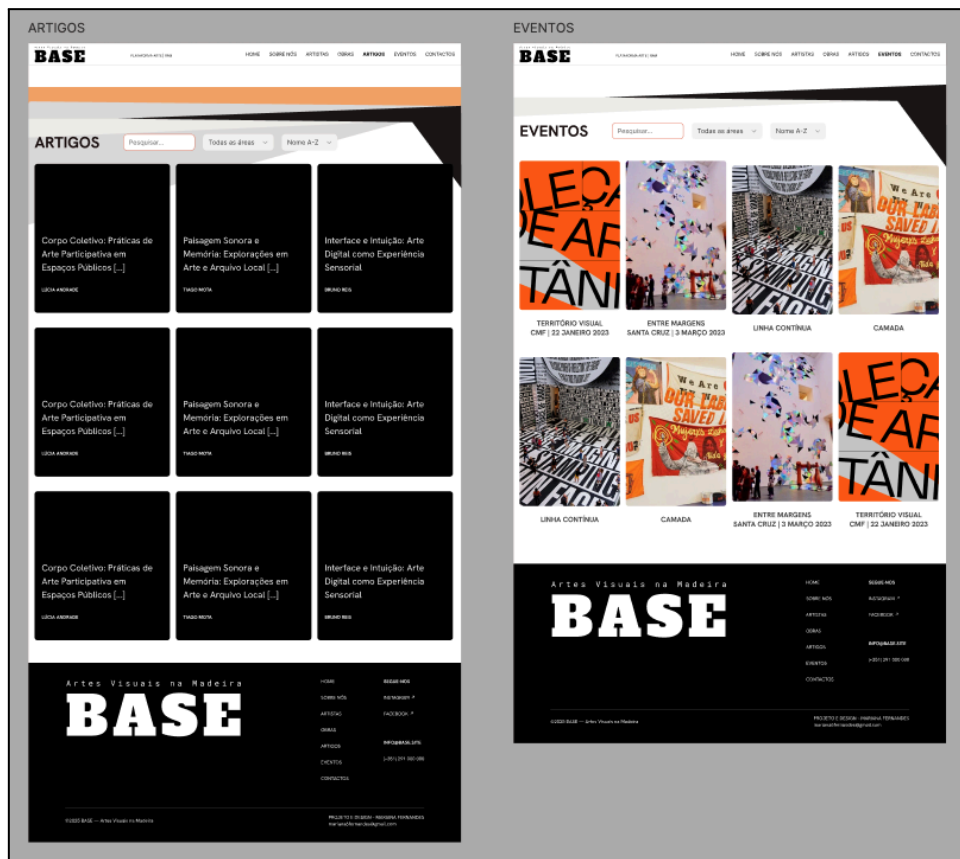


Figura 21 — *Design* das páginas “Artigos” e “Eventos” da plataforma BASE — Artes Visuais na Madeira, desenvolvida no âmbito do presente projeto. Elaboração própria.

Em síntese, o *design* do protótipo revela-se coerente, funcional e visualmente apelativo, evidenciando uma preocupação com a hierarquia da informação, a simplificação da navegação e a valorização da apresentação dos conteúdos artísticos. A repetição do rodapé e a estrutura modular das páginas contribuem para uma experiência de

navegação consistente e previsível. A utilização da tipografia, do espaço em branco e da grelha reforça tanto a clareza como a identidade visual da plataforma.

O protótipo da plataforma BASE organiza-se a partir da página inicial (“Home”), que funciona como ponto de partida para o acesso direto às principais secções do *website* — “Sobre Nós”, “Artistas”, “Obras”, “Artigos” e “Eventos” —, promovendo uma navegação intuitiva e eficiente que facilita o acesso ao conteúdo e assegura uma experiência fluida ao utilizador.

Considerações finais

A investigação desenvolvida nesta dissertação teve como objetivo principal explorar de que forma a tecnologia digital pode ser utilizada na gestão cultural para valorizar os artistas visuais da Madeira. Para isso, articulou-se reflexão crítica, análise do contexto regional e uma proposta concreta, centrada na criação da plataforma digital BASE — Artes Visuais na Madeira.

A gestão cultural revela-se como um campo multifacetado e em constante evolução, intimamente ligado às transformações sociais, económicas e tecnológicas que moldam a cultura contemporânea. A sua complexidade decorre da própria natureza dinâmica do conceito de cultura, que exige abordagens integradas e adaptativas. A profissionalização da gestão cultural, especialmente em Portugal e na Região Autónoma da Madeira, tem vindo a consolidar-se através do desenvolvimento de percursos formativos especializados, refletindo a crescente exigência por competências técnicas, críticas e estratégicas.

No contexto atual, a integração das tecnologias digitais na mediação, preservação e divulgação das expressões culturais emerge como um desafio e uma oportunidade decisiva para os gestores culturais. Estes profissionais desempenham um papel estratégico na articulação entre artistas, instituições e públicos, assumindo a responsabilidade de garantir que a cultura seja acessível, sustentável e relevante, sem perder de vista a especificidade dos contextos locais, como o insular da Madeira.

No contexto digital regional da Madeira, embora existam plataformas e iniciativas dedicadas à preservação e divulgação do património cultural e das artes visuais, observou-se uma oportunidade no que respeita à promoção e mediação da arte e dos artistas visuais locais. Plataformas como o Aprender Madeira, Arquipélagos e o portal Museus da Madeira desempenham um papel fundamental na sistematização e acessibilidade do conhecimento histórico e cultural, porém, apresentam uma orientação predominantemente patrimonial e institucional, sem refletir a diversidade e inovação das práticas artísticas atuais. Além disso, a ausência de *websites* próprios por parte da maioria dos museus limita a autonomia curatorial e a capacidade de diálogo direto com

diferentes públicos, enquanto apenas alguns espaços e artistas assumem a responsabilidade pela sua presença digital de forma independente.

A proposta do projeto BASE — Artes visuais na Madeira, resulta diretamente da análise crítica realizada na Parte I, que evidenciou a predominância de plataformas digitais regionais voltadas para o património institucional, com pouca visibilidade dedicada aos artistas visuais enquanto agentes culturais. Identificou-se um panorama digital fragmentado, onde a informação existente, embora valiosa, carece de articulação, sistematização e acessibilidade.

Essa constatação foi aprofundada com a auscultação do público, apresentada na Parte II, através do inquérito “Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira”. Os resultados revelam um défice claro de reconhecimento dos artistas locais, contrastando com o interesse demonstrado por iniciativas digitais nesse domínio. Esta dualidade — entre desconhecimento e curiosidade — confirma a pertinência de uma plataforma como a BASE, pensada não só como repositório, mas como espaço ativo de mediação, aproximação e valorização da criação artística regional.

O levantamento de 138 artistas visuais da Madeira, com base em critérios como continuidade da prática, presença pública e ligação ao território, evidenciou a diversidade geracional, geográfica e disciplinar do panorama artístico regional. A pintura continua a ser a linguagem predominante, mas coexistem práticas híbridas e contemporâneas que cruzam instalação, *performance*, vídeo, arte sonora e arte digital — como nos casos de António Nelos, Carlos Valente, Paulo Sérgio BEJu, Vítor Magalhães e Isabel Santa Clara. A base de dados criada, que inclui informações biográficas, categorias de prática e naturalidade, serviu de suporte à conceção da plataforma BASE.

Os objetivos definidos foram cumpridos, nomeadamente a reflexão sobre a relação entre tecnologia digital e gestão cultural, a caracterização do panorama artístico regional, a definição de uma proposta digital baseada em dados recolhidos e o desenvolvimento do protótipo da plataforma. Contudo, algumas limitações foram identificadas, sobretudo a não implementação plena da plataforma, o que impede ainda a avaliação do seu impacto real. A manutenção e atualização contínua dos conteúdos exigirá uma equipa e estrutura dedicadas, cuja viabilidade está por garantir. A sustentabilidade técnica e financeira da plataforma a médio e longo prazo dependerá também da formalização de parcerias

estratégicas com instituições culturais, educativas e governamentais. Museus, galerias, artistas, universidades e autarquias poderão colaborar na disponibilização de conteúdos e na dinamização de ações culturais conjuntas. A articulação com a Secretaria Regional de Turismo, Cultura e Ambiente poderá ainda reforçar a legitimidade e o impacto do projeto, por forma a promover uma integração das políticas culturais regionais. Acrescente-se que a exclusão de participantes com menos de 18 anos do inquérito constitui uma limitação, especialmente tendo em conta a importância de auscultar as gerações mais jovens na construção de estratégias digitais de mediação cultural — ficando este aspeto como recomendação para investigações futuras.

Deste modo, a BASE não é apenas uma proposta digital, mas um convite à construção de um ecossistema artístico mais conectado, inclusivo e consciente do seu tempo. Ao articular memória e contemporaneidade, local e global, tradição e experimentação, esta iniciativa aponta caminhos para uma cultura mais participada, onde a criação artística encontra no digital não um fim, mas um meio de expansão, reflexão e transformação.

A questão de investigação — *de que forma a tecnologia digital pode ser usada na gestão cultural para valorizar os artistas visuais da Madeira* — foi abordada e desenvolvida ao longo deste trabalho, através de análise contextual, recolha empírica e proposta prática. Reforça-se, na conclusão, que a resposta não reside apenas na criação de uma ferramenta tecnológica, mas na sua integração estratégica e crítica no tecido cultural regional. A BASE representa uma possibilidade concreta dessa articulação, de como o digital pode potenciar a memória, a mediação e a valorização da produção artística local. Porque, em última instância, a perpetuidade da arte assegura que um artista nunca desaparece verdadeiramente enquanto a sua obra continuar a ser apreciada, debatida e partilhada — também (e cada vez mais) no espaço digital.

Referências Bibliográficas

- Aaker, D. A. (1996). *Building Strong Brands*. Free Press.
https://www.academia.edu/34383247/David_A_Aaker_Building_Strong_Brands
- Agência de Promoção da Cultura Atlântica. (s.d.). Aprender Madeira – Portal de Conhecimento da Madeira. Disponível em: <https://aprendermadeira.net/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).
- Almeida, A. F. P. M. (2022). *Comunicação nos museus portugueses no século XXI* [Dissertação de mestrado]. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/57260>
- António Barros. (s.d.). António Barros. Disponível em: <https://barrosantonio.wordpress.com/> (Acedido a 20 de julho de 2025).
- Arquipélagos. (s.d.). Arquipélagos – Centro de Artes Contemporâneas da Madeira. Disponível em: <https://www.arquipelagos.pt/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).
- Arquipélagos. (s.d.). Horizonte Móvel – Artes Plásticas na Madeira 1960-2008 (Isabel de Santa Clara, Funchal, 500 Anos, setembro de 2008). Disponível em: <https://www.arquipelagos.pt/imagem/horizonte-movel-artes-plasticas-na-madeira-1960-2008-isabel-de-santa-clara-funchal-500-anos-setembro-de-2008-ilha-da-madeira/> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).
- Arquivo e Biblioteca da Madeira. (s.d.). Arquivo e Biblioteca da Madeira. Disponível em: <https://abm.madeira.gov.pt/> (Acedido a 2 de maio de 2025).
- Braun, V., Clarke, V.: *Using thematic analysis in psychology*. Qual. Res. Psychol. 3, 77–101 (2006). <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press.
- Camacho, C. F. (coord), Carvalho, A., Ferreira, E., Fernandes, I., Varejão, J., Silva, R. H. da, Jerónimo, R., & Brighenti, S. B. (2021). *Grupo de Projeto Museus no Futuro: Relatório Final*. Direção-Geral do Património Cultural. <https://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/32166>

Câmara Municipal de Machico. (s.d.). Núcleo Museológico de Machico – Solar do Ribeirinho. Disponível em:

<https://cultura.madeira.gov.pt/n%C3%BAcleo-museol%C3%B3gico-de-machico-%E2%80%93-solar-do-ribeirinho.html> (Acedido a 2 de fevereiro de 2025).

Câmara Municipal do Funchal. (s.d.). “Pé-Sombra” de Vera Mota em exposição até 25 de março na Capela da Boa Viagem. Disponível em:

<https://www.funchal.pt/pe-sombra-de-vera-mota-em-exposicao-ate-25-de-marco-na-capela-da-boia-viagem/> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

Câmara Municipal do Funchal. (s.d.). Exposições – Centro Cultural e de Investigação do Funchal (CCIF). Funchal Cultura. Disponível em:

<https://cultura.funchal.pt/ccif-exposicoes/> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

Câmara Municipal do Funchal. (s.d.). Galeria Impulso. Disponível em:

<https://cultura.funchal.pt/galeria-impulso/> (Acedido a 28 de abril de 2025).

Caria, T. (2008). *O uso do conceito de cultura na investigação sobre profissões. Análise Social*, 43(189), Artigo 189. <https://doi.org/10.31447/AS00032573.2008189.04>

Castells, M. (1999). (1999). *A Sociedade em rede*. São Paulo, Paz e Terra.

<https://globalizacaoeintegracaoregionalufabc.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/10/castells-m-a-sociedade-em-rede.pdf>

Chong, D. (2002). *Arts management* (2nd ed., illustrated).: Abingdon, UK; New York, NY Routledge.

Conservatório – Escola das Artes da Madeira, Eng.º Luiz Peter Clode. (s.d.). Página principal. Disponível em: <https://www.conservatorioescoladasartes.com/> (Acedido a 6 de outubro de 2024).

Costa, E. J. da, Silva, A. W. S. da, Lima, A. G. da C., Ricardo, F. P. de A., & Figueirôa, L. M. de. (2024). Análise do SWOT: Uma ferramenta estratégica para gestão de resultados. *Revista Ilustração*, 5(1), 145–151. <https://doi.org/10.46550/ilustracao.v5i1.258>

- Cunha, M. H. (2011). Formação do profissional de cultura: desafios e perspectivas. *Políticas Culturais Em Revista*, 4(1).
<https://doi.org/10.9771/1983-3717pcr.v4i1.5314>
- Cunha, M.^a H. (2019). *Planejamento estratégico de projetos e programas culturais*. São Paulo: Editora Senac.
- Diário de Notícias. (2020, 5 de junho). “Em Viagem Comentada é o novo projecto do Governo Regional”. Disponível em:
<https://www.dnoticias.pt/2020/6/5/48619-em-viagem-comentada-e-o-novo-proje-cto-do-governo-regional> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).
- Diário de Notícias. (2023, 12 de setembro). Centro Cultural e de Investigação do Funchal. Disponível em:
<https://www.dnoticias.pt/2023/9/12/374977-centro-cultural-e-de-investigacao-do-funchal/> (Acedido a 28 de abril de 2025).
- Diário de Notícias. (2024, 16 de setembro). “What is Watt?” chega a Santa Cruz a 20 de setembro. Disponível em:
<https://www.dnoticias.pt/2024/9/16/419995-what-is-watt-chega-a-santa-cruz-a-20-de-setembro> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).
- Diário de Notícias. (2024, 27 de junho). Albuquerque marca presença amanhã na reabertura da Galeria dos Prazeres. Disponível em:
<https://www.dnoticias.pt/2024/6/27/410948-albuquerque-marca-presenca-amanh-a-na-reabertura-da-galeria-dos-prazeres/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).
- Dias, C. G. (2011). *A cultura como conceito operativo: Antropologia, Gestão Cultural e algumas implicações políticas desta última*. PragMATIZES - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura, 18–34.
- DiMaggio, P. (1987). *Classification in Art*. *American Sociological Review*, 52(4), 440–455. <https://doi.org/10.2307/2095290>
- Direção Regional da Cultura / Museu Quinta das Cruzes. (s.d.). Museu Quinta das Cruzes. Disponível em: <https://mqc.madeira.gov.pt/> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura / Museus da Madeira. (s.d.). Museu de Arte Sacra do Funchal. Disponível em:

<https://museus.madeira.gov.pt/DetalhesMuseu?museumId=1> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (2024). Exposição “António Nelos | A Imagem Reinventada”. Disponível em:

<https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural123/6176-exposi%C3%A7%C3%A3o-ant%C3%B3nio-nelos-a-imagem-reinventada.html> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Cultura Madeira – Portal Cultural da Região Autónoma da Madeira. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/> (Acedido a 21 de agosto de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Museu da Electricidade – Casa da Luz. Disponível em:

<https://cultura.madeira.gov.pt/museu-da-electricidade-%E2%80%93-casa-da-luz.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Museu de Arte Contemporânea: a fundação. Disponível em:

<https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural123/3775-exposi%C3%A7%C3%A3o-museu-de-arte-contempor%C3%A2nea-a-funda%C3%A7%C3%A3o-2.html> (Acedido a 4 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Museu de Fotografia da Madeira – Atelier Vicente’s. Disponível em:

<https://cultura.madeira.gov.pt/museu-de-fotografia-da-madeira-atelier-vicente-s> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Museu Henrique e Francisco Franco. Disponível em:

<https://cultura.madeira.gov.pt/museu-henrique-e-francisco-franco.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Pensar Aragoão mais (ou menos) exa(c)tamente. Disponível em: (Acedido a 4 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Plataforma online Museus da Madeira. Disponível em: <https://museus.madeira.gov.pt/> (Acedido a 19 de fevereiro de 2025).

Direção Regional da Cultura. (s.d.). Roteiro de Verão – Agenda Cultural, Cultura Madeira. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural123/3813-roteiro-de-ver> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).

Direção Regional de Cultura / Museu de Arte Sacra do Funchal. (s.d.). MASF – Museu de Arte Sacra do Funchal. Disponível em: <https://masf.pt/> (Acedido a 2 de abril de 2025).

Direção Regional do Arquivo e Biblioteca da Madeira. (s.d.). Descrição arquivística 101698. Disponível em: <https://arquivo-abm.madeira.gov.pt/descriptions/101698> (Acedido a 21 de maio de 2025).

Faustino, P. (2019). *Marketing Digital na Prática*. Marcador.

Ferenhof, H. A., Fernandes, R. F., & Selig, P. M. (2012). *Gestor, gerente, líder, chefe de projetos?* In IV Seminário de Pesquisa Interdisciplinar. Universidade Federal de Santa Catarina.

Filipa Venâncio. (s.d.). Filipa Venâncio. Disponível em: <https://www.filipavenancio.pt/> (Acedido a 1 de fevereiro de 2025).

Funchal Notícias. (2017, 17 de abril). Ricardo Barbeito expõe na Galeria dos Prazeres: “Ir à serra nunca me foi permitido”. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2017/04/17/ricardo-barbeito-expoe-na-galeria-dos-prazeres-ir-a-serra-nunca-me-foi-permitido/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

Funchal Notícias. (2018, 18 de janeiro). Fagundes Vasconcelos expõe em breve na Galeria dos Prazeres. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2018/01/18/fagundes-vasconcelos-expoe-em-breve-na-galeria-dos-prazeres/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

Funchal Notícias. (2019, 7 de dezembro). Guareta Coromoto inaugurou exposição na Capela da Boa Viagem, com a presença de Madalena Nunes. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2019/12/07/guareta-coromoto-inaugurou-exposicao-n>

[a-capela-da-boa-viagem-com-a-presenca-de-madalena-nunes/](#) (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

Funchal Notícias. (2025, 22 de maio). Galeria dos Prazeres inaugura exposição “Cartografia do Habitar”, de Mafalda Branco. Disponível em: <https://funchalnoticias.net/2025/05/22/galeria-dos-prazeres-inaugura-exposicao-cartografia-do-habitar-de-mafalda-branco/> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).

Galea, S., & Tracy, M. (2007). Participation rates in epidemiologic studies. *Annals of Epidemiology*, 17(9), 643-653. <https://doi.org/10.1016/j.annepidem.2007.03.013>

Galeria de Arte. (s.d.). Galeria de Arte. Disponível em: <https://galeriadearte.pt/> (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).

Garrett, J. B. de Almeida. (1846). *Viagens na minha terra* (Vol. 2). Lisboa: Typographia da Gazeta dos Tribunaes. <https://purl.pt/55>

Geertz, C. *The interpretation of cultures*. Nova York: Basic Books, 1973.

Gonçalves, J. C. V. (2014). *Museus de arte contemporânea: noção, desenvolvimento, abordagens e perspetivas: uma leitura sobre o Museu de Arte Contemporânea do Funchal* (Mestrado em Gestão Cultural). Universidade da Madeira. Repositório Universidade da Madeira. <http://hdl.handle.net/10400.13/1509>

Google Arts & Culture. (s.d.). Google Arts & Culture. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/> (Acedido a 1 de junho de 2025).

Google Arts & Culture. (s.d.). Sombras à volta de um centro (Narcisos secos). Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/sombras-%C3%A0-volta-de-um-centro-narcisos-secos/9wGvA-6xes6JDA> (Acedido a 1 de junho de 2025).

Gorjão, A. A. (2008). “Artes Plásticas e Ensino Artístico. Uma «escola madeirense?»”, in Franco, J. E. (coord.). *Cultura Madeirense. Temas e Problemas*, pp. 81-92. Funchal.

Governo Regional da Madeira / Museus da Madeira. (s.d.). Museus da Madeira. Disponível em: <https://museus.madeira.gov.pt/> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (s.d.). Quinta Magnólia – Centro Cultural. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/quinta-magnolia-centro-cultural> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (2024, julho). Exposição “Was it Therapy?”. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural123/6227-exposi%C3%A7%C3%A3o-%E2%80%9Cwas-it-therapy.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (2024, outubro). Exposição “Private Investigations”. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/not%C3%ADcias1/6538-inaugura%C3%A7%C3%A3o-da-exposi%C3%A7%C3%A3o-private-investigations.html> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Governo Regional da Madeira / Quinta Magnólia – Centro Cultural. (2024, novembro). Exposição “A Sala da Senhora – Take 2”. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/not%C3%ADcias1/5766-inaugura%C3%A7%C3%A3o-da-exposi%C3%A7%C3%A3o-a-sala-da-senhora-take-2.html> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).

Grilo, A. (2019). *Experiência do usuário em interfaces digitais: Compreendendo o design e tecnologias da informação* (1. ed.). Natal: SEDIS. https://www.academia.edu/39954228/Experi%C3%Aancia_do_Usu%C3%A1rio_em_Interfaces_Digitais_Livro

Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications, Inc; Open University Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

- Johnson, N. (2002). Mapping Monuments: The Shaping of Public Sphere and Cultural Identities. *Visual Communication* 1(3), 293-298.
- Jornal da Madeira. (2024, 19 de junho). Galeria dos Prazeres reabre com exposição “Escravos Insulae” do 25 de abril, 50 anos depois. Disponível em: <https://www.jm-madeira.pt/cultura/galeria-dos-prazeres-reabre-com-exposicao-e-escravos-insulae-do-25-de-abril-50-anos-depois-MB16173384> (Acedido a x de x de 2025).
- Jornal da Madeira. (2024, 4 de abril). Rita Rodrigues inaugura “Outras Orografias” na Galeria dos Prazeres. Disponível em: <https://www.jm-madeira.pt/cultura/rita-rodrigues-inaugura-outras-orografias-na-galeria-dos-prazeres-OC17159124> (Acedido a 18 de fevereiro de 2025).
- Jornal Económico. (2024, 27 de novembro). Madeira: Capela da Boa Viagem com nova programação cultural. Disponível em: <https://jornaleconomico.sapo.pt/noticias/madeira-capela-da-boa-viagem-com-nova-programacao-cultural/> (Acedido a 16 de fevereiro de 2025).
- José Art Gallery. (s.d.). José Art Gallery. Disponível em: https://joseartgallery.com/pt?srsltid=AfmBOoo3OQeyVeOtMgZN8pid_tyQrF20seUD6TcbdOHU6dd_y3O-P687 (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).
- Kaiser, M. M. (2008). *The Art of the Turnaround: Creating and Maintaining Healthy Arts Organizations*. Brandeis University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv102bgz4>
- Kohli, C., & Suri, R. (2025). *Brand Positioning: Strategies for Competitive Advantage*. Springer. [DOI:10.52783/jier.v5i2.2684](https://doi.org/10.52783/jier.v5i2.2684)
- Kotler, P., & Kartajaya, H. (2021). *Marketing 5.0: Tecnologia para a humanidade*. Sextante.
- Kotler, P., & Scheff, J. (1997). *Standing Room Only: Strategies for Marketing the Performing Arts*. Harvard Business Review Press.

- Lagarto, J. R. (2018). Tecnologias (digitais) e património cultural. In F. Ilharco, P. Hanenberg & M. dos S. Lopes (Coords.), *Património cultural e transformação digital* (pp. 82-101). Universidade Católica Editora.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
https://www.academia.edu/34494159/Universal_Principles_Of_Design
- Marcos Milewski. (s.d.). Marcos Milewski Art. Disponível em: <https://marcosmilewski-art.webnode.pt/> (Acedido a 1 de fevereiro de 2025).
- Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design. A Book Apart, 306*. Disponível em: https://www.academia.edu/5868142/RESPONSIVE_WEB_DESIGN_Ethan_Marcotte
- Marques, I. de A. (2024). Resenhas críticas de “A escalada do homem” de Jacob Bronowski e “Cosmos” de Carl Sagan. *Sitientibus – Série Ciências Físicas, 20*, scf20242002-1.
- Mendinhos, L. da S. (2012). *Modelos de gestão cultural: Avaliação do impacto no funcionamento das instituições e equipamentos culturais* [Dissertação de mestrado]. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/15778>
- Museu de Arte Sacra do Funchal. (s.d.). Museu de Arte Sacra do Funchal. Disponível em: <https://cultura.madeira.gov.pt/museu-de-arte-sacra-do-funchal> (Acedido a 17 de abril de 2025).
- Nora, P. (1989). Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire. *Representations, 26*: 7-24.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books.

Novoa, A., & Ó, J. R. (2007). Educação. In A. Barreto (Coord.), Fundação Calouste Gulbenkian – cinquenta anos (Vol. 2). Fundação Calouste Gulbenkian. <http://hdl.handle.net/10451/4824>

Pedro de Carvalho – Antiguidades e Art Books, Produto disponível online. Disponível em: https://www.antiguidadesartbooks.com/index.php?route=product/product&product_id=172 (Acedido a 29 de janeiro de 2025).

Pereira, J. C. (2016). *O valor da arte*. Fundação Francisco Manuel dos Santos. ISBN 978-989-8838-38-4.

Pinnock, A. (2005). *Tendências Culturais*. Vol. 14(1), No. 53, março de 2005, pp. 113–128.

Porta 33. (2019). Ilhéstico – Um Roteiro de Arte Contemporânea para a Cidade do Funchal. Disponível em: https://www.porta33.com/porta33_madeira/exposicoes/content_exposicoes/Ilhestico/ilhestico_entrada.html (Acedido a 4 de fevereiro de 2025).

Porta33 – Associação Quebra Costas Centro de Arte Contemporânea. (s.d.). Porta33 – Centro de Arte Contemporânea. Disponível em: <https://www.porta33.com/> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Projeto artE pORtas abErtas. (s.d.). Arte Portas Abertas – Funchal. Disponível em: <https://www.arteportasabertas.com/> (Acedido a 2 de fevereiro de 2025).

Quadrado Azul. (s.d.). Quadrado Azul. Disponível em: <https://www.quadradoazul.pt/pt/qa/> (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).

RCalcos. (s.d.). RCalcos. Disponível em: <https://www.rcalcos.com/> (Acedido a 2 de setembro de 2025).

Rodrigues, R. (2011). *Património artístico madeirense: O espaço da obra de arte (plástica) e dos seus operadores estéticos – O quê, quem e como deve (?) integrar os programas curriculares*. Revista Portuguesa de Educação Artística, 1, 53–60. Disponível em: <https://rpea.madeira.gov.pt/index.php/rpea/issue/view/10>

- Rodrigues, V. (2020). *As produtoras: Produção e gestão cultural em Portugal. Trajectos profissionais (1990–2019)*. Caleidoscópio. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10316/99232>
- RTP – Rádio e Televisão de Portugal. (s.d.). Hora 10 [Programa disponível online]. Disponível em: <https://www.rtp.pt/play/p1307/e396138/hora-10#> (Acedido a 11 de fevereiro de 2025).
- Rubim, A. A. C. (2019). *Gestão Cultural*. EDUFBA. Disponível em <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/30706>
- Saffer, D. (2007). *Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices* (2.^a ed.). Berkeley, CA: New Riders. https://www.academia.edu/374705/Designing_for_Interaction
- Sax, L. J., Gilmartin, S. K., & Bryant, A. N. (2003). Assessing Response Rates and Nonresponse Bias in Web and Paper Surveys. *Research in Higher Education*, 44(4), 409-432. <https://doi.org/10.1023/A:1024232915870>
- Schwab, K. (2016). *A quarta revolução industrial* (D. M. Miranda, Trad.). São Paulo: Edipro.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Smith, C. (2003). *Capturing Cultural Value: How Culture has Become a Tool of Government Policy*.
- Smith, W. G. (2008). Does gender influence online survey participation? A record-linkage analysis of university faculty online survey response behavior. *Research in Higher Education*, 49(4), 273–279.
- Sousa, J. F. P. de (2022). *A oposição política ao Estado Novo no Arquipélago da Madeira: Os períodos eleitorais e a ação do jornal Comércio do Funchal (1945-1974)* (Dissertação de mestrado, Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra). Repositório da Universidade de Coimbra. <https://hdl.handle.net/10316/99440>

Teatro Baltazar Dias. (s.d.). Exposição "Persona" – Arte Contemporânea. Disponível em:

<https://teatrobaltazardias.funchal.pt/evento/persona-exposicao-de-arte-contemporanea/> (Acedido a 3 de fevereiro de 2025).

The Art Story. (s.d.). The Art Story. Disponível em: <https://www.theartstory.org/> (Acedido a 21 de fevereiro de 2025).

Thompson, J. B., Grisci, C., Bernardes, J., Müller, M. de O., Nora, R., Maya, P. V., & Guareschi, P. A. (2011). *Ideologia e cultura moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa* (9a edição). Editora Vozes.

Trindade Vieira. (s.d.). Trindade Vieira – Blogue. Disponível em: <http://trindadevieira.blogspot.com/> (Acedido a 1 de fevereiro de 2025).

Tylor, E. B. (2010). *Primitive culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom* (Vol. 2). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511705960> (Obra original publicada em 1871)

Valente, A. C. J. (1999). *As artes plásticas na Madeira (1910–1990): Conjunturas, factos e protagonistas do panorama artístico regional no século XX* [Dissertação de mestrado, Universidade da Madeira]. <https://digituma.uma.pt/handle/10400.13/251>

Vasconcelos, L. A. (2019). *Arch'Art (Heart) - Sítio Artístico e Cultural: Construção de um protótipo* (Projeto de Mestrado). Universidade da Madeira.

Veiga, P. J. A. A. (2017). *Experiência e atenção: construção e constrição de ecossistemas de média-arte digital* (Tese de doutoramento, Universidade Aberta e Universidade do Algarve).

Viral Agenda. (s.d.). Exposição Rotativa da Coleção do MACF. Disponível em: <https://www.viralagenda.com/pt/events/115083/esposicao-rotativa-da-colecao-do-macf> (Acedido a 2 de fevereiro de 2025).

Visit Madeira. (s.d.). Casa da Cultura de Santa Cruz – centros culturais. Disponível em: <https://visitmadeira.com/pt/o-que-fazer/apaixonados-por-cultura/patrimonio/centros-culturais/casa-da-cultura-de-santa-cruz/> (Acedido a 15 de fevereiro de 2025).

Wheeler, A. (2013). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.: Hoboken, NJ.

Williams, R. (1983). *Culture and society, 1780-1950*. New York: Columbia University Press.

Zagallo, M. C. (1943). *A Pintura dos Séculos XV e XVI da Ilha da Madeira*. Lisboa: Academia Nacional de Belas Artes.

Legislação Consultada

Deliberação n.º 664/2004, de 19 de maio. Diário da República, 2.ª série, n.º 117, 19 de maio de 2004, pp. 7591-7596. Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/deliberacao/664-2004-3628067> (Acedido a 13 de janeiro de 2025).

Despacho n.º 13417-AV/2007, de 27 de junho. Diário da República, 2.ª série, 1.º Suplemento, n.º 122, 27 de junho de 2007. Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/despacho/13417-av-2007-2228953> (Acedido a 13 de janeiro de 2025).

Aviso n.º 14748/2017, de 7 de dezembro. Diário da República, 2.ª série, n.º 235, 7 de dezembro de 2017, pp. 27585-27587. Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/aviso/14748-2017-114320817> (Acedido a 13 de janeiro de 2025).

Despacho n.º 29032/2008, de 31 de outubro. *Diário da República*, 2.ª série, n.º 211, 31 de outubro de 2008. Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/despacho/29032-2008-3018377> (Acedido a 13 de janeiro de 2025).

Apêndices

Apêndice A - Pedido de Registo de Sinais Distintivos do Comércio junto do INPI



Pedido de Marca Nacional

1 Detalhes da marca

2 Produtos e serviços

3 Marcas semelhantes

4 Os seus dados pessoais

5 Confirmação e dados para pagamento

Total de Taxas 148,71

↺ Reiniciar

📄 Pré-visualizar

Marcas semelhantes - marcas que podem afetar o seu pedido.

Não foram encontrados sinais semelhantes através da pesquisa automática. No entanto, este resultado pode não refletir a eventual existência de direitos obstativos, registados junto do INPI ou a vigorar em Portugal pela via do registo da União Europeia ou internacional. Para uma mais completa avaliação, é recomendável a consulta das bases de dados do INPI, do Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia e da Organização Mundial da Propriedade Intelectual.

ATENÇÃO: ESTE REQUERIMENTO AINDA NÃO FOI SUBMETIDO

 <small> Campo das Cebolas - 1149-035 Lisboa - Portugal NºMC: 60077583 / Tel: +351 218 818 100 / Linha de atendimento Live: +351 218 818 188 / Fax: +351 218 869 308 / E-mail: servico.publico@inpi.pt / https://inpi.justica.gov.pt/ </small>				
Nº REQUERIMENTO	CÓDIGO	DATA E HORA DE RECEÇÃO	MODALIDADE	PROCESSO RELACIONADO
20252007344530	0599	13/09/2025 17:23:57	MNA	

ATENÇÃO: ESTE REQUERIMENTO AINDA NÃO FOI SUBMETIDO

Caso o requerente, pode também aceder aos seus dados e notificações. Para mais informações, consulte a política de privacidade deste portal.

PEDIDO DE REGISTO DE SINAIS DISTINTIVOS DO COMÉRCIO

1 REQUERENTES
2 SINHAL DISTINTIVO
MARCA NACIONAL
3 PROCESSO DE REGISTO
NACIONAL NOMINATIVA
4 REPRODUÇÃO DO SINHAL
BASE - ARTES VISUAIS NA MADEIRA
Tradução / transliteração:
5 PRODUTOS/SERVIÇOS
Classe Produtos/Serviços
41 INSTRUÇÃO NO DOMÍNIO DAS ARTES VISUAIS; ORGANIZAÇÃO DE WORKSHOPS E SEMINÁRIOS; ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DE WORKSHOPS; DIREÇÃO DE CURSOS, SEMINÁRIOS E WORKSHOPS.
6 REIVINDICAÇÃO DE CORES
7 REIVINDICAÇÃO DE PRIORIDADE
8 DOCUMENTOS ANEXOS
9 OBSERVAÇÕES
10 TAXAS
Taxa Importância
PEDIDO DE MARCA NACIONAL - INCLUI 1 CLASSE 148,71 €
Total: 148,71 €
Por Extensão: CENTO E QUARENTA E OITO EUROS E SETENTA E UM CÉNTIMOS
11 PAGAMENTO (Este documento serve como suporte contabilístico)
12 ASSINATURA DO REQUERENTE OU MANDATÁRIO/REPRESENTANTE LEGAL
Assinatura/Nome:
Número de Cartão de Cidadão/B.I./Passaporte: Tipo:
Utilizador: Não autenticado

Atenção:
Os dados relativos ao nome e morada ficam incluídos nas bases de dados de marcas e patentes que são disponibilizadas neste portal.
Se desejar que a morada não seja conhecida, pode optar por indicar um Apartado Postal.

20252007344530 13/09/2025-17:23:57

1/2

20252007344530 13/09/2025-17:23:57

2/2

Apêndice B - Inquérito

Artes Visuais na Região Autónoma da Madeira 🌐

Este questionário é desenvolvido no âmbito do Mestrado em Gestão Cultural, da Universidade da Madeira, visando apurar o **conhecimento e interesse da população relativamente às Artes Visuais na Ilha da Madeira e Porto Santo**.

Este inquérito é destinado exclusivamente a indivíduos com 18 anos ou mais.

Os dados recolhidos através do questionário online no *Microsoft Forms* serão exclusivamente utilizados para fins académicos, garantindo-se a confidencialidade das respostas e o anonimato dos inquiridos.

A sua participação é essencial para melhor compreender como as Artes Visuais (**pintura, escultura, desenho, fotografia, instalações, cerâmica, video, performance, entre outros**) são percebidas e valorizadas na nossa comunidade.

O questionário deverá demorar cerca de 5 a 10 minutos para ser concluído. Agradecemos antecipadamente pelo seu tempo e colaboração.

A sua participação é voluntária e pode desistir do preenchimento do questionário em qualquer momento.

Caso necessite de esclarecimentos adicionais, não hesite em contactar Mariana Fernandes, através do e-mail 2096616@student.uma.pt, mestrado da Faculdade de Artes e Humanidades da Universidade da Madeira.

Secção 1

Política de Proteção de Dados

Política

1

CONSENTIMENTO INFORMADO *

Declaro que tomei conhecimento acerca do objetivo da investigação. Confirmando que tenho 18 anos ou mais e que aceito voluntariamente participar neste estudo, permitindo igualmente a utilização dos meus dados e respostas para fins exclusivos de investigação, sob garantia do seu anonimato e confidencialidade.

Secção 2

(I) Informação Demográfica

2

Idade *

18-24 anos

25-34 anos

35-44 anos

45-54 anos

55-64 anos

65 anos ou mais

3

Género *

Masculino

Feminino

Outro

Prefiro não responder

4

Nível de Educação

- Ensino Básico
- Curso Técnico/Profissional
- Ensino Secundário
- Ensino Superior (Licenciatura)
- Pós-graduação/Mestrado/Doutoramento
- Outro

5

Possui formação ou cursos específicos em Artes Visuais?

- Sim
- Não

6

Se sim, por favor, detalhe a sua formação em Artes Visuais

Introduza a sua resposta

Secção 3

...

(II) Interesse e Participação nas Artes Visuais

7

Como classificaria a importância das Artes Visuais na sua vida? *

- Muito importante
- Importante
- Moderadamente importante
- Pouco importante
- Nada importante

8

Com que frequência visita exposições de arte na Ilha da Madeira/ Porto Santo? *

- Nunca
- Raramente (uma vez por ano)
- Ocasionalmente (algumas vezes por ano)
- Frequentemente (dois em dois meses)
- Muito frequentemente (uma vez por mês)

9

O que lhe desperta(ria) mais interesse nas Artes Visuais? (Selecione todas as que se aplicam) *

- Estética
- História
- Expressão Cultural
- Criatividade
- Inspiração Pessoal
- Outro

10

Participa em atividades ou eventos relacionados com as Artes Visuais fora do seu ambiente profissional? (Selecione todas as que se aplicam) *

- Visito exposições de arte
- Participo em *workshops* ou cursos de arte
- Coleciono obras de arte
- Sigo artistas e galerias nas redes sociais
- Produzo arte como *hobby*
- Não participo
- Outro

Secção 4

(III) Conhecimento sobre Artistas Locais

11

Conhece algum artista da Ilha da Madeira/ Porto Santo? *

- Sim
- Não

12

Se sim, por favor, mencione os artistas que conhece

Introduza a sua resposta

13

De que forma descobriu esse(s) artista(s)?

- Exposições
- Redes Sociais
- Meios de comunicação local (jornais, TV, rádio)
- Recomendação de amigos/família
- Na escola/aula

(IV) Acesso às Artes num Ambiente Digital

14

Conhece algum site ou plataforma digital que promova as Artes Visuais na Ilha da Madeira/ Porto Santo? *

- Sim
- Não

15

Se sim, por favor, indique os sites ou plataformas que conhece:

Introduza a sua resposta

16

Gostaria de ter mais acesso a informações sobre Artes Visuais no ambiente digital? *

- Sim
- Não

17

Que plataformas digitais usa para aceder às informações sobre as artes na Ilha da Madeira/ Porto Santo? (Selecione todas as que se aplicam) *

- Websites
- Redes Sociais (Facebook, Instagram, etc.)
- Blogs/Vlogs
- Newsletters por e-mail
- Outro

18

Estaria interessado em participar em eventos de arte *online*, como exposições virtuais, *workshops* ou palestras? *

- Sim
- Não

19

Que tipos de conteúdos gostaria de ver num site dedicado às Artes Visuais na Ilha da Madeira/ Porto Santo? (Selecione todas as que se aplicam) *

- Perfis de Artistas Locais
- Galerias de Arte *Online*
- Calendário de Eventos e Exposições
- Notícias e Artigos sobre Artes Visuais
- Entrevistas e Depoimentos de Artistas
- Vídeos de Processos Criativos e Ateliês de Artistas
- Cursos e *Workshops Online*
- Artigos sobre a História da Arte na Madeira/ Porto Santo
- Análises e Críticas de Obras de Arte
- Outro

Secção 6

...

(V) Sugestões e Comentários

20

Que tipo de iniciativas ou eventos acha que poderiam aumentar o interesse pelas Artes Visuais/ Artistas na Ilha da Madeira/ Porto Santo? *

Introduza a sua resposta

21

Sugestão ou comentário sobre como melhorar a divulgação e o acesso às Artes Visuais na Ilha da Madeira *

Introduza a sua resposta

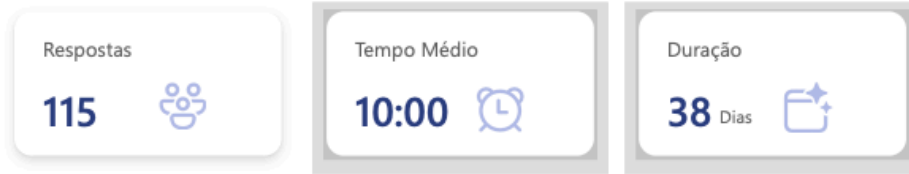
22

Alguma sugestão sobre como as instituições de arte na Ilha da Madeira/ Porto Santo podem se conectar melhor com pessoas da sua área? *

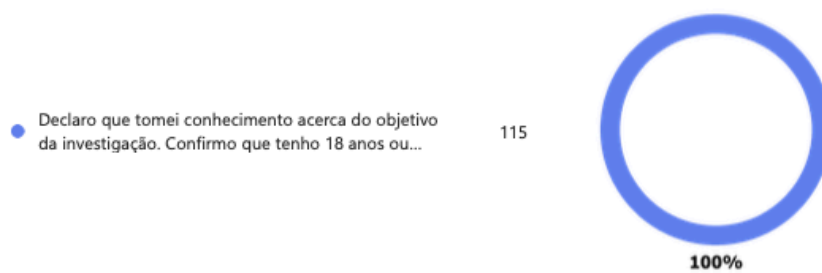
Introduza a sua resposta

Apêndice C - Resultado do Inquérito

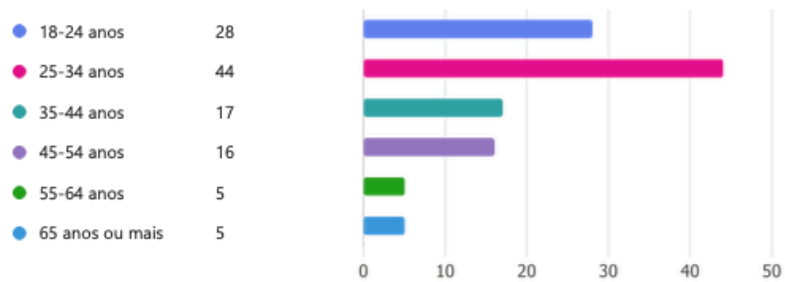
Descrição Geral das Respostas Fechado



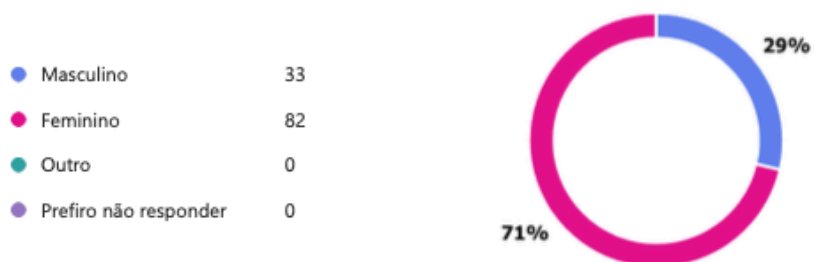
1. CONSENTIMENTO INFORMADO



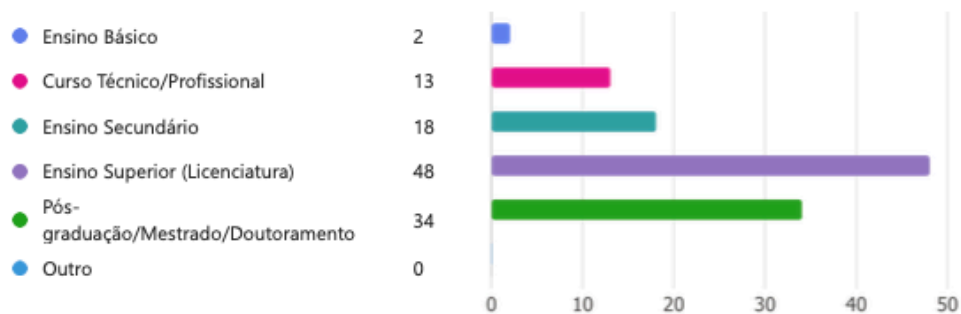
2. Idade



3. Género



4. Nível de Educação



5. Possui formação ou cursos específicos em Artes Visuais?



6. Se sim, por favor, detalhe a sua formação em Artes Visuais

24
Respostas

Respostas Mais Recentes

"Curso de Artes Visuais na Universidade da Madeira"

"Licenciado em artes visuais"

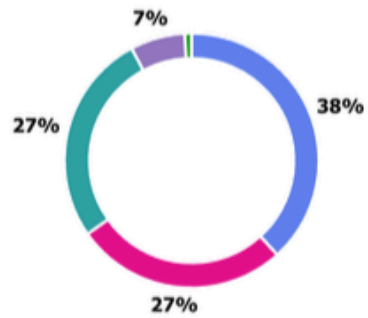
...

3 inquiridos (13%) responderam Pintura a esta pergunta.

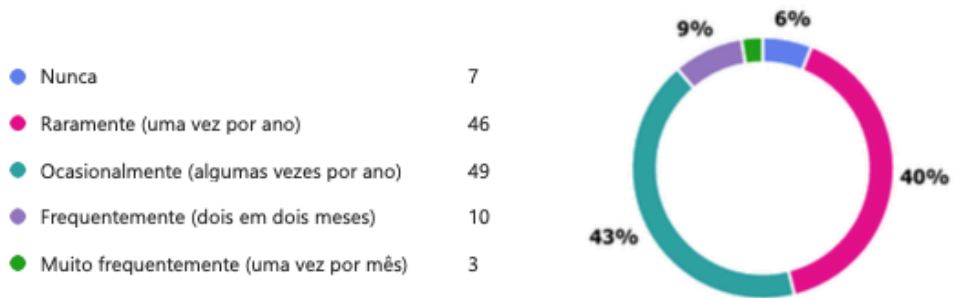


7. Como classificaria a importância das Artes Visuais na sua vida?

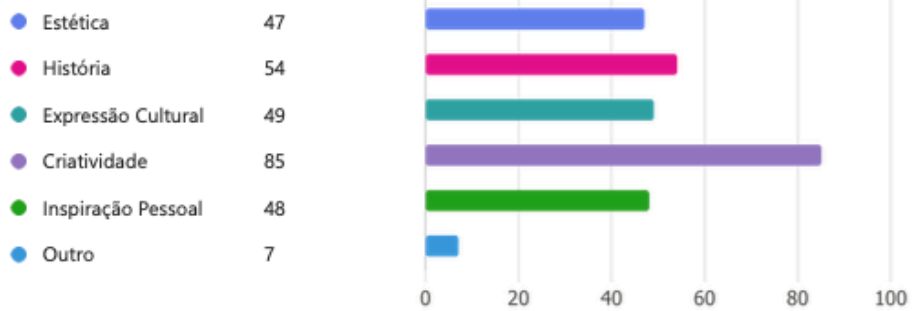
Muito importante	44
Importante	31
Moderadamente importante	31
Pouco importante	8
Nada importante	1



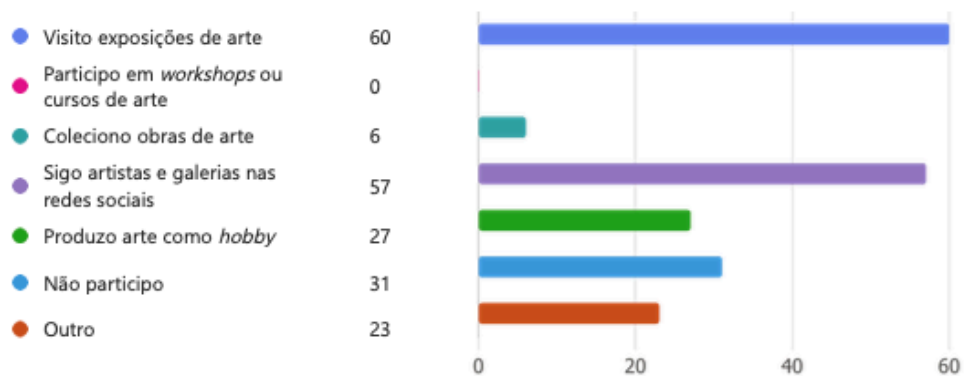
8. Com que frequência visita exposições de arte na Ilha da Madeira/ Porto Santo?



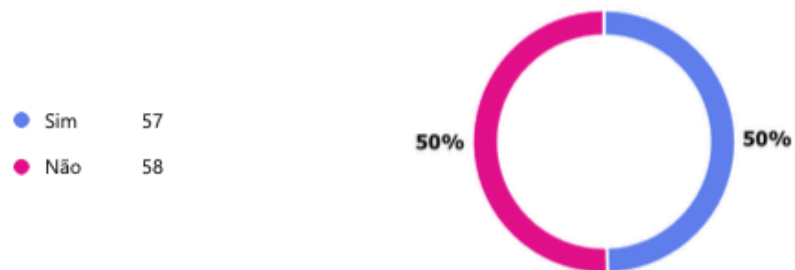
9. O que lhe desperta(ria) mais interesse nas Artes Visuais? (Selecione todas as que se aplicam)



10. Participa em atividades ou eventos relacionados com as Artes Visuais fora do seu ambiente e profissional? (Selecione todas as que se aplicam)



11. Conhece algum artista da Ilha da Madeira/ Porto Santo?



12. Se sim, por favor, mencione os artistas que conhece

49 Respostas

Respostas Mais Recentes

"Luz Henriques, Silivio Cró, Francisco Franco, Andreia Spin..."

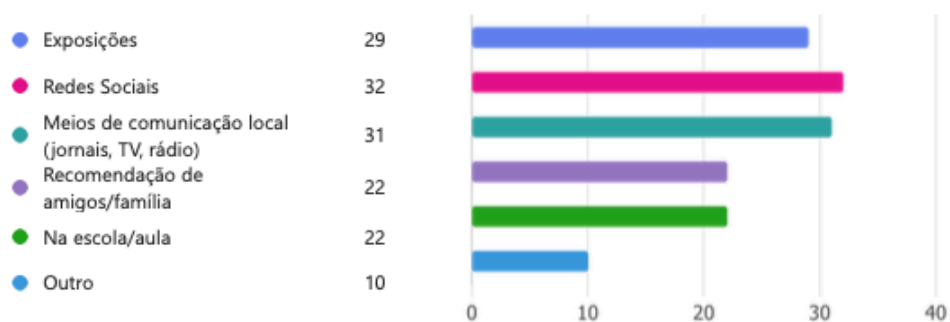
"Filipa Venâncio, Rigo, Duarte encarnação, Lourdes Castro,..."

...

8 inquiridos (16%) responderam Andorinha a esta pergunta.

Word cloud containing names of artists: Rosa Peligrosa, Rita Rodrigues, Luz Henriques, Georgina Abreu, Helder Folgado, Filipa Venâncio, Ricardo Velosa, Carlos Valente, Teresa Jardim, Andorinha, Francisco Franco, Marco Fagundes, Graça Berimbau, céu, Rigo, Lourdes Castro, Diogo Góis, Ana Fernandes, António Aragão, Rafaela Rodrigues.

13. De que forma descobriu esse(s) artista(s)?



14. Conhece algum site ou plataforma digital que promova as Artes Visuais na Ilha da Madeira a/ Porto Santo?



15. Se sim, por favor, indique os sites ou plataformas que conhece:

17
Respostas

Respostas Mais Recentes
"site da quinta magnólia e do mamma"
...

5 inquiridos (29%) responderam Madeira a esta pergunta.

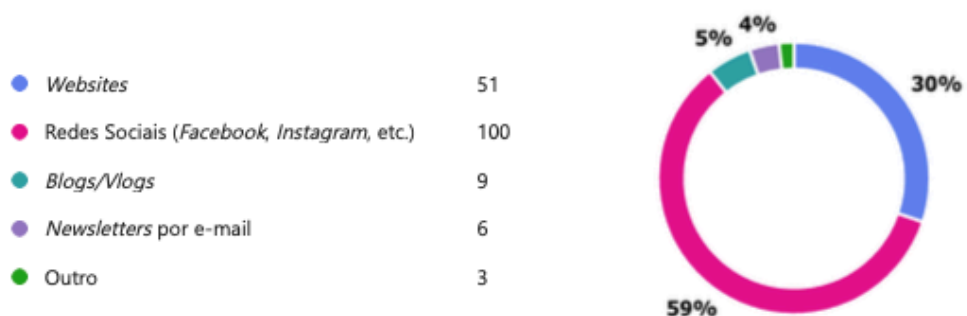


16. Gostaria de ter mais acesso a informações sobre Artes Visuais no ambiente digital?

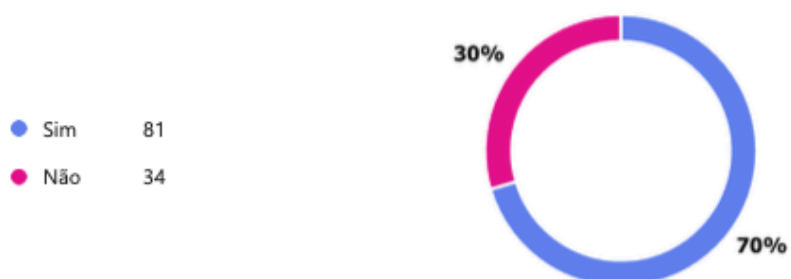
● Sim 106
● Não 9



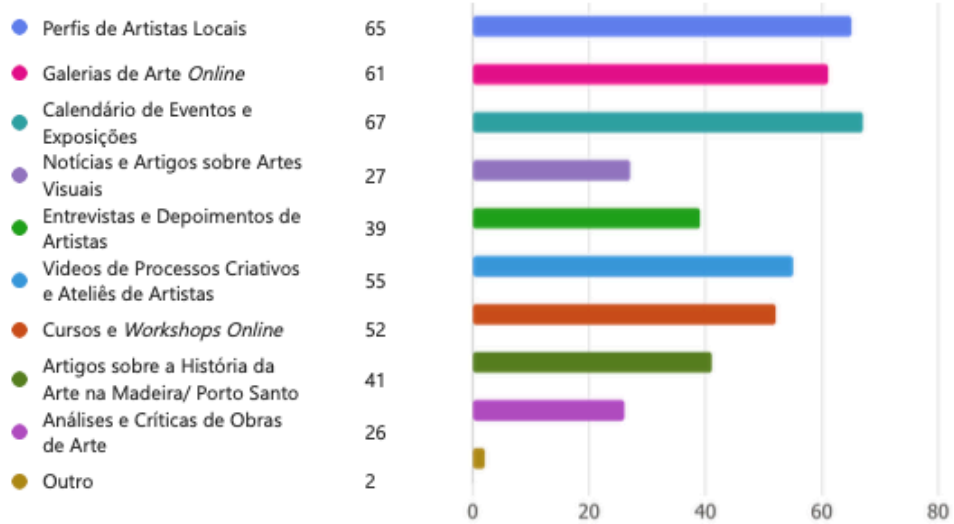
17. **Que plataformas digitais usa para aceder às informações sobre as artes na Ilha da Madeira a/ Porto Santo?** (Selecione todas as que se aplicam)



18. **Estaria interessado em participar em eventos de arte *online*, como exposições virtuais, *workshops* ou palestras?**



19. **Que tipos de conteúdos gostaria de ver num site dedicado às Artes Visuais na Ilha da Madeira/ Porto Santo?** (Selecione todas as que se aplicam)



20. **Que tipo de iniciativas ou eventos acha que poderiam aumentar o interesse pelas Artes Visuais/ Artistas na Ilha da Madeira/ Porto Santo?**

114

Respostas

Respostas Mais Recentes

"Não tenho a certeza"

"Devia haver mais maneiras online para trazer atenção a e... "

"Congressos, jornadas artísticas regionais onde possam pr... "

...

22 inquiridos (19%) responderam exposições a esta pergunta.

Atualizar



Apêndice D - Base de dados dos artistas

N.º	Genero	Artista	Data de nascimento	Data de falecimento	Técnica/linguagens	Naturalidade	Residência
1	Masculino	Adolfo de Sousa Rodrigues	1866	1908	Pintura	Madeira	Lisboa
2	Feminino	Alexandra Carvalho	n.d.	n.d.	Pintura Técnica mista	Madeira	Madeira
3	Masculino	Alfredo Miguéis	1883	1943	Pintura	Madeira	Madeira
4	Feminino	Alice Sousa	1937	-	Pintura	Madeira	Madeira
5	Masculino	Amândio de Sousa	1934	2021	Escultura	Madeira	Madeira
6	Feminino	Ângela Costa	1930	2020	Audiovisual Gravura (águas-tintas)	Madeira	Madeira
7	Feminino	Ângela Franco	n.d.	-	Pintura Técnica mista	Madeira	Madeira
8	Masculino	António Aragão	1925	2008	Pintura	Madeira	Madeira
9	Masculino	António Barros	1953	-	Colagem Instalação Performance Ready-made	Madeira	Coimbra
10	Masculino	António Dantas	1954	-	Eletrografia Instalação	Madeira	Madeira
11	Masculino	António Gouveia	1910	1992	Pintura	Madeira	Madeira
12	Masculino	António Nelos	1949	2018	Eletrografia Colagem Arte Digital	Madeira	Setúbal
13	Masculino	António Ribeiro Marques da Silva	1932	2022	Pintura Desenho Cerâmica	Madeira	Madeira
14	Masculino	António Rodrigues	n.d.	-	Escultura (baixo relevo/relevo) Desenho	Madeira	Madeira
15	Masculino	Ara Gouveia	1946	2017	Pintura	Madeira	Madeira
16	Feminino	Bárbara Gil	1978	-	Muralismo Ilustração	Madeira	Lisboa
17	Feminino	Bárbara Sousa	1985	-	Pintura	Madeira	Madeira
18	Masculino	Bruno Cörte	1974	-	Pintura Instalação Fotografia	Madeira	Lisboa
19	Feminino	Carla Cabral	1971	-	Pintura Ilustração Desenho Gravura Fotografia Instalação	Madeira	Madeira
20	Masculino	Carlos Caires	1971	-	Instalação Arte digital	Madeira	Madeira
21	Masculino	Carlos Luz	1951	-	Pintura	Madeira	Algarve
22	Masculino	Carlos Valente	1964	-	Vídeo Fotografia Ilustração Instalação Performance	Venezuela	Madeira
23	Feminino	Carmen Silva	1950	-	Escultura Instalação Performance Vídeoarte	Madeira	Madeira
24	Feminino	Carolina Vieira	1994	-	Pintura	Madeira	Madeira
25	Masculino	Celso Caires	1958	2014	Desenho Fotografia	Torres Novas	Madeira
26	Feminino	Cristina Perneta	1979	-	Pintura Desenho	Madeira	Madeira
27	Feminino	Dalila Vieira	n.d.	-	Pintura	Madeira	Madeira
28	Masculino	Daniel Jardim	1967	-	Pintura Desenho	Madeira	Madeira
29	Masculino	Daniel Melim	1982	-	Pintura Performance	Coimbra	Madeira — Lisboa
30	Masculino	Daniilo Gouveia	1940	-	Pintura	Madeira	Madeira
31	Masculino	David Francisco	1960	-	Fotografia Ilustração	Madeira	Madeira
32	Masculino	Desidério Sargo	1978	-	Instalação	Madeira	Madeira
33	Feminino	Dina Pimenta	n.d.	n.d.	Desenho Pintura Escultura Instalação	Madeira	Madeira
34	Masculino	Dinarte Sousa (Din'ARTE)	n.d.	n.d.	Retrato Pintura Ilustração	Madeira	Madeira
35	Masculino	Diogo Goes	1989	-	Pintura Instalação	Madeira	Madeira
36	Feminino	Domingas Pita	1962	2013	Desenho Pintura	Madeira	Madeira
37	Masculino	Duarte Encarnação	1975	-	Escultura Instalação	Madeira	Madeira
38	Masculino	Eduardo de Freitas	n.d.	n.d.	Pintura Desenho	Madeira	Madeira
39	Masculino	Eduardo Welsh	n.d.	n.d.	Pintura Desenho Ilustração	Madeira	Madeira
40	Feminino	Élia Pimenta	1939	1996	Pintura	Madeira	Madeira
41	Feminino	Elisabete Henriques	1972	-	Ilustração	Madeira	Madeira
42	Masculino	Emanuel Aguiar	1959	-	Pintura	Madeira	Madeira
43	Masculino	Emanuel Sousa	1977	-	Pintura Desenho	Madeira	Escócia
44	Masculino	Eurico Santos	1978	-	Pintura	Madeira	Madeira
45	Feminino	Evangelina Sirgado Sousa	1952	-	Vídeo Instalação	Madeira	Madeira
46	Feminino	Fátima Spinola	1984	-	Pintura Desenho Instalação Gravura	Madeira	Madeira
47	Feminino	Fedra Espiga Pinto	1970	-	Ilustração Fotografia	Santarém	Madeira
48	Feminino	Filipa Venâncio	1965	-	Pintura	Madeira	Madeira
49	Masculino	Filipe Gomes	1974	-	Ilustração Arte Digital Vídeo Fotografia	Madeira	Madeira
50	Masculino	Filipe Silva	n.d.	n.d.	Pintura	Madeira	Porto
51	Feminino	Filomena Freitas Alves	1929	n.d.	Pintura	Madeira	Madeira
52	Masculino	Francisco Maya	1915	1993	Pintura	Lisboa	Madeira — Porto Santo
53	Masculino	Gil Bazenga	1933	2013	Escultura Cerâmica	Madeira	Madeira
54	Masculino	Gil Nuno	1962	-	Pintura Instalação	Madeira	Madeira
55	Masculino	Gonçalo Martins	1976	-	Pintura Escultura Instalação	Porto	Madeira
56	Feminino	Graça Berimbau	n.d.	n.d.	Fotografia Pintura	n.d.	Madeira
57	Feminino	Guareta Coromoto	1957	-	Pintura	Venezuela	Madeira
58	Feminino	Guida Ferraz	1964	-	Fotografia Ilustração	Moçambique	Madeira — Lisboa
59	Feminino	Guilhermina da Luz	1947	2019	Ilustração	Madeira	Madeira
60	Masculino	Hélder Folgado	1983	-	Fotografia Instalação Escultura Performance	Madeira	Madeira
61	Feminino	Helena Sousa	1967	-	Pintura Técnica mista	Madeira	Madeira
62	Masculino	Hugo Brazão	1989	-	Pintura Escultura Instalação	Madeira	Madeira
63	Masculino	Hugo Olim	1978	-	Vídeo Fotografia	Madeira	Madeira
64	Masculino	Humberto Spínola	n.d.	n.d.	Pintura	n.d.	n.d.
65	Feminino	Isabel Natal	n.d.	n.d.	Pintura	Madeira	Madeira
66	Feminino	Isabel Santa Clara	1951	-	Pintura Desenho Fotografia Instalação	Madeira	Madeira
67	Masculino	Jacinto Rodrigues	1973	-	Escultura	Madeira	Madeira
68	Masculino	João Pestana	1929	-	Fotografia Ilustração	Madeira	Madeira
69	Masculino	Joaquim da Luz	1946	2013	Retrato	Alentejo	Madeira
70	Masculino	José Alberto Abreu (Berto)	n.d.	2024	Fotografia Pintura Instalação	n.d.	n.d.
71	Masculino	José Luís Paixão	1949	-	Escultura	Madeira	Madeira
72	Masculino	José Manuel Gomes	n.d.	n.d.	Escultura Instalação	Madeira	Madeira
73	Feminino	Lígia Gontardo	1965	-	Ilustração Pintura	Madeira	Madeira
74	Feminino	Lina Pestana	n.d.	n.d.	Fotografia	Madeira	Madeira
75	Feminino	Lourdes Castro	1930	2022	Desenho Serigrafia Fototipia	Madeira	Madeira
76	Feminino	Lucília Monteiro	1966	-	Fotografia Instalação	Madeira	Porto
77	Feminino	Luís Filipe Pessoa e Costa	1949	-	Pintura	Moçambique	Madeira
78	Feminino	Luísa Spinola	1962	-	Pintura Desenho Ilustração Serigrafia Instalação	Madeira	Madeira

Plataforma BASE - Artes Visuais na Madeira: Projeto para um ecossistema digital

79	Feminino	Luiza Helena Clode	1936	-	Escultura	Madeira	Madeira
80	Feminino	Luz Henriques	1958	-	Pintura Cerâmica Tapeçaria Colagem	Madeira	Madeira
81	Feminino	Mafalda Gonçalves	1963	-	Pintura Desenho Colagem	Madeira	Madeira
82	Masculino	Manuel Cunha	n.d.	-	Gravura Pintura	n.d.	n.d.
83	Masculino	Manuel Rodriguez	1965	-	Instalação	Venezuela	Madeira
84	Feminino	Manuela Aranha	1931	-	Escultura	Madeira	Madeira
85	Masculino	Marcelo Costa	1927	1994	Desenho Instalação	Madeira	Madeira
86	Masculino	Marco Fagundes Vasconcelos	1968	-	Pintura Técnica mista Muralismo Instalação	Madeira	Madeira
87	Masculino	Marcos Milewski	1959	-	Pintura Muralismo	Argentina	Madeira
88	Feminino	Martha Telles	1930	2001	Pintura	Madeira	Madeira
89	Masculino	Martim Velosa	1973	-	Escultura	Madeira	Madeira
90	Masculino	Martinho Mendes	1981	-	Instalação Desenho Pintura Fotografia	Madeira	Madeira
91	Masculino	Maurício Fernandes	1951	2001	Escultura Desenho Pintura Fotografia	Madeira	Madeira
92	Masculino	Max Romer	1878	1960	Pintura	Alemanha	Madeira
93	Feminino	Merícia Lucas	1975	-	Fotografia Vídeo	Madeira	Madeira
94	Masculino	Miguel Ângelo Martins	1976	-	Pintura Instalação	Madeira	Espanha
95	Masculino	Miguel Leitão Jardim	1968	-	Fotografia Vídeo	Madeira	Madeira
96	Masculino	Miguel Sobral	n.d.	n.d.	Desenho Ilustração	Setúbal	Madeira
97	Feminino	Cristiana de Sousa (andorinhapeloceu)	1989	-	Pintura mural	Madeira	Madeira
98	Masculino	Nelson Henriques	1982	-	Ilustração	Madeira	Madeira
99	Masculino	Nicholas Martin	n.d.	n.d.	Pintura	Reino Unido	Madeira
100	Masculino	Nuno Henrique	1982	-	Desenho	Madeira	Estados Unidos — Lisboa
101	Feminino	Patrícia Sumares	1969	-	Escultura Instalação	Madeira	Madeira
102	Masculino	Paulo David	1959	-	Fotografia	Madeira	Madeira
103	Masculino	Paulo Ladeira	n.d.	n.d.	Pintura Escultura Desenho Fotografia	Madeira	Madeira
104	Masculino	Paulo Sérgio BEJu	1971	-	Ilustração Instalação Escultura Performance	Madeira	Madeira
105	Masculino	Pedro Anjos Teixeira	1908	1997	Escultura	Madeira	França
106	Masculino	Pedro Berenguer	1982	-	Pintura Desenho Serigrafia Fotografia Instalação	Madeira	Madeira
107	Masculino	Pedro Clode	n.d.	n.d.	Impressão	Madeira	Madeira
108	Masculino	Pedro Pestana	1982	-	Arte sonora	Madeira	Porto
109	Masculino	Ricardo Barbeito	1979	-	Desenho Instalação	Madeira	Madeira
110	Masculino	Ricardo Gouveia (Rigo 23)	1966	-	Pintura Muralista Instalação	Madeira	Estados Unidos
111	Masculino	Ricardo Tadeu Barros	1968	-	Ilustração	Moçambique	Lisboa - Madeira
112	Masculino	Ricardo Velosa	1947	-	Escultura	Brasil	Madeira
113	Masculino	Richard Fernandez	n.d.	n.d.	Pintura	Madeira	Madeira
114	Feminino	Rita Rodrigues	1960	-	Pintura	Madeira	Madeira
115	Masculino	Roberto Cunha	1901	-	Cerâmica Desenho	Madeira	Madeira
116	Masculino	Rodrigo b. Camacho	1990	-	Performance	Madeira	Madeira
117	Masculino	Rodrigo Costa	1999	-	Pintura Escultura Performance Vídeo Instalação	Madeira	Madeira
118	Masculino	Rodrigo Sousa (SORO)	n.d.	n.d.	n.d.	Madeira	Madeira
119	Masculino	Rui Carita	1946	-	Pintura	Tomar	Madeira
120	Masculino	Rui Carvalho	1964	-	Desenho Pintura	Madeira	Madeira
121	Masculino	Rui Pinheiro	n.d.	n.d.	Fotografia	Madeira	Madeira
122	Masculino	Rui Soares	1958	-	Pintura Desenho	Madeira	Madeira
123	Feminino	Sara Santos	1976	-	Pintura Desenho	Brasil	Madeira
124	Masculino	Sérgio Benedito	1978	-	Desenho Pintura	Madeira	Madeira
125	Masculino	Sérgio Lemos	1970	-	Pintura Desenho Fotografia	Porto	Madeira
126	Masculino	Silvestre Pestana	1949	-	Escultura Instalação	Madeira	Madeira
127	Masculino	Silvio Cró	1974	-	Escultura Desenho Instalação	Madeira	Madeira
128	Feminino	Susana Figueira	n.d.	n.d.	Pintura Instalação	n.d.	Madeira
129	Feminino	Teresa Arega	1997	-	Pintura Desenho Instalação Vídeo	Madeira	Porto
130	Feminino	Teresa Brazão	1952	-	Pintura	Madeira	Madeira
131	Feminino	Teresa Gonçalves Lobo	1968	-	Desenho Pintura Gravura Fotografia	Madeira	Lisboa
132	Feminino	Teresa Jardim	1960	-	Desenho Pintura Fotografia Instalação Performance	Madeira	Madeira
133	Masculino	Tiago Casanova	1988	-	Fotografia Desenho Vídeo Instalação	Madeira	Madeira
134	Masculino	Tiago Perestrelo	n.d.	n.d.	Fotografia	Madeira	Madeira
135	Masculino	Tolentino de Nóbrega	1952	2015	Pintura	Madeira	Madeira
136	Masculino	Tomás Bastião	n.d.	n.d.	Fotografia Arte sonora Instalação	Madeira	Madeira
137	Masculino	Trindade Vieira	1961	-	Cerâmica Escultura Instalação	Madeira	Madeira
138	Masculino	Vitor Magalhães	1971	-	Instalação Desenho Fotografia Vídeo Arte sonora	Madeira	Madeira

Legenda:
"n.d." — informação não disponível ; "-" — vivo