

# COMBART

**GUERRA, PAULA  
& CAMPOS, RICARDO**

(EDS.) (2025)

**:: ARTE, ARTIVISMO  
E CIDADANIA.  
REVOLUÇÕES,  
PROTESTOS  
E ATIVISMOS  
ESTÉTICO-POLÍTICOS**

:: ART, ARTIVISM  
AND CITIZENSHIP.  
REVOLUTIONS,  
PROTESTS AND  
AESTHETIC-POLITICAL  
ACTIVISM

**PORTO: FACULDADE DE LETRAS DA UNIVERSIDADE DO PORTO**  
FACULTY OF ARTS AND HUMANITIES OF THE UNIVERSITY OF PORTO

# COLOMBART

**Arte, ativismo  
e cidadania.**

**Revoluções.**

**Protestos.**

**Ativismos  
estético-políticos.**

**Paula Guerra**

**Ricardo Campos** [Eds.]

# SKELETON SEA. ARTE, ATIVISMO E COMUNIDADE. A ARTE COMO FORMA DE CONSCIENCIALIZAÇÃO E MOBILIZAÇÃO

## SKELETON SEA. ART, ACTIVISM AND COMMUNITY. ART AS A FORM OF AWARENESS AND MOBILIZATION

Alice DUARTE, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Centro de Estudos Africanos Universidade do Porto e Instituto de Sociologia Universidade do Porto, Portugal. E-mail: [mduarte@letras.up.pt](mailto:mduarte@letras.up.pt)

Cláudia OLIVEIRA, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Portugal. E-mail: [claudia.r.arte@gmail.com](mailto:claudia.r.arte@gmail.com)

<https://doi.org/10.21747/978-989-9193-02-4/coma5>

### Resumo

Skeleton Sea é um projeto fundado por três surfistas/artistas que intervêm junto de diferentes públicos sensibilizando e alertando para o acelerado agravamento da poluição marítima, através de obras artísticas, construídas com lixo resgatado das praias e do mar. O Skeleton Sea servirá de mote para o desenvolvimento de uma reflexão em torno da educação patrimonial e do importante papel do museu como entidade participante e acolhedora de iniciativas capazes de unir uma comunidade, o seu património e território. Defendemos a necessidade de o museu construir com a comunidade em que se localiza um diálogo e interações capazes de efetivamente servir o seu desenvolvimento e bem-estar em todas as suas dimensões, ajudando à tomada de consciência das questões pertinentes atuais. Pretendemos destacar o potencial daquele projeto de intervenção artística e ambiental junto de diferentes públicos, averiguando da sua eficácia e retirando dele os ensinamentos úteis à promoção (do despertar) de uma consciência ambiental e de uma participação cívica efetivas. Nunca é demais reiterar a ideia de como a formação de cidadãos autónomos e críticos é peça imprescindível para que possa ocorrer uma real transformação social e política da sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** arte-ativismo, museu fórum, educação patrimonial, públicos, cidadania, poluição marítima.

## Abstract

“Skeleton Sea” is a project founded by three surfers/artists who intervene with different audiences to raise awareness and alert them to the fast spreading of maritime pollution, through artistic works built with garbage salvaged from beaches and the sea. “Skeleton Sea” will serve as a motto for the development of a reflection on heritage education and the important role of the museum as a participant and host of initiatives capable of uniting a community, its heritage and territory. We advocate the need for the museum to build a dialog and interaction with the community in which it is located that can effectively serve its development and well-being in all its dimensions, helping to raise awareness of current issues. We want to highlight the potential of this artistic and environmental intervention project with different audiences, checking its effectiveness and drawing useful lessons from it to promote the (awakening of) environmental awareness and effective civic participation. We cannot reiterate enough the idea that the formation of autonomous and critical citizens is essential if there is to be a real social and political transformation of contemporary society.

**Keywords:** art-activism, museum forum, heritage education, community, citizenship, maritime pollution.

## Introdução

Pensar a produção artística como uma forma de interpretar e comunicar, é algo que parece ser, desde sempre, indissociável à própria natureza da arte. As artes plásticas, a música, o teatro, a dança, a literatura, são áreas que vivem da observação e da reflexão sobre as questões do mundo, criando a partir dessa ‘matéria-prima’, algo novo, de carácter sensível, que é posteriormente devolvido a esse mesmo mundo, confrontando-o com algo que o ajuda a sentir e a transformar-se.

Em 2017, o cientista António Damásio, em entrevista ao jornal *Público*, referia exatamente esta ideia, reiterando o poder das artes e das humanidades como ensaios sobre a natureza humana e o mundo em que vivemos. Dizia: “é curioso, quando se olha para as humanidades de uma forma geral, e para as artes, vê-se como têm sido laboratórios de estudos. As pessoas não se apercebem ainda de que uma boa parte daquilo que se passa no mundo da grande arte é uma espécie de prefácio para o estudo científico dos seres humanos” (Damásio, 2017, s/p). Damásio ressalta essa importância, argumentando que as disciplinas humanísticas e artísticas não são apenas complementares à ciência, mas essenciais para uma compreensão mais profunda dos seres humanos e das suas experiências. As emoções

parecem comandar as nossas ações, e as artes e humanidades têm um papel privilegiado no que diz respeito ao despertar dessas emoções.

Desta forma, as artes e humanidades oferecem uma perspectiva única que nos permite contextualizar e interpretar os fenómenos que decorrem de comportamentos e ações levados a cabo pela humanidade, abrangendo também a sua dimensão civilizacional. Enquanto a ciência se concentra em descobrir e quantificar padrões objetivos, as humanidades exploram a subjetividade da experiência humana. A literatura, as artes visuais e as artes performativas, permitem-nos mergulhar nas mentes e emoções dos seres humanos, proporcionando uma compreensão rica e complexa do seu comportamento convidando-nos a refletir sobre questões fundamentais da existência, como a identidade, o amor, a morte e a transcendência.

A Arte<sup>6</sup> tem, então, o poder de convocar e mobilizar as pessoas para a reflexão e introspeção, mas também de nos impulsionar para a ação. Pode-se dizer com segurança que a Arte tem na sua génese um carácter transformador e ativista, pois é intrínseco à sua natureza o questionamento do mundo. Isso pode ser ilustrado através de obras de grandes artistas que evidenciam linhas de contestação social ao longo dos séculos<sup>7</sup>. Ainda assim, esse poder transformador torna-se mais consciente a partir dos inícios do século XX, quando são dados passos maiores no questionamento efetivo dos modelos sociais e na legitimação da individualidade dos artistas e outros intervenientes poderem contribuir para esse debate de forma genuína e válida. Neste sentido, a designação 'arte-ativista', nascida a partir dos anos de 1960, é, em certa medida, apenas o frisar de uma dimensão intrínseca da Arte. A arte-ativista surge de movimentos coletivos e eventos de carácter contestatário, muitas vezes pautados pela reivindicação e provocação, desempenhando uma ação

---

<sup>6</sup> Neste texto, optamos por 'Arte' com maiúscula sempre que nos referirmos à arte em geral ou a todas as formas de arte.

<sup>7</sup> Quando Caravaggio pinta a obra *A morte da Virgem*, a polémica instala-se. O facto de ter tomado como modelo o cadáver de uma cortesã que se havia afogado dias antes, despoleta um escândalo aos olhos da sociedade e da igreja da época. A forma como pinta a figura, revela a intenção de mostrar que a mulher retratada não era um ser transcendente (aos olhos dos humanos) como ditavam os padrões da época, mas sim de carne e osso, revelando a sua condição humana e a verdade da morte. Outros exemplos: Victor Hugo e a missão social da poesia ou a Questão Coimbrã, em Portugal.

artística e simbólica com a pretensão de alterar determinada condição social, política, ética ou religiosa.

Por afinidade com estes processos, o Museu tem também um papel importante na dinamização de um ativismo social. No entanto, é só depois da II Grande Guerra que artistas, críticos de arte e investigadores passam a debater e a contestar gradualmente o modo como a história da arte ocidental e o seu templo sagrado - o museu - foram criando discursos e práticas artísticas baseadas numa cultura eurocêntrica apresentada como pretensamente universal (Mignolo, 2010). No atual contexto, marcado por uma globalização cada vez mais abrangente, a sociedade adquire a consciência de um mundo em acelerada transformação, confrontando-se com a crise económica, os conflitos armados, grupos terroristas, fenómenos migratórios em grande escala, a urgência climática e tantos outros fenómenos que atravessam e condicionam a vida quotidiana. Segundo J. Bennett (2005), os museus pretendem ser hoje o espelho de uma sociedade, refletindo na sua conceção essa aproximação ao real. Os museus refletem a ordem intelectual e social do seu tempo, sobretudo novos museus, uma vez que não foram feitos em vão, mas concebidos, estruturados e organizados como novos (Bennet, 2005 p. 603).

Assim, hoje o debate pertence à Arte, aos Museus, às Instituições do poder político, mas também se estende à sociedade civil. Desta forma, entre a população, vão surgindo iniciativas, individuais e coletivas, que, através da sua atuação, pretendem alertar e consciencializar os seus concidadãos para um problema particular, firmando uma opinião, difundindo uma mensagem, exercendo uma pedagogia em torno de uma causa.

Aqui chegados, fica então mais evidente o eixo orientador do presente artigo, que visa apresentar/dar a conhecer o projeto ***Skeleton Sea*** e refletir sobre o seu impacto mobilizador e ativista, bem como sobre a sua importância para o exercício da cidadania e de uma pedagogia ativa através de atividade artística. Ao tomarmos como exemplo o projeto ***Skeleton Sea*** pretendemos refletir como poderá o museu ser também ele um dinamizador ativista, desenvolvendo ações que mobilizem e ajudem a construir um saber efetivamente abrangente. Propomo-nos ainda explorar o potencial papel do museu e suas contribuições em iniciativas desta natureza, tendo em mente, nomeadamente, a sua capacidade de reunir recursos e estimular a realização de atividades comunitárias que promovam o espírito crítico, a cidadania e o desenvolvimento humano. Assim, o artigo termina sugerindo o

museu como um lugar de experimentação, onde o público participa testando, criando e partilhando coletivamente as suas ideias, e as suas criações. Acreditando que esta é a nova forma de os museus se posicionarem perante o seu público, as suas comunidades e se afirmarem como agentes de mudança e desenvolvimento.

Partindo destas premissas, focaremos o nosso objeto de estudo no projeto ***Skeleton Sea***, analisando a importância das suas ações no desenvolvimento educacional e ético da sociedade e tentaremos demonstrar como este projeto poderá ser inspirador para o universo dos museus, na construção de relações dialógicas entre arte, ativismo e comunidade.

## ***Skeleton Sea* – um projeto artístico**

Em 2005, nasce o projeto ***Skeleton Sea***, fundado por três amigos artistas que partilham a paixão pelo *surf* e a vivência deste desporto nas paisagens costeiras que o mundo lhes oferece. Os paraísos naturais que tinham conhecido ao longo das suas vidas, como as praias de Bali, os Açores e outros destinos, foram sofrendo, ao longo dos anos, uma progressiva degradação, com a crescente poluição do mar e da sua orla costeira. Depressa se viram confrontados com a imensidão de plásticos que cobria a areia das praias e a água do mar, tornando estes ambientes naturais em cenários desoladores e preocupantes. Resolveram agir, fundando o ***Skeleton Sea***. Este, para além de ser um projeto artístico, tem uma forte componente educacional e social, tendo como missão principal difundir a mensagem da urgência de agir contra a poluição dos oceanos, da terra, enfim, do planeta em que vivemos.

Xandi, João Parrinha e Luís de Dios são os três mentores do projeto, os sufistas artistas que transformam o lixo que encontram nas praias e no mar em objetos artísticos. A vastidão de resíduos de inúmeros materiais, de diferentes tamanhos, cores e formas, são o enorme manancial de matéria-prima pronta a aguçar o engenho e a criatividade destes três artistas. Para além da vontade de criarem algo artisticamente interessante, há o importante intuito de consciencializar as pessoas para um problema que nos afeta a todos – a poluição marítima.

O projeto deve ser considerado uma iniciativa artística ativista, pois exerce sobre a sociedade um poder convocatório para a reflexão em torno de um problema, e fá-lo através da arte. Por entre as obras criadas, podemos descortinar as mensagens e informações a que não podemos ficar indiferentes, tal é a gravidade da temática com que somos confrontados. Muito diferentes das obras de arte que maioritariamente encontramos nos museus e galerias tradicionais, os objetos artísticos produzidos têm uma intencionalidade bem distinta e um enorme poder de aproximação às pessoas.

Verifica-se, porém, que as tentativas de combinar arte com ação social estão muitas vezes debaixo de fogo, num debate aceso. Na crítica de arte tradicional, estas práticas são julgadas com algum preconceito, questionando-se o conceito e argumentando-se que estes artistas substituem a qualidade artística por boas intenções morais. Na realidade, este discurso é facilmente ultrapassável, pois a arte do século XX veio abolir todos os critérios de gosto e qualidade técnica, através das diferentes vanguardas artísticas, sendo extemporâneo evocar tal argumento (Groys, 2017).

Para lá dessas discussões, há 19 anos que o projeto se vem desenvolvendo, convocando comunidades escolares, empresas representantes de grandes marcas estabelecidas no mercado, instituições públicas e privadas, órgãos governamentais nacionais e estrangeiros, além de todos os cidadãos surpreendidos pelas obras ou movidos pela curiosidade, que se aproximam das oficinas artísticas. Essas oficinas funcionam na praia, nos parques ou em qualquer outro lugar que possa servir como meio para a divulgação do projeto e sua mensagem.

Para além das oficinas de carácter lúdico-pedagógico, essencialmente voltadas para crianças e jovens, o *Skeleton Sea* desenvolve com entidades estatais e privadas programas de consciencialização/iniciativas artísticas cuja visibilidade e divulgação apresenta uma maior abrangência de públicos. Algumas delas, tornaram-se num fenómeno mediático, devido ao seu impacto visual, contribuindo também para essa mediatização a escolha dos locais onde foram apresentadas. Na impossibilidade de elencar todos os projetos realizados pelo *Skeleton Sea*, analisaremos a título de exemplo a obra o “monstro marinho”. Esta obra foi apresentada em 2021 no rio Tejo junto ao Oceanário de Lisboa. O “monstro marinho” é uma peça impressionante pela sua dimensão, constituída por 300 mil garrafas de plástico descartável o que equivale a 12 toneladas e 50 metros de comprimento. Esta obra de arte

urbana ilustra bem o impacto que pode despoletar na sociedade civil. Ninguém ficará indiferente depois de a ter observado e muitas questões invadem o pensamento do público que a observa remetendo para uma poderosa mensagem que o *Skeleton Sea* quer transmitir. Essa mensagem é disponível a todos e lembra que “anualmente 6 mil milhões de garrafas PET são lançadas aos oceanos”<sup>8</sup>, revelando-nos a crua verdade sobre a poluição marítima e sobre os nossos comportamentos.



Figura 1: Monstro marinho criado a partir de 12 toneladas de garrafas de plástico instalada no rio Tejo junto ao Oceanário de Lisboa

Fonte: <https://becauseartmatters.com>

## Participação de novos agentes no projeto *Skeleton Sea*

Os empreendimentos de obras desta dimensão exigem alguma complexidade na estruturação das etapas e alocação de recursos, no entanto, cada vez é mais frequente a participação de outras entidades em associação neste tipo de projetos. A criação do monstro marinho surge do desafio lançado pela ECO ao *Skeleton Sea* e de uma forte parceria entre vários agentes de áreas distintas<sup>9</sup>. O que é de destacar nesta iniciativa é o

---

<sup>8</sup> Informação referida num comunicado pela identidade ECO

<sup>9</sup> Os agentes que tiveram uma participação ativa na obra o “monstro marinho” foram o movimento #Purify promovido pela ECO, Oceanário de Lisboa, o Pingo Doce, o Programa Eco-Escolas, a Junta de Freguesia do Parque das Nações, a DPD, a Planetiers World Gathering, o Grupo Impresa e o Comité Olímpico.

amplo engajamento de todos os parceiros envolvidos. Vale a pena ressaltar que, para além desses agentes, a mobilização da comunidade civil e das escolas na coleta de garrafas foi imprescindível para a realização e êxito do projeto, apesar de esta ação ocorrer em pleno período pandémico. Essa circunstância leva-nos a refletir sobre o poder da Arte na educação e a forma como esta atua na construção de uma consciência cívica e um pensamento crítico e consciente.

Por outro lado, podemos constatar de facto haver cada vez mais um crescente interesse demonstrado por marcas nacionais e estrangeiras em associarem-se às iniciativas promovidas pelo *Skeleton Sea*. Isso permite nos refletir sobre a dimensão e o impacto deste projeto artístico em toda a sociedade. Ao perceberem a importância da missão deste projeto artístico e também o surgimento de uma nova geração de cidadãos que começam a questionar as políticas ambientais, as marcas apostam na sua própria credibilização através do apoio que fornecem ao projeto. Isso pode ocorrer tanto de forma financeira quanto através da alocação de recursos para a viabilização das iniciativas, bem como na divulgação por via dos meios de comunicação. Esse apoio traduz-se numa visibilidade dupla, tanto para a marca quanto para o projeto *Skeleton Sea*.

## **O envolvimento dos Museus em atividades artísticas comunitárias**

A prática museológica do século XXI está cada vez mais voltada para a abordagem das questões contemporâneas, muitas delas constituídas por dilemas éticos complexos que exigem da sociedade um debate profundo e construtivo (Janes & Sandell, 2019, p.15).

Desta forma, o Museu tem vindo a transformar-se num espaço que propicia o questionamento sobre uma enorme diversidade de problemas que afetam o mundo. Como é sabido, são seguramente os Museus que contêm um manancial de informação que ao longo do tempo foi sendo “armazenada” e que constitui /representa a evolução de um percurso biológico e civilizacional, e por essa razão podem contribuir para um desenvolvimento sustentado. Os autores Janes e Sandell reiteram esta ideia e vão mais longe destacando a Arte como um importante testemunho desta evolução e elemento diferenciador da nossa espécie, dizendo:

Os museus são a única instituição social com um banco de memória cultural tridimensional, representando a diversidade material e a inteligência adaptativa do mundo. Se os bancos de sementes são bancos de genes de biodiversidade, então os museus são bancos de ferramentas, de tecnologia, de história e de arte a característica mais distintiva da nossa espécie - a capacidade de fabricar ferramentas e objetos de beleza (Janes, 2009, p. 179).

Se a Arte constitui uma característica distintiva da nossa espécie, será certamente um forte aliado para o Museu e a sua missão. Tal como o Museu, a Arte pretende questionar, contestar, atuar e propor a cada indivíduo esse desafio.

Tomando como exemplo o projeto *Skeleton Sea*, e o seu poder atrativo e de mobilização, podemos perceber claramente o poder da Arte. Neste sentido, também os museus podem fazer a diferença, procurando incorporar iniciativas artísticas com um forte poder convocatório. Sendo as instituições museológicas espaços de difusão de conhecimento e com um enorme vínculo ao aspeto educativo, são o local onde as pessoas se podem conectar com o passado, o presente e o futuro. Assim, podem usufruir de uma perspetiva de evolução do mundo, enquanto fornecem dados importantes para a promoção de respostas para a resolução dos problemas da atualidade. Segundo Korten, a ideia de podermos resgatar do passado, muito conhecimento poderá ajudar a transformar o presente e o futuro, no entanto esse processo passa também por uma tomada de consciência social sobre o afastamento das vivências em comunidade e com a natureza. Assim, Korten reitera:

Os museus serão uma fonte fundamental de memória tecnológica à medida que se procuram soluções para tecnologias falhadas. A necessidade de visitar este conhecimento acumulado do passado é necessária agora, à medida que a tecnologia industrial se torna cada vez mais desadaptada. Todos os museus são agentes-chave na promoção da transição social da economia condenada do crescimento industrial para o reconhecimento de que a ligação entre indivíduos, comunidade e a natureza é essencial para o nosso bem-estar coletivo (Korten, 2014, p.11)

Para que possa ocorrer uma transformação global que implique a dimensão humana e a natureza, o papel do Museu pode e deve ser muito mais dinâmico, explorando a sua forte missão educativa, mas não esquecendo uma ajustada abordagem que se coadune com as reais necessidades da sociedade contemporânea. Naturalmente, o ser humano distingue-

se pela forma como desenvolveu desde sempre o gosto por aprender e conhecer. No entanto, o propósito de educar nem sempre se traduz numa aprendizagem efetiva, e hoje o desafio é maior, pois somos cada vez mais confrontados com muitas distrações que deliberadamente bloqueiam a capacidade de pensar e agir. Segundo Worts, a cultura não é sobre lazer, entretenimento e distrações avassaladoras das redes sociais. A cultura tem a ver com a forma como conduzimos as nossas vidas (Worts, 2008, p.6)

Desta forma, o museu deve ser também capaz conduzir e transformar essa aprendizagem numa experiência efetiva e marcante. Para tal, deve saber inspirar e emocionar. Quando olhamos para as obras artísticas realizadas pelo projeto *Skeleton Sea* são essas dimensões que nos atingem, e o que aprendemos é efetivamente consolidado. Assim, o desenvolvimento de projetos educativos inspiradores dentro e fora do museu, podem trazer à tona histórias sobre a relação entre humanos e o meio ambiente ao longo do tempo, ajudando a contextualizar os desafios ambientais contemporâneos e a destacar a importância da conservação e sustentabilidade. Estimular a imaginação e a criatividade, deve ser algo a incentivar nos visitantes, podendo esta forma de abordagem abrir caminhos para a consideração de novas maneiras/vias de tratar problemas ambientais complexos. Mais uma vez, a Arte é um meio privilegiado para “despertar” consciências, e os Museus podem usá-la como veículo de conhecimento.

Tal como no projeto Skeleton Sea, os museus devem repensar o seu propósito com o ativismo em mente, e as ações que desenvolvem devem envolver ativamente o público, abrindo espaço ao debate, mas também à experimentação, pois o ato de criar, experimentar, imaginar e sonhar é o que torna o ser humano um ser único.

## **Educação artística para o desenvolvimento crítico e cidadania no museu**

Como nos é demonstrado no projeto Skeleton Sea, o envolvimento do público com o fazer e o criar exerce sobre as pessoas um ato de compromisso com o problema. Este é o momento em que ocorre uma “conscientização”, termo usado por Paulo Freire (1980) para definir o percurso mental que conduz à transformação do indivíduo em comunidade, passando do estado passivo a ator em ação. Quando os potenciais artistas procedem a uma minuciosa triagem do amontoado de resíduos, resta-lhes perguntarem-se porque

escolheram esta forma ou esta cor, esta textura ou esta dimensão. Todo esse processo remete para o que há de mais simbólico em cada uma das pessoas implicadas. Como refere Duncan (1971) no seu artigo O Museu, um Templo ou o Fórum, o Homem é um ser coletor. Duncan fala-nos dessa necessidade de reunir junto de nós objetos, de proceder à sua triagem e de como organizar esses objetos no espaço, determinando diferentes valores e importâncias. Nessa medida, as “coleções estruturadas dir-lhe-ão algo sobre a forma como o colecionador vê a realidade” (Duncan, 1971 p.15).

Após a seleção dos materiais recolhidos, os participantes das oficinas passam à criação. O processo mental avança questionando-se sobre a realidade que têm diante dos olhos, o que querem transmitir, e como o farão. Pensam e debatem com os seus pares, que também iniciam agora o mesmo processo. Entre avanços e recuos, experimentam, voltam a experimentar ou começam de novo, num processo cíclico até alcançar uma transformação - um objeto novo - sendo este a soma de muitos elementos com a inventividade do seu criador - o objeto artístico. O desafio dirigido aos participantes, estimula um sentimento de missão que se potencializa quando se apercebem que o mesmo propósito é comum a todos os que naquele momento se encontram ali. A noção de causa comum acentua o sentido de pertença a uma comunidade ou grupo e experiências como estas permanecerão na memória de todos os participantes. Assim, a participação de comunidades nestas ações tem um poder transformador, pois é nesse contexto que se constroem relações com o espaço, o tempo e a memória, situando o indivíduo na sociedade humana, em todas as dimensões da sua relação com o Real. Este deve ser o novo caminho traçado pelos museus. O museu que se apresenta como espaço de reflexão, debate e experiência, estimulando a participação ativa dos seus públicos e não a mera contemplação de objetos.

## **A Inclusão de todos os públicos nos Museus**

Por outro lado, o museu deve estar atento a todos os públicos, não esquecendo as comunidades locais, promovendo a participação destas nas suas agendas. Como é sabido, são nestes públicos que podem surgir relações emocionais mais fortes, uma vez que os laços que os unem refletem as mesmas vivências e necessidades. Assim, a aposta do museu

na aproximação às comunidades locais tem vindo a ser cada vez mais pertinente, pois é no seio destas comunidades que o museu pode ajudar a construir e transformar uma nova realidade transmitindo mensagens poderosas sobre sustentabilidade, resiliência e esperança, inspirando ações positivas. Sobre esta ideia de aproximação às comunidades locais, Vandedenter afirma: “os museus precisam de raízes cívicas profundas para prosperar e as relações locais são o solo em que essas raízes crescem (Vandedenter, 2011, p.12). A importância de voltarmos a ter uma vivência que implique o coletivo e não o individual, pode ajudar a restabelecer os valores de confiança, solidariedade e um sentido muito mais apurado pelo bem-comum. Desse modo, tal como o exemplo do projeto *Skeleton Sea*, as experiências levadas a cabo por um coletivo, com um propósito comum, permanecem nos indivíduos como aprendizagens consolidadas. Partindo destas premissas, os museus poderão proporcionar um espaço seguro para a promoção do diálogo e na construção de pontes entre diferentes comunidades e perspetivas. Ao envolver comunidades locais, grupos marginalizados e minorias, os museus podem promover uma **cidadania mais inclusiva** e criar as condições necessárias para cada cidadão se tornar agente de mudança no seu próprio ambiente.

## **Considerações finais**

Aqui chegados, e percebendo a urgência de repensar o futuro, é crucial refletir no papel dos museus. Eles têm uma enorme responsabilidade social que vai além da neutralidade, devendo assumir um papel ativista, implementando programas que provoquem uma transformação no pensamento e na mentalidade dos cidadãos. Espera-se que estas instituições tenham a capacidade de atrair as pessoas, auxiliando-as na construção de experiências mais gratificantes em harmonia com um planeta mais saudável e repleto de vida e biodiversidade. As suas ações devem estimular o progresso da sociedade e também atuar como mediadoras de conflitos, promovendo um diálogo construtivo, porém desafiador, especialmente quando os agentes políticos e económicos dominantes priorizam o desequilíbrio social em detrimento do bem-estar comum.

Assim, o projeto artístico *Skeleton Sea* deve servir como uma fonte de inspiração e aprendizagem para as práticas Museológicas. O Museu deve construir relações de proximidade com os seus públicos e sobretudo estabeleçam como eles uma importante missão, a transmissão de conhecimento, valores e memória através dos seus programas educativos. A educação através e pela Arte pode ser um caminho seguro para a concretização de novos saberes e para o desafio dos novos paradigmas sociais. No entanto, deveremos ter a consciência que as mudanças são processos lentos, não lineares e muitas vezes penosos. Mais uma vez, remetemos para o exemplo do *Skeleton Sea* e concluimos que incontestavelmente, este projeto pretende difundir uma mensagem de urgência através da produção de objetos artísticos. É contestatário, pois alerta para a ausência de uma política voltada para o ambiente e também para a desresponsabilização de toda uma sociedade. É impulsionador de dinâmicas de ação levando a cabo iniciativas de grande impacto social e político. É um projeto transformador de consciências, pois consegue mobilizar grupos, comunidades e público em geral para um problema que é comum a todos. E finalmente, é um projeto que usa a Arte como meio para se exprimir. Assim, podemos reiterar que se trata de um projeto de arte-ativismo. No entanto, e ao contrário de quase todos os outros movimentos de arte-ativismo, o *Skeleton Sea* beneficia dos apoios unânimes de todos os cidadãos e entidades, quer sejam estas privadas ou estatais, bem distinto de outros movimentos ativistas que foram surgindo a partir da década de 1960, suportados na ideia de uma contracultura, que pretendiam atuar sobre os modelos vigentes, enfrentando duras batalhas contra o sistema e a discordância de uma grande parte da sociedade civil. Nestes casos a clandestinidade destes grupos obrigou-os a organizarem-se de uma forma distinta nas suas ações, limitando o número de seguidores, e subsistindo de forma precária. Assim, apesar do seu carácter ativista o *Skeleton Sea* não necessita de exercer uma intervenção de confronto mais radical com os poderes instalados, nem adotar uma postura de enfrentamento social. Neste caso, a sua ação pacifista, pedagógica e artística é considerada meritória e concordante com o atual discurso cívico, bem como consonante com a mensagem que os agentes político-económicos querem transmitir. Desta forma, o projeto artístico tem recebido junto de agências governamentais e grupos económicos um apoio de suporte para a continuação da sua atividade, permitindo ao *Skeleton Sea* um crescimento sustentável. Em contrapartida, estes agentes exteriores

usufruírem de uma parceria que valoriza a sua própria imagem, despertando a empatia da sociedade, e logrando de um impacto mediático e publicitário. Apesar destas diferenças, e de uma ilusória vantagem, o *Skeleton Sea* não deixa de enfrentar um enorme combate. Mas este é um combate velado. Pois tanto a sociedade como os agentes político-económicos (ambos apoiantes do projeto) na realidade, nem sempre atuam em consonância com aquilo que dizem concordar. Contrariamente, os indicadores dizem-nos que a poluição continua a aumentar, fruto dos nossos hábitos diários, da imensa máquina industrial que contamina o ambiente e dos interesses económicos que são constantemente valorizados em detrimento de políticas ambientais.

Resta ao *Skeleton Sea*, e também aos museus continuar a reforçar as suas dinâmicas de ação. Os seus objetivos devem estar voltados para o desenvolvimento de novos discursos com as suas comunidades e com elas continuar a construir o seu património. Os museus devem reforçar a importância de preservação de um património que é de todos, incentivando os cidadãos a participar, a usufruir e a contribuir para um testemunho que será transmitido às gerações futuras. Acreditamos que a sensibilização através da arte e das humanidades é uma forma de educar para a cidadania e uma aprendizagem de consciencialização pelos valores da natureza (da qual também fazemos parte) e da cultura. Lembrando novamente as palavras de António Damásio “uma boa parte daquilo que se passa no mundo da grande arte é uma espécie de prefácio para o estudo científico dos seres humanos”

## Referências Bibliográficas

- Bennet, J. (2005). Museums and history of science. *Isis*, 96(4), 602–608. [https://doi.org/\[inserir DOI se aplicável\]](https://doi.org/[inserir DOI se aplicável])
- Damásio, A. (2017, 5 de novembro). *Quando me perguntam qual é o maior cientista de sempre, respondo: na minha área, é Shakespeare*. Entrevista no P2, caderno de domingo do Público.
- Duncan, F. C. (1971). The museum, a temple or the forum?. In G. Anderson (Ed.). *Reinventing the museum: Historical and contemporary perspectives on the paradigm shift* (pp. 61-73). AltaMira.
- Freire, P. (1980). *Conscientização: Teoria e prática da liberdade, uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. Moraes.
- Groys, B. (2017). Sobre o ativismo artístico. *Poiésis*, 18(29), 205–219.
- Janes, R. R. (2009). *Museums in a troubled world: Renewal, irrelevance or collapse?*. Routledge.
- Janes, R. R. & Sandell, R. (2019). *Museum activism (Museum Meanings)*. Routledge.
- Korten, D. (2014, 7 de outubro). Change the story, change the future: A living economy for a living earth. Apresentação na *Praxis Peace Institute Conference*, San Francisco, CA. Disponível em: <http://davidkorten.org/change-the-story-change-the-future-a-living-economy-for-a-living-earth/>
- Mignolo, W. (2010). *Desobediencia epistémica: Retórica de la modernidade, lógica de la colonialidad y gramática de la descolonialidad*. Ediciones del Signo.
- Vandeventer, P. (2011). Increasing civic reach. *Stanford Social Innovation Review*. Disponível em: [http://www.ssireview.org/articles/entry/increasing\\_civic\\_reach](http://www.ssireview.org/articles/entry/increasing_civic_reach)
- Worts, D. (2008). Rising to the challenge: Fostering a culture of sustainability (Guest Editorial). *Muse*, 26, 6–7.