

Cidadania cultural e literacia artística: lazer e saberes em museus e cibermuseus da cidade criativa

Pedro de Andrade*

Resumo

Um continente social e cultural quase inóspito tem emergido nas últimas décadas, onde se passa a aprendizagem de cidadania: os territórios informais de consumo da cultura, do ócio, do jogo e da informação. Aí, uma formação informal ocorre, em oposição ou em complemento à formação formal veiculada pela instituição escolar. Numa dessas arenas – o museu de arte – a formação informal permite, por exemplo, a construção da literacia artística, que consiste no processo de comunicação estruturado pela leitura e escrita próprias das actividades artísticas, especificamente no seio da produção da obra de arte, através da sua mediação pelo museu, e no seu consumo. Na modernidade avançada/pós-modernidade, surge ainda a inédita ‘literacia multicultural e híbrida’. Tais figurações de literacia, em articulação com as opiniões públicas local, nacional e global, contribuem para o investimento recente na cidadania cultural por parte do habitante da urbe, em especial no quadro das ‘cidades criativas’.

Palavras-chave: cidadania cultural; literacias artística, multicultural e híbrida; formação informal; comunicação e públicos em museus e cibermuseus; opinião pública local-global

1. Introdução

O presente texto pretende chamar a atenção para uma importante região social de aprendizagem dos saberes em geral e da cidadania em particular: os locais informais de consumo da cultura, do lazer, do jogo e da informação. Embora se situem fora do perímetro da instituição escolar ‘física’, o que lhes confere, desde logo, um estatuto algo

* Professor na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e Investigador no Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (pandrade@netcabo.pt).

secundarizado, estes lugares sócio-simbólicos constituem-se, nas sociedades contemporâneas, como novos *territórios de formação informal* ao longo da vida. Assim sendo, torna-se cada vez mais imprescindível reflectir sobre eles e divulgar publicamente as suas possibilidades quanto à construção dos saberes e da vida quotidiana em democracia. Em particular, o *museu de arte* adquire potencialidades inéditas no que respeita à aprendizagem e à investigação estéticas, nomeadamente em termos de *formação artística informal* nos tempos livres, em vista a uma cidadania criativa.

A este propósito, Holger Höge (2000: 60) opina que os museus devem ser considerados enquanto ‘instituições de comunicação’, onde se verifica uma mudança acelerada seja nos tipos de apresentação das obras seja no próprio gosto. Os visitantes devem ser entendidos como utilizadores activos, embora os modos de interactividade se mostrem algo diversos, conforme nos encontramos num museu científico, técnico, artístico ou outro.

Dito isto, a reflexão que a seguir se apresenta funda-se, antes de mais, em alguns conceitos que urge explicitar desde já.

2. Formação, deformação ou informação cultural para a cidadania?

2.1. Formação informal

Trata-se de uma área da educação exógena à instituição da escola, em dimensões da vida como o consumo, o ócio, a cultura e a pesquisa da informação. Com efeito, a aquisição e a reapropriação dos saberes passam-se hoje, complementar ou alternativamente, em lugares mais abertos e menos regulados do que a instituição escolar. Por exemplo: a) eventos culturais, museus e centros de arte e de ciência, sessões de poesia em associações culturais; b) tempos livres do trabalho, práticas de desporto, tertúlias e jogos em cafés; c) congressos, bibliotecas, arquivos, centros de informação e documentação e, desde a última década do século XX, o ciberespaço.

No quadro da educação artística na escola, Michael Parsons alerta para este prolegómeno: a diversidade da arte em si engendra a correspondente diversidade de propósitos para a Arte-Educação (*Art Education*) (2000: 172).

No pólo oposto ou complementar, a formação ao longo da vida em lugares de informalidade, uma autora de referência é Eilean Hooper-Greenhill (1999). Para além da conexão entre os museus e a formação informal, a autora tece relações notáveis entre a museologia e a comunicação, ou redefine o espaço museal enquanto espaço cultural e lúdico dirigido a segmentos de público tendencialmente diferenciados.

Neste contexto de aprendizagem no museu, Philip Wright (2000: 148) observa:

Assumindo (...) que os curadores possuem, em igual medida, honestidade intelectual e dedicação ao serviço público, a sua atenção crescente para analisar as insuficiências dos museus no que respeita aos serviços aos visitantes – mais do que a dedicação à especialização no interior das colecções – poderia ser o primeiro passo para desenvolver a qualidade das experiências dos visitantes nos museus de arte.

Para além disso, muitos museus já não descuram as virtualidades das tecnologias multimédia (*Muséologie et nouvelles technologies...*, 2001; Galuzzi, 2000), e os museus digitais têm proliferado nos últimos anos (Andrade, 2004). A confirmação de uma tal relevância das novas tecnologias para o desenvolvimento da cultura, da formação ao longo da vida e da cidadania, reconhece-se ainda nas prioridades das políticas culturais dirigidas à regulação da sociedade da informação (Gomes, 2001).

2.2. Literacia artística

A literacia associa-se a um conjunto de qualificações para a escrita e a leitura de uma língua nacional, bem como outras tarefas básicas do conhecimento, por exemplo, a contagem. O caso da literacia em Portugal foi estudado, entre outros, por Benavente (1995) e Costa (2001).

Na nossa perspectiva, o conceito ‘literacia’ entende-se não apenas em termos de saberes básicos, mas igualmente em relação a todos os modos do conhecimento e de linguagem. Assim sendo, não traduz apenas as qualificações de escrita, de leitura ou de contagem. Para além disso, literacias por vezes insuspeitadas subjazem nomeadamente às capacidades de emissão e de recepção dos diversos saberes. Dito de outro modo, essas literacias inéditas a) encontram-se inerentes à expressão de retóricas sociais (isto é, os conjuntos de argumentações contextualmente situadas); e b) extraem-se da manifestação de hermenêuticas sociais (ou seja, os conjuntos de interpretações socialmente significativas).

De facto, aplicando esta óptica alargada no campo da literacia da Ciência, realizámos, desde 2000, um estudo sobre a literacia científico-tecnológica, no contexto de exposições sobre a temática dos dinossáurios e outros consumos culturais em museus de Ciência. Em termos empíricos, foram empreendidos cinco inquéritos por questionário no Museu Nacional de História Natural (MNHN), na XIV Feira de Minerais, Gemas e Fósseis de Lisboa, na Torre Vasco da Gama, e a professores e alunos de escolas secundárias de várias regiões portuguesas que realizaram visitas de estudo ao MNHN (Andrade *et al.*, 2003: 9-155¹).

No campo da cultura e das artes, de que nos ocuparemos neste texto, o ‘analfabetismo artístico’ surge como a incapacidade, total ou parcial, de entender e registar a linguagem da arte². Por sua vez, a ‘iliteracia digital’ reside na desqualificação crónica relativamente à leitura e à escrita da informação e da cultura veiculadas no ciberespaço. Em oposição a estes conceitos, a literacia da cultura, do lazer e da informação compreende-se:

- a) por um lado, enquanto conjunto de competências e de performances exercidas no quadro da produção, emissão ou escrita de objectos e de eventos culturais e lúdicos.

¹ Este fascículo da revista *Atalaia-Intermundos* reúne um conjunto de textos que constituem o testemunho do *work in progress* do projecto de investigação POCTI/SOC/35279/2000, apoiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (Classificação: Excelente) no seu segundo ano de execução.

² Uma tal reflexão insere-se no quadro do projecto PTDC/CCI/68595/2006, subvencionado pela FCT (Classificação: Muito Bom), e recentemente iniciado no Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

Estas noções complementam outras temáticas estudadas na Sociologia da Cultura, por exemplo no âmbito da profissionalização dos artistas (Santos, 2001; Conde, Pinheiro, 2000; Neves, 1999);

- b) por outro lado, a literacia cultural, dos tempos livres e informativa, desvela-se no âmbito dos saberes articulados no quadro do consumo, recepção ou leitura da cultura, em contextos sócio-simbólicos e institucionais dados, e em especial no caso dos segmentos ou perfis de públicos circunscritos.

Hoje, no âmbito das sociedades da informação, tanto a construção quanto a fruição de textos e de imagens registam novos conteúdos e inéditos ritmos, formas, estruturas, texturas, signos, símbolos e cultos culturais. Dito de outro modo, para entender uma tal complexidade, a aquisição de literacia artística e a respectiva reflexão não bastam, mas, igualmente, é preciso aprender a usar e a interpretar sociologicamente a ‘ciberliteracia artística’.

2.3. Literacia multicultural e híbrida

Mikhail Bakhtine (1981: 304-5) lançou, há décadas, as bases do conceito ‘híbridação’, muito antes da discussão sobre a modernidade avançada ou a pós-modernidade. Existem hoje novas figuras híbridas de cultura, de arte, de lazer, de aprendizagem informal e do conhecimento, que se encontram frequentemente em museus de arte, nas redes hipertextuais da Internet, ou noutros lugares de comunicação informal. Por exemplo, a) os saberes fundados e fundidos em culturas ocidentais e não-ocidentais (Di Maggio; Ostrower, 1993); ou b) os saberes onde a Ciência, a Arte e as tradições locais dialogam estreitamente; ou ainda c) a ligação entre as maneiras de expressão masculinas e femininas (Conde, *op. cit.*), hoje intimamente miscigenizadas.

Por outras palavras, nesses regimes de entendimento, passam-se notáveis convergências de diversos modos e métodos de escrita e de leitura, que produzem ‘literacias mestiças’ em termos formais, e ‘literacias multiculturais’ em termos substantivos (isto é, quanto ao universo sócio-simbólico e cultural que contextualiza as primeiras). E, no que toca as respectivas reflexão e colecta de dados empíricos, a Sociologia pode dialogar, proveitosamente, com a Psicologia, a Antropologia ou a Literatura, entre outros saberes.

Além disso, no que concerne o ciberespaço e o cibertempo³, um evento cultural e lúdico na Internet engloba, amiúde, contribuições de múltiplas comunidades ‘reais’ e virtuais. Tudo isto ocorre num ambiente de rede de conhecimento global, associado às redes sociais localizadas que produzem mensagens e sentido na vida quotidiana. Especificamente, as literacias multiculturais e híbridas, nas redes do ciberespaço e do cibertempo, encontram-se intensamente associadas e assimiladas através dos diversos instrumentos informacionais, mas também pedagógicos, que são o hipertexto, os *media* híbridos, os *transmídia*, etc.

“Para além do reconhecimento de que todos os textos necessitam de uma leitura multimodal, precisamos de compreender como estas diferentes modalidades, sepa-

³ O conceito ‘cibertempo’ foi proposto em: Andrade, 1996.

rada e interactivamente, constroem diferentes dimensões de significado” (Unsworth, 2001:10). Uma tal estratégia sócio-hermenêutica plural, entre outras tarefas, requer o conhecimento dos tipos de gramáticas e prosódias social, verbal, visual ou subjacentes a outras figuras da interacção humana. Estes modos de comunicação relacionam, de um lado, os elementos e as estruturas da linguagem e, de outro lado, o sentido fornecido pelo contexto sociocultural onde evoluem os textos comunicativos.

3. Que cidadania para a *polis* do século XXI?

3.1. Cidadanias cultural e artística

Assim sendo, torna-se urgente recensear os referidos recursos e métodos emergentes de conhecimento e de fruição e, com celeridade mas também com método e pragmatismo, torná-los acessíveis aos estudantes, aos professores e ao cidadão em geral, para que todos eles possam desenvolver, criticamente, entre outros saberes articulados à cidadania, uma opinião pública que engendre uma espécie de cidadania cultural, dialogante com a cidadania política. Neste aspecto, as *políticas culturais* dos diversos Estados e do poder local mostram-se determinantes (Santos, 1998a; *Idem*, 1998b; 2000b; *Idem*, 2003, *Idem*, 2004; Martinho, 2000; Neves & Santos, 2000; Gomes, 2002). Por exemplo, no campo artístico, tais políticas deverão suscitar um melhor conhecimento das artes, para que possa emergir uma cidadania artística mais consciente e mais informada.

A este propósito, Laura Gurak insurge-se contra a concepção da literacia ou da *ciberliteracia* enquanto meras capacidades performativas e sugere “uma literacia tecnológica crítica, que inclua a performance mas também se apoie intensamente na habilidade das pessoas em compreender, criticar e fazer julgamentos acerca das interacções com a tecnologia, e sobre os seus efeitos na cultura” (2001: 13).

Nesta perspectiva, a opinião pública, desvelando-se um dos mais poderosos instrumentos de cidadania, precisa de uma reformulação conceptual. Num estudo sobre esta problemática, sugerimos o conceito *opinião pública local* (Andrade, 1996: 331-359), para o aplicar às redes sociais das comunidades científicas, enquanto suporte da cidadania científica. Entre outras características, a opinião pública local constrói-se na comunicação em co-presença, em conexão com a *opinião pública nacional* (fundada na comunicação dos *mass media* ‘clássicos’, como a imprensa, a rádio e a televisão) e em ligação com a *opinião pública global* (cujo pilar mais consistente é a Internet).

3.2. Cidades criativas

Os modos de cidadania cultural e de literacias artística, multicultural e híbrida recebem um sentido ainda mais pertinente no seio do movimento das *cidades criativas* (Cooke, 2008; Landry, 2006, 2000). Este conceito envolve e federa outras ideias recentemente exploradas na Sociologia Urbana e Cultural. Por exemplo:

- a) em termos socioeconómicos, as cidades criativas delimitam-se a partir do desenvolvimento, no seu seio, de uma *economia e classes sociais criativas* (Caves, 2002;

Florida, 2004; Hartley, 2005; Hesmondhalgh, 2007; Howkins, 2002). As questões preliminares que se colocam a este propósito são estas, entre outras: existem classes criativas que operam enquanto conjunto de cidadãos interventores no tecido urbano? Como operam?

- b) em termos antropológicos, as cidades criativas privilegiam *comunidades e culturas criativas* (Borru, 2006; Goldbard, 2006; Ray & Anderson, 2001). Algumas interrogações neste âmbito: de que maneira as comunidades criativas desenvolvem a participação cívica em processos sociais locais? Qual a configuração e influência das culturas criativas na vida quotidiana local, em articulação com a sociedade global?
- c) Numa tal óptica, torna-se também importante contextualizar as experiências estrangeiras na *realidade portuguesa*. Em Portugal, existem instituições e particulares que já se interessam, menos ou mais profundamente, sobre este assunto, em particular no que se refere ao papel da cidade enquanto espaço público de promoção e participação dos seus cidadãos na cultura, em vista a uma educação e literacia mais democráticas e criativas⁴.

4. Conclusão: para a superação da iliteracia ou analfabetismo artístico na urbe

À laia de conclusão provisória, constata-se o seguinte: deparamo-nos hoje com um défice não negligenciável na formação cultural e artística dos cidadãos europeus e, de um modo geral, no que respeita os cidadãos globais. Este relativo estado de *iliteracia ou analfabetismo artístico* deriva, entre outras razões, da rarefacção do investimento, público ou privado, em meios materiais e em recursos humanos que possam desenvolver competências específicas, isto é, ‘capital cultural’ e ‘capital educativo’, no dizer de Bourdieu. Por exemplo, urge promover figuras concretas de especialistas competitivos na área da *educação artística informal*, bem como formandos motivados para este campo do saber complementar da educação artística formal, principalmente a partir dos recursos materiais e humanos proporcionados pelas cidades criativas.

Em particular, tem sido secundarizada a *aprendizagem das novas tecnologias* da informação e do conhecimento ou TIC, enquanto recurso e método de educação artística. Perante uma tal situação, se, na nossa sociedade de informação (e nem sempre de formação), a cultura artística e o ciber saber forem entendidos de uma forma conjunta, poder-se-á promover melhor a info-inclusão e eliminar, mais profundamente, a info-exclusão, igualmente no campo das artes.

⁴ Por exemplo, para uma introdução a esta ideia, consultar a secção sobre as cidades criativas no *site* da Universidade de Aveiro: <http://www.ua.pt/cs/jp/cidadescriativas/>. Sobre a influência das cidades criativas na economia e, em particular, no trabalho: <http://clix.expressoemprego.pt/scripts/Actueel/display-article.asp?ID=1725>. Em vista a um debate acerca deste assunto em termos dos contextos locais, cf. a Conferência Temática ‘Cidades Criativas’, integrada nas Comemorações dos 30 Anos de Poder Local Democrático em Oeiras, Lagoas Park Hotel, em 26 de Março de 2007: <http://www.anmp.pt/anmp/div2006/30a/cc/index.html>. Para uma visão transnacional na sociedade global, ver o Instituto Cidades Criativas, no Brasil: www.cidadescriativas.com.br. Acerca da reflexão que as escolas estão a fazer sobre o impacto das cidades criativas na educação e cultura, ver este blogue: <http://cidadescriativas.blogs.sapo.pt/>

Entretanto, fora da instituição escolar, e no que toca a *utilização prática das artes ou das técnicas*, as indústrias culturais, de lazer e da informação, através de produtos culturais multimédia e daqueles consumidos nas redes da Internet, são cada vez mais usadas como recurso da formação artística informal. Nesta convergência dos *media* e dos seus públicos, as artes e as novas tecnologias, se utilizadas em articulação com a reflexão crítica e o exercício da cidadania democrática, apresentam-se como alguns dos instrumentos de maior impacto na construção de economias, democracias, culturas e éticas mais informadas e menos deformadas.

De uma maneira geral, e de acordo com as considerações precedentes, o projecto aqui anunciado e enunciado pretende realizar o *diagnóstico de situação* relativamente à *formação artística informal*, nomeadamente no espaço lúdico dos museus de arte e no quadro das tecnologias da informação e do conhecimento, em cidades que pretendem investir na inovação e na criatividade dos seus habitantes. Em consequência, o derradeiro desiderato desta análise consiste em contribuir, de algum modo, para a *superação*, ou pelo menos a *minoração*, da *iliteracia ou analfabetismo artístico*.

Aprofundando tais objectivos gerais, constata-se que esta reflexão ocorre em dois planos distintos mas articulados que delimitam, inexoravelmente, as sociedades contemporâneas: o *plano local* e o *plano global*. Daí que, de um modo mais específico, se pretenda circunscrever duas figuras de formação artística informal associadas a cada um desses planos, bem como as correspondentes formas de literacia ou ‘alfabetização’ cultural e artística.

Primeira figura: no plano local dos museus ‘físicos’, a *formação artística contextual e intersubjectiva* entende-se enquanto aprendizagem da recepção (ou ‘leitura’), associada à expressão (ou ‘escrita’) interpessoal, seja dos conteúdos e dos objectos representados no espaço contextual do museu e da cidade criativa, seja dos acontecimentos culturais, de lazer e de jogo aí apresentados. Esta formação para a literacia local ou contextual permite, assim, a aprendizagem da leitura e da escrita artísticas em lugares concretos de utilidade sociocultural. De facto, ela passa-se não apenas entre o espaço museal e os visitantes, mas ocorre ainda na rede de interacções lúdicas construídas entre eles e os outros visitantes em co-presença, ou entre cada visitante e os ambientes exógenos ao museu, como a família e o trabalho, no contexto do espaço público da cidade criativa. Tudo isto se passa de maneira menos regulada do que no caso da aprendizagem escolar, mas amiúde de feição mais estimulante.

Segunda figura: no plano global da Internet, a *formação artística digital* e o *e-learning* em particular (ou seja, a aprendizagem de conteúdos e a participação em eventos de arte transmitidos à distância por via digital, em rede) promovem a *ciber-literacia artística* (isto é, a capacidade e a qualificação, críticas e lúdicas, para a escrita e a leitura no ciberespaço e no cibertempo).

De um modo amplo, ou seja, nos espaços doméstico, laboral, ou no interior dos diversos lazeres das cidades criativas, essas formação e literacia digitais processam-se ora a partir dos temas e notícias artísticos incluídos numa *web page*, ora a partir de *e-mails* contendo assuntos de arte, trocados entre os utilizadores.

Em especial, no Museu, uma tal ‘ciber-alfabetização’ poderá acontecer – mais do que sucede hoje e amiúde pontualmente – nos tempos livres dos actores sociais, através

da consulta da Internet no próprio espaço da instituição museal, ou por meio de um CD-ROM ou um DVD sobre as exposições realizadas no Museu, e ainda pelas respectivas apreciações do público, registadas por exemplo na base de um questionário ou de entrevistas.

Em suma, torna-se urgente delimitar o *conjunto de comportamentos, opiniões e regimes discursivos de significado no campo das artes, de natureza informativa e formativa*, relativos aos agentes sociais que circulam no museu físico e no museu virtual, em situações de lazer e de jogo, ou em outras áreas informais do social, nomeadamente no seio das redes simbólicas das cidades criativas. Assim sendo, a pesquisa aqui proposta poderá constituir uma contribuição frutuosa para a ultrapassagem das insuficiências actuais na formação artística e do défice de formação através das TIC, em vista a possibilitar a construção de uma cidadania cultural simultaneamente interventora e criativa.

Bibliografia

- Andrade, Pedro (2005a) “Os objectos que colecionavam sujeitos (estilo ou género de escrita: diálogos sociológicos)”, in *Episteme* (dossier ‘Colecionismo’) (21), Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Idem (2005b) “Visibilidades artísticas e vigilâncias quotidianas”, *Revista de Comunicação e Linguagens* (n.º especial), Lisboa, CECL: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Idem (2004) “E-art in digital museums measured by Interdimensional Networking Method”, in Fróis, João Pedro; Andrade, Pedro; Marques, Frederico, *IAEA 2004, XVIII Congress, International Association of Empirical Aesthetics*, 13-16 September 2004, Calouste Gulbenkian Foundation, Lisboa.
- Idem (1996a) [capítulo de livro] “A opinião pública local das comunidades científicas face às novas tecnologias do conhecimento global”, in Eduarda Gonçalves (ed.), *Ciência e Democracia*, Lisboa, Editora Bertrand, pp. 331-359.
- Idem (1996b) “Sociologia (Interdimensional) da Internet”, in *Actas do 3.º Congresso Português de Sociologia*, 7-9 Fev. [In CD-ROM].
- Idem (1995) “A negociação do visível: as visibilidades sociais enquanto objecto teórico ilustrativo da Sociologia Interdimensional e Mediadora – I”, *Atalaia* (1/2), pp. 73-93.
- Idem (1993) “Sociologia da viagem: deslocações diárias e anti-quotidiano nómada”, *Revista Crítica de Ciências Sociais*, (37) pp. 51-77 (crítica do conceito de viagem e caracterização da viagem nas redes de informação).
- Andrade, Pedro *et al.* (2003) “Literacia científico-tecnológica e opinião pública: o caso dos consumidores dos museus de Ciência”. *Atalaia-Intermundos* (12/123), Lisboa: OIEC/CICTSUL, pp. 9-155.
- “Muséologie et nouvelles technologies”, *La Lettre de l’OCIM*, (78), vol. 23, 2001.
- ArtNet, <http://www.artmuseumnetwork.org>
- Bakhtine, Mikail (1981) *The Dialogic Imagination: Four Essays*, Austin: University of Texas.
- Becker, Howard (1982) *Art Worlds*, Berkeley: University of California Press.
- Benavente, Ana (coord.) (1995) *Estudo Nacional de Literacia: Relatório preliminar*, Lisboa: Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa.
- Borrupt, Tom (2006) *The Creative Community Builder’s Handbook: How to Transform Communities Using Local Assets, Arts, and Culture*, Fieldstone Alliance.
- Caves, Richard E. (2002) *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Harvard University Press.
- Conde, Idalina & Pinheiro, João (OAC) (2000) “Portugal: Feminisation Trends: Profiling the Future”, em *Pyramid or Pillars – Unveiling status of women in arts and media professions in Europe*, ERICarts.
- Cooke, Philip (2008) *Creative Cities, Cultural Clusters and Local Economic Development*, Edward Elgar Publishing.
- Costa, António Firmino da (coord. vols. 1 e 2) (2001) *Sobre a Leitura* [e novas tecnologias de informação], Lisboa: Instituto Português do Livro e das Bibliotecas; Observatório das Actividades Culturais.

- DiMaggio, P. & Ostrower, F. (1993) *Race, Ethnicity and Participation in the Arts*, Santa Ana: Seven Lock Press.
- Florida, Richard (2004) *Cities and the Creative Class*, Routledge.
- Galluzzi, Paolo (2000) “Les nouvelles technologies et l'éducation hors les murs”, in Galard, J. (2000) *Le Regard instruit: action éducative et culturelle dans les musées, Actes du colloque au Musée du Louvre le 16 avril 1999*, Paris: La Documentation Française, pp. 129-144.
- Goldbard, Arlene (2006) *New Creative Community: The Art of Cultural Development*, New Village Press.
- Gomes, Rui (2001) “Objectifs de la politique culturelle et mesures stratégiques adoptées au plan national en vue de la société de l'information – le cas du Portugal”, in (2001) *Société de l'information*, ERICarts.
- Gurak, Laura (2001) *Cyberliteracy: Navigating the internet with awareness*, New Haven/London: Yale University Press.
- Hartley, John H. (2005) *Creative Industries*, Blackwell Publishing Limited.
- Hesmondhalgh, David (2007) *The Cultural Industries*, Sage Publications.
- Höge, H. (2000) in Fróis, João Pedro, *Educação Estética e Artística: Abordagens transdisciplinares*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, p. 60.
- Hooper-Greenhill, E. (ed.) (1999) *The Educational Role of the Museum*, London: Routledge.
- Howkins, John (2002) *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, Penguin Global.
- Landry, Charles (2006) *The Art of City Making*, Earthscan Publications.
- Idem (2000) *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan Publications.
- Martinho, Teresa Duarte (OAC), 2000, “Portugal/República Portuguesa”, in *Handbook of Cultural Affairs in Europe*, 3rd Edition, Council of Europe, CIRCLE, ERICarts.
- Neves, José Soares & Santos, Jorge Alves dos (2000) *Despesas dos Municípios com a Cultura*, Lisboa: OAC.
- Neves, José Soares (1999) *Os Profissionais do Disco: Um Estudo da Indústria Fonográfica em Portugal*, Lisboa: OAC.
- Parsons, M. (2000) “Dos repertórios às ferramentas: Ideias como Ferramentas para a Compreensão das Obras de Arte”, in Fróis, João Pedro, *Educação Estética e Artística: Abordagens transdisciplinares*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Ray, Paul & Anderson, Sherry (2001) *The Cultural Creatives: How 50 Million People Are Changing the World*, Three Rivers Press.
- Santos, Maria de Lurdes Lima dos (coord.) (2004) *Políticas Culturais e Descentralização: Impactos do Programa Difusão das Artes do Espectáculo*, Lisboa: OAC.
- Idem (OAC) (2003) “Le Portugal”, in Raymond Weber & Ritva Mitchell (org.) *Compendium 2002 – Cultural Policies in Europe*, ERICarts, Council of Europe.
- Idem (OAC) (2002) “Le cas de Foz Côa : parcours d'un symbole dans la définition de politiques culturelles au Portugal”, in *Circular* n.º 13, Paris: Ministère de la Culture et de la Communication – Département des études et de la prospective.
- Idem (OAC) (2001) “Working conditions for creative artists in Portugal”, in *On the conditions for creative artists in Europe*, UE, Presidência da Suécia, Visby.
- Idem (2000) “Cultural policy review process in Portugal: most frequent problems and their solutions”, in *Cultural Policy Formulation and Review: A Resource Handbook*, UNESCO, Cultural Policies of Development Unit.
- Idem (coord.) (1998a), *As Políticas Culturais em Portugal*, Lisboa, OAC.
- Idem (coord.) (1998b) *10 anos de Mecenato Cultural em Portugal*, Lisboa, OAC.
- Unsworth, Len (2001) *Teaching Multiliteracies across the Curriculum: Changing contexts of text and image in classroom practice*, Buckingham: Open University Press.
- Wright, Philip (2000) “The Quality of Visitor's Experiences in Art Museums”, in Vergo, Peter, *The New Museology*, London: Reaktion Books.