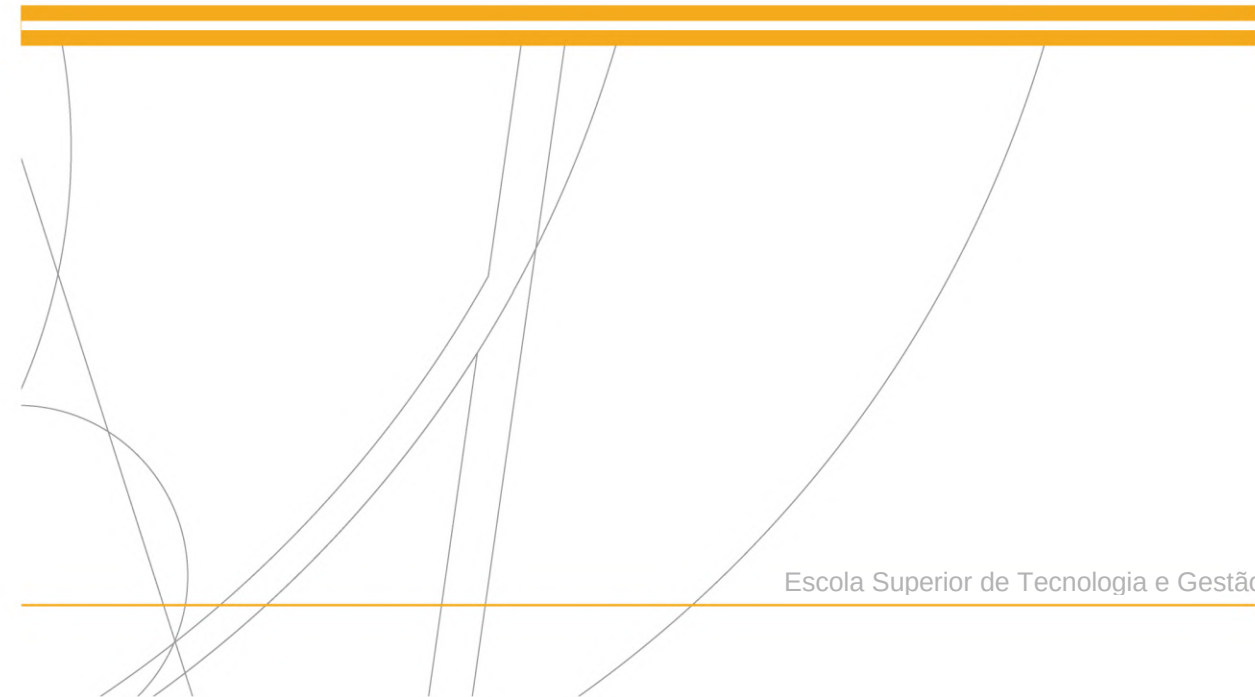
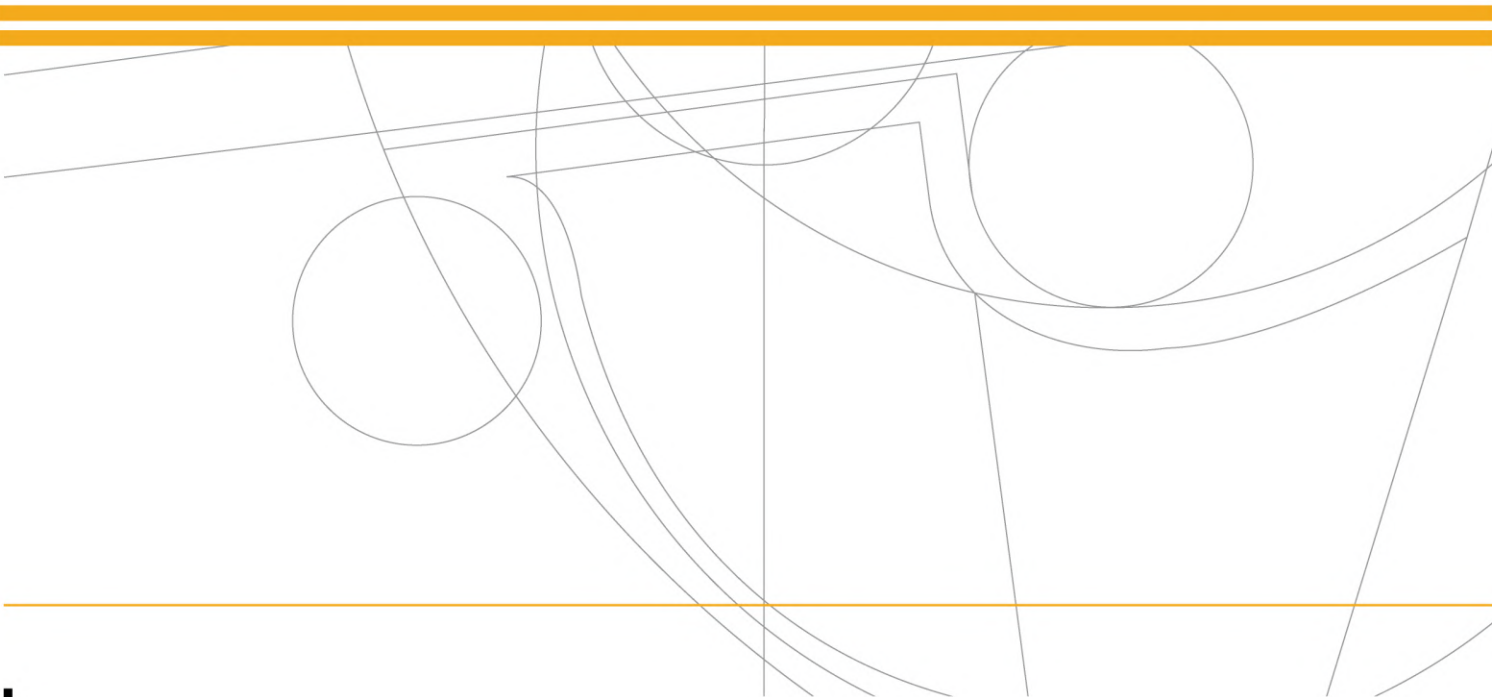




O contributo do Design de Experiência na criação de espetáculos ao vivo portadores de significado e socialização

Marta Alexandra da Silva Fernandes



**INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO**

Marta Alexandra da Silva Fernandes

O contributo do Design de Experiência na criação de espetáculos
ao vivo portadores de significado e socialização

Nome do Curso de Mestrado

Design Integrado

Trabalho efetuado sob a orientação de

Professor Doutor Ermanno Aparo

Professora Doutora Liliana Soares

maio de 2025

MEMBROS DO JÚRI

Presidente:

Professor(a) Doutor(a) xxxxxxxx

Professor Adjunto da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto
Politécnico de Viana do Castelo

Vogal:

XXXXXXXX

XXXXXXXX

Vogal:

Professor Doutor Ermanno Aparo

Professor Coordenador da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto
Politécnico de Viana do Castelo

Orientador

AGRADECIMENTOS

Esta investigação representou não apenas um desafio académico, mas também um percurso pessoal de grande crescimento, que não teria sido possível sem o apoio incondicional e contributo de várias pessoas, a quem expresso o meu mais sincero agradecimento.

Agradeço à Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo (ESTG-IPVC) por todo o conhecimento transmitido, pelas oportunidades de desenvolvimento que me foram proporcionadas ao longo deste percurso académico.

Aos meus orientadores, Professor Ermanno Aparo e Professora Liliana Soares, o meu profundo agradecimento e reconhecimento pela orientação, exigência, paciência e disponibilidade constantes. As vossas orientações foram essenciais para o rigor e coerência deste trabalho.

À minha família, o meu eterno obrigado. Pelo amor incondicional, pelo incentivo diário e pela força silenciosa que me acompanha sempre. Às minhas bases, que nunca falham.

À minha melhor amiga, Sofia um especial obrigado pelo apoio incondicional nesta e em todas as jornadas ao longo da minha vida.

Aos meus colegas e amigos, Adriana e ao Daniel, que me acompanharam ao longo deste percurso desde o primeiro dia. Agradeço por todas as palavras de apoio e por estarem sempre presentes nos momentos mais desafiantes com ânimo e compreensão.

Um agradecimento especial ao David Martins, organizador do Festival Jazz na Praça da Erva, pela disponibilidade, partilha generosa de conhecimento e pela paixão com que mantém viva a identidade de um evento tão significativo para a cidade e para esta investigação.

A todos os que, de forma direta ou indireta, contribuíram para que este projeto ganhasse forma e sentido, o meu sincero muito obrigado.

RESUMO

A presente investigação centraliza o papel do Design de Experiência na criação de espetáculos ao vivo que promovam o significado, a partilha e a sustentabilidade. Tendo como ponto de partida o estudo do Festival Jazz na Praça da Erva, em Viana do Castelo, e recorrendo à metodologia do Design Centrado no Ser Humano e aos princípios do Design de Experiência de Tim Brown, o projeto de investigação explora novas possibilidades para os eventos culturais, onde o público é colocado no centro do processo criativo.

A investigação combinou métodos qualitativos e quantitativos, estruturando-se em duas fases, sendo esta exploratória e generativa, que incluíram trabalho de campo, observação direta através de questionários, entrevistas, estudos de caso e participação ativa na 33ª edição do Festival Jazz na Praça da Erva que decorreu em julho 2024. A proposta projetual, concebida para uma edição distinta do evento habitualmente conhecido, consiste num espetáculo de Jazz acústico e sustentável, localizada no Parque Ecológico Urbano da cidade de Viana do Castelo, com um palco e lugares sentados construídos com blocos de cortiça expandida, respeitando o ecossistema envolvente.

Apesar de o evento não se concretizar no formato projetado, devido a uma decisão externa da Câmara Municipal de Viana do Castelo, em optar por outro local para a realização do mesmo, a investigação potencializa a evidencia do design como agente mediador de experiências culturais autênticas, adaptadas ao local e às pessoas. Assim e através desta abordagem, o design é valorizado como uma ferramenta estratégica para o desenvolvimento de soluções inovadoras no contexto dos espetáculos ao vivo.

PALAVRAS-CHAVE: Design de Experiência, Design de Eventos, User-centered design, Linguagem, Música.

ABSTRACT

This research focuses on the role of Experience Design in the creation of live performances that promote meaning, social interaction, and sustainability. Using the Jazz na Praça da Erva festival in Viana do Castelo as a case study and drawing on Human-Centered Design methodology and Tim Brown's principles of Experience Design, the project explores new possibilities for cultural events in which the audience is placed at the heart of the creative process.

The investigation combined qualitative and quantitative methods, structured in two main phases — exploratory and generative — which included fieldwork, direct observation, surveys, interviews, case studies, and active participation in the 33rd edition of the Jazz na Praça da Erva festival held in July 2024. The proposed design was developed for a distinct version of the event and consists of an acoustic and sustainable jazz performance located in the Urban Ecological Park of Viana do Castelo, featuring a stage and seating made from expanded cork blocks, integrated respectfully into the natural environment.

Although the event did not take place as initially planned, due to a decision by the Municipality of Viana do Castelo to relocate the venue, the research reinforces the potential of design as a mediator of authentic cultural experiences, adapted to place and people. Through this approach, design is valued as a strategic tool for the development of innovative solutions in the context of live cultural performances.

KEYWORDS: Experience Design, Event Design, User-Centered Design, Language, Music.

LISTA DE ABREVIATURAS/SIGLAS

ESTG – Escola Superior de Tecnologia e Gestão

IPVC – Instituto Politécnico de Viana do Castelo

UCD – User-Centered Design

Nº – Número

Séc. – Século

P. –Página

s.d – Sem data

GLOSSÁRIO

Acústica Natural – Conjunto de propriedades físicas de um espaço que influenciam a propagação do som, sem intervenção de sistemas de amplificação.

Bloco de Cortiça Expandida – Material natural e sustentável, usado na construção de estruturas temporárias ou permanentes, com propriedades de isolamento térmico, acústico e resistência ambiental.

Design de Experiência – Área do design focada em criar interações significativas e memoráveis entre o utilizador e o ambiente, produto ou serviço.

Evento Sustentável – Evento planeado com o objetivo de minimizar impactos ambientais, promover responsabilidade social e otimizar recursos económicos.

Festival Jazz na Praça da Erva – Festival de Jazz ao ar livre realizado anualmente em Viana do Castelo desde 1992.

Instalação Efémera – Estrutura temporária desenvolvida para um evento ou exposição, pensada para ser desmontada e reutilizada, muitas vezes com materiais sustentáveis.

Praça da Erva – Espaço público no centro histórico de Viana do Castelo, historicamente usado para eventos culturais e sociais, com características acústicas naturais favoráveis.

Tim Brown – Designer e autor de referência no campo do design thinking, defensor da abordagem centrada no ser humano como motor para inovação.

User-Centered Design (UCD) – Metodologia de design que prioriza as necessidades do utilizador final em todas as fases do desenvolvimento de um projeto. Amplamente disseminado por autores como Tim Brown e adotado por instituições a UNICEF.

ÍNDICE

I.	Introdução.....	21
II.	Relevância do tema	22
III.	Motivações de interesse.....	24
IV.	Identificação da problemática	24
V.	Questão de investigação	25
VI.	VI. Questões secundárias	25
VII.	Objetivos gerais	25
IX.	Hipótese de investigação	26
X.	Métodos	26
XI.	Metodologia	29
	Fase Exploratória.....	31
1.	Primeiro momento: Componente Teórica.....	31
	Fase Generativa.....	61
2.	Geração de ideias.....	65
3.	Hipóteses de projeto.....	68
4.	Projeto	71
5.	Conclusões	74
6.	Referências Bibliográficas	77
7.	Web.....	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama da problemática identificada. Fonte: Marta Fernandes	24
Figura 2: Diagrama com os métodos utilizados. Fonte: Marta Fernandes.	28
Figura 3: Diagrama com a metodologia. Fonte: Marta Fernandes.....	30
Figura 4:Diagrama de contextualização teórica. Fonte: Marta Fernandes	31
Figura 5:As quatro fases do User-centered design. Fonte: Interaction Design Foundation.....	34
Figura 6:Alice na Viana das Maravilhas. Fonte: IPVC-Instituto Politécnico de Viana do Castelo	36
Figura 7:An Atlas of Es Devlin. Fonte: Es Devlin Work.	38
Figura 8: City Cortex. Fonte: Agenda Cultural de Lisboa	39
Figura 9:Cortiça no CCB: Uma Praça no Verão. Fonte: Amorim	40
Figura 10: Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Cascais Jazz Festival de 1971 . Estoril Jazz de 1982 . Jazz em Agosto de 1984.....	41
Figura 11:Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Festival Guimarães Jazz de 2014 . Festival Porta-Jazz de 2010	42
Figura 12:De cima para baixo: Jazz na Praça da Erva 20 anos. Fonte: Biblioteca Municipal de Viana do Castelo. Cartaz Jazz na Porta da Erva de 2024. Fonte: Google imagens	45
Figura 13:Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre o género dos mesmos (Praça da Erva). Fonte: Marta Fernandes.....	48
Figura 14:Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre o género dos mesmos (Teatro Sá de Miranda). Fonte: Marta Fernan	48
Figura 15:De cima para baixo: Resposta à questão acerca de idade, colocada aos participantes na Praça da Erva. Resposta à questão acerca da idade, colocada aos participantes no Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes	49
Figura 16:Da esquerda para a direita: Respostas à questão colocada sobre o aspeto mais positivo da sua experiência no festival (Praça da Erva). Resposta à questão colocada sob	50

Figura 17:De cima para baixo: Resposta à questão sobre a sua experiência geral no festival Praça da Erva (participantes na Praça da Erva e participantes no teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes	51
Figura 18:De cima para baixo: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a organização do evento, participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes	52
Figura 19:De cima para baixo: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a localização do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes	53
Figura 20:Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a sua experiência geral do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes	54
Figura 21:Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a disposição do palco e se permitiu uma boa experiência auditiva e visual do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes.....	55
Figura 22:Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre o espaço total do festival em relação à quantidade de público do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes.....	56
Figura 23:Preparação do cenário. Fonte: Marta Fernandes	58
Figura 24:Preparação do cenário. Fonte: Marta Fernandes	59
Figura 25:Preparação do cenário e ajuste de luzes. Fonte: Marta Fernandes ..	61
Figura 26:Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Google Maps	63
Figura 27:Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Google Imagens	64
Figura 28:Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Marta Fernandes	65
Figura 29:Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Marta Fernandes	66
Figura 30:Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Marta Fernandes	Error! Bookmark not defined.

Figura 31:Esquícios iniciais. Fonte: Marta Fernandes**Error! Bookmark not defined.**

Figura 32:Esquícios iniciais. Fonte: Marta Fernandes**Error! Bookmark not defined.**

Figura 33:Hipóteses de projeto. Fonte: Marta Fernandes**Error! Bookmark not defined.**

Figura 34:Hipóteses de projeto. Fonte: Marta Fernandes70

Figura 35:Hipóteses de projeto. Fonte: Marta Fernandes70

Figura 37: Vista de cima. Fonte: Marta Fernandes71

Figura 36: Vista de lado. Fonte: Marta Fernandes73

Figura 38: Render. Fonte: Marta Fernandes73

Figura 39: Vista dianteira. Fonte: Marta Fernandes**Error! Bookmark not defined.**

Figura 40: Vista frontal. Fonte: Marta Fernandes **Error! Bookmark not defined.**

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Modelo com questionário. Fonte: Marta Fernandes	47
---	----

I. Introdução

Segundo dados da base de estatísticas Pordata¹, em Portugal, entre 2000 e 2022, a venda de bilhetes para teatro, concertos ou outros eventos artísticos ao vivo aumentou de 15.407,97 para 147.301,51. De acordo com o jornal Público, “os 147,3 milhões de euros de receita registados no ano passado representam o maior valor gerado em espetáculos ao vivo em Portugal desde 1979”². No município de Viana do Castelo as receitas de bilheteira foram de 70,34 euros em 2000 e de 838,08 euros em 2022. O número de espectadores aumentou de 11097 (em 2000) para 68106 (em 2019), mas baixou para 14494 em 2020, devido à pandemia. No entanto, em 2022, o número de espectadores aumentou para 66110.

Num estudo divulgado pela Fundação Calouste Gulbenkian antes da pandemia “os festivais e festas locais foram os espetáculos ao vivo a que os portugueses mais assistiram nos 12 meses anteriores ao início da pandemia.”³ A motivação principal para a participação das pessoas nestes eventos era “(...) o **convívio** (60%), seguindo-se o **tema** (30%) e o **cartaz** (22%).”⁴ Os espetáculos ao vivo tornaram-se num ponto essencial da vida quotidiana. Embora esta transformação ofereça oportunidades lúdicas e de socialização, ela também levanta preocupações, no sentido que “a organização deste tipo de espetáculo envolve um esforço logístico e humano significativo, e um grande desembolso para os promotores, que precisam que tudo saia como planeado, pois está em o prestígio do evento e, por conseguinte, a sua rentabilidade.”⁴ (Campos, 2023).

¹ PORDATA. (2024). *Espetáculos ao vivo: Receitas de bilheteira – Municípios*. Fundação Francisco Manuel dos Santos. Acedido a 12/04/2024

² Público. (2023, 7 de dezembro). *Espetáculos ao vivo em Portugal geram valor recorde em 2022*. <https://www.publico.pt/2023/12/07/culturaipsilon/noticia/ine-espetaculos-vivo-portugal-geram-valor-recorde-2022-2072881> Acedido a 12/04/2024

³ Público. (2023, 7 de dezembro). *Espetáculos ao vivo em Portugal geram valor recorde em 2022*. <https://www.publico.pt/2023/12/07/culturaipsilon/noticia/ine-espetaculos-vivo-portugal-geram-valor-recorde-2022-2072881> Acedido a 27/11/2023

⁴ Security Magazine. (2023, 5 de julho). *Tecnologias e dispositivos que ajudam a garantir a segurança em grandes eventos*. <https://www.securitymagazine.pt/2023/07/05/tecnologias-e-dispositivos-que-ajudam-a-garantir-a-seguranca-em-grandes-eventos/>

Acedido a 27/11/2023

À medida que a tecnologia avança, a comunicação virtual tem-se transformado num desafio e numa parte importante da organização de eventos. Estes dados revelam uma procura de espetáculos ao vivo por parte das pessoas, mas para que os resultados sejam inovadores e sustentáveis é importante intensificar, diversificar e qualificar a oferta de espetáculos, utilizando uma linguagem coerente, eficaz e portadora de significado para a vida das pessoas.

Esta investigação direccionou-se para o design de experiência centrado no público de música jazz do *Festival Jazz na Praça da Erva* (criado em 1992), organizado pela Câmara Municipal de Viana do Castelo⁵. O principal objetivo era demonstrar que o processo criativo do design contribui para a sustentabilidade e a geração de inovação. Este estudo representa uma oportunidade para beneficiar do poder das soluções de comunicação virtual inovadoras, em função da forma como vivemos a experiências dos espetáculos ao vivo. A problemática associada a esta questão inseriu-se na forma como o processo criativo do design pode influenciar a produção de espetáculos, particularmente, na experiência transmitida ao espectador ou público-alvo a que este se destina. “O trabalho parte da reflexão em torno de modos de pensar o público, mas é também expandido através de propostas de jogo, de questionamento de formas de organização, de controlo e de relação entre estranhos que se encontram numa situação comum, como num espetáculo.”⁶ (Azevedo, J. 2023)

II. Relevância do tema

O domínio do Design de Eventos, convergido no ser humano, parece revelar a ausência de métodos criativos inovadores, na criação de espetáculos de música, porquanto “(...) a mentalidade centrada no ser humano crê que as vozes e as perspetivas da comunidade devem ser envolvidas sistematicamente do

⁵ Câmara Municipal de Viana do Castelo. (2024). 32.º Festival Jazz na Praça da Erva: De 26 a 29 de julho em Viana do Castelo. <https://www.cm-viana-castelo.pt/32o-festival-jazz-na-praca-da-erva-de-26-a-29-de-julho-em-viana-do-castelo/> Acedido a 12/04/2024

⁶ Ágora Cultura e Desporto. (2024, 10 de abril). Joclécio Azevedo estreia novo espetáculo entre “O Público e a Multidão”. <https://www.agoraporto.pt/noticias/joclecio-azevedo-estreia-novo-espetaculo-entre-o-publico-e-a-multidao/> Acedido em 10/04/2024

começo ao fim, desde o início e a elaboração do programa até sua avaliação.”⁷(Unicef, 2024)

O Design Centrado no Ser Humano (DCSH) “(...) é uma abordagem para resolução de problemas que coloca as pessoas no centro do processo, do começo ao fim.”⁸(Unicef, 2024) A forma mais prática da utilização deste domínio surge “(...) quando os próprios membros da comunidade definem as suas necessidades e elaboram suas próprias soluções.”⁷ (Unicef, 2024) Isto é, cada comunidade deverá ter a capacidade de liderar e definir as prioridades e constrangimentos a serem abordados, conjugando estes fatores com a possibilidade da elaboração de um plano de longo prazo da qual podem surgir parcerias externas.

Ao integrar métodos criativos e inovadores, na criação de espetáculos de música são, recorrentemente, enfrentadas diretrizes condicionadoras do bom desempenho dos mesmos, devido à escassez de processos inovadores e estruturas que se demonstrem verdadeiramente originais. “A inovação e a originalidade não apenas atraem, mas também estabelecem uma conexão emocional duradoura com os participantes, transformando os eventos em experiências que ecoam na memória e fortalecem a marca.”⁹ (Europarque, 2024).

Neste sentido, o tema do design de eventos na vertente de espetáculos musicais pode contribuir para a inovação e a criação de significado na vida das pessoas.

⁷ UNICEF. (n.d.). *Human Centred Design (HCD)*. UNICEF Office of Innovation. <https://www.unicef.org/innovation/hcd> Acedido a 28/08/2024

⁸ SBC Guidance. (2024). *Utilização do design centrado no ser humano*. <https://www.sbcguidance.org/pt-pt/criacao/utilizacao-do-design-centrado-no-ser-humano> Acedido a 28/08/2024

⁹ Europarque. (2024). *Inovação em eventos: Tendências emergentes para 2024*. <https://www.europarque.pt/inovacao-em-eventos-tendencias-emergentes-para-2024/> Acedido a 28/08/2024

III. Motivações de interesse

A nível **pessoal** interessa trabalhar neste âmbito já que existe uma vontade de explorar a área de design de eventos.

Para a **academia**, este estudo constitui uma ocasião para criar um sistema de rede territorial com entidades da região, contribuindo para a diferenciação e a sustentabilidade através da integração e adaptação. Para o **ensino do design**, o projeto estimula a criação de novos modelos de ensino cooperativistas.

Para o Mestrado em Design Integrado do IPVC, uma investigação em design de eventos poderá contribuir para a criação de dinâmicas de comunicação para que o ciclo de estudos se mostre à comunidade e ao exterior. Por outro lado, poderá ser uma montra para que os alunos divulguem o seu trabalho.

Ao nível **societal**, o estudo referido poderá proporcionar experiências de conhecimento inovadoras para a comunidade.

Para o sector do **entretenimento** o design de eventos pode ser uma oportunidade para criar de conexões entre entidades artistas e público, despertando emoções e memórias.

IV. Identificação da problemática

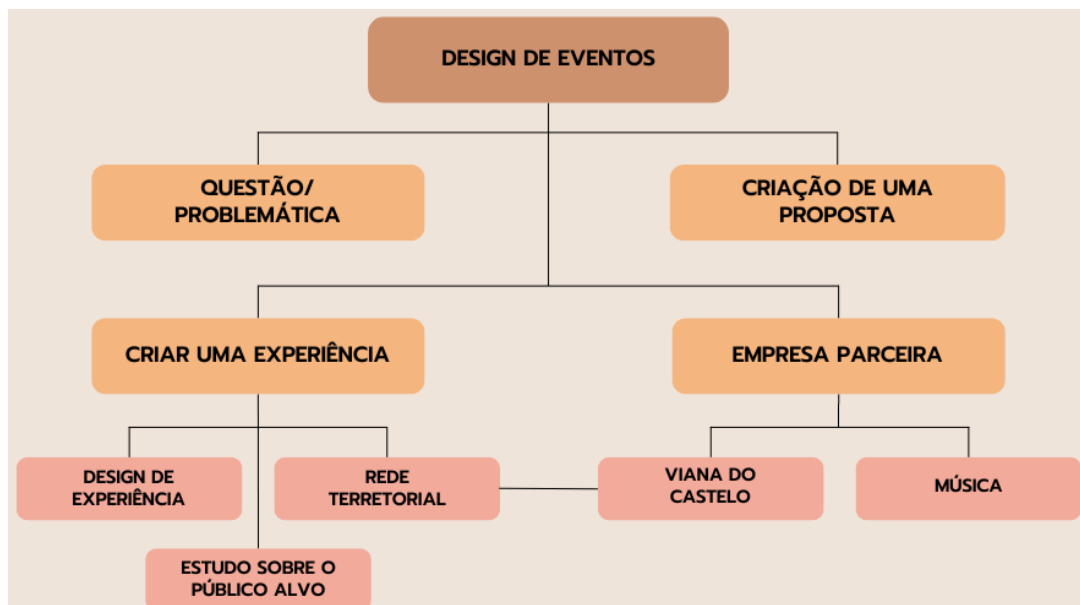


Figura 1: Diagrama da problemática identificada. Fonte: Marta Fernandes

Depois da pandemia, as pessoas continuaram a procurar os espetáculos ao vivo motivadas pelo convívio e pelo cartaz. No entanto, a linguagem usada no processo criativo, por vezes, é inadequada às transformações do nosso quotidiano, e algumas organizações revelam-se incapazes de construir uma linguagem que liga o mundo físico à realidade virtual.

O fenómeno da Pandemia obrigou o sector do entretenimento a reinventar-se, através de transmissões remotas ou de carácter híbrido. Apesar de existir uma preferência pela experiência presencial, existe também a apreciação pelos eventos online, uma vez que estes se destacam pela flexibilidade e segurança. O desafio parece ser a adaptação do público às experiências da realidade digital. Contudo, este ajuste carece de uma integração de carácter mais criativa entre os contextos físico e o digital, pelo que se pretende indagar qual o contributo do design de experiência no processo criativo dos espetáculos musicais na realidade atual.

V. Questão de investigação

Qual o contributo do Design na criação e dinamização de espetáculos musicais?

VI. VI. Questões secundárias

Como é que o design pode influenciar a experiência de um público?

Como é que o design pode ser um fator diferenciador na vertente de eventos?

VII. Objetivos gerais

- O principal objetivo é demonstrar que o processo criativo do design pode contribuir para a sustentabilidade e a geração de inovação. Este estudo representa uma oportunidade para beneficiar do poder das soluções de comunicação virtual inovadoras, em função da forma como vivemos a experiências dos espetáculos ao vivo. Isto é de que forma pode o Design de Experiências (Brown, 2008), influenciar a dinamização da produção de um espetáculo produzido num espaço urbano, e nas relações entre

público, artistas assim como dos membros colaborativos da sua organização.

- De igual modo, pretende-se integrar o design como elemento diferenciador e agregador de experiências.
- Potencializar o público de jazz e captar novos grupos de pessoas.

VIII. Objetivos específicos

- Integrar o design como elemento diferenciador e agregador de experiências.
- Potencializar o público de jazz e captar novos grupos de pessoas.
- Criar ligações com a organização do Festival Jazz na Praça da Erva
- Desenvolver um sistema de produto

IX. Hipótese de investigação

O processo criativo do Design de Experiência centrado no público de música jazz do Festival Jazz na Praça da Erva foi a base para criar soluções de portadoras de significado e sustentabilidade.

X. Métodos

Neste estudo utilizou-se um método misto **intervencionista** e **não intervencionista** (Moreira da Silva, 2010), de caráter **qualitativo** e **quantitativo**. Como sustenta John Creswell, como “os procedimentos dos métodos mistos empregam aspetos tanto de métodos quantitativos quanto qualitativos.”¹⁰ (CRESWELL, 2009: P17), e sendo a realidade atual tão complexa, incerta e transformadora, para adequado escolher um procedimento em que se cruzam os dois métodos. John Creswell explica que as abordagens qualitativas consistem na “(...) coleta de dados, análise, interpretação e redação de

¹⁰ Tradução livre da autora: “Mixed methods procedures employ aspects of both quantitative methods and qualitative procedures.” (CRESWELL, 2009: P17)

relatórios.”¹¹ (Creswell, 2009: P17), algo que caracterizará a primeira parte da investigação para conhecer o objeto de estudo. Os métodos, também, quantitativos foram utilizados “(...) para informar qualquer coisa, desde considerações práticas (ou seja, o tempo de conclusão da tarefa) até ao refinamento de teorias sobre a interação com objetos concebidos através da validação de resultados de investigação exploratória.”¹² (Laurel, 2003: P63). A presente investigação incluiu uma abordagem prática sustentada numa solução produzida em parceria com a organização do Festival Jazz na Praça da Erva, na cidade de Viana do Castelo, num projeto para a 34ª edição deste festival de música que decorrerá em julho de 2025. O estudo desenvolveu-se em três métodos: **exploratório, generativo e avaliativo**.

A fase exploratória consistiu na revisão bibliográfica, análise de conceitos. Esta fase compreendeu uma descrição do peso histórico da Praça da Erva na vida dos residentes da cidade e dos músicos, assim como uma análise à história do Evento Jazz na Praça de Erva, contextualizada na oferta de eventos musicais de jazz na região e no país. Esta fase abrangeu, também, a realização de entrevistas e questionários exploratórios. As entrevistas enquadraram-se na base **qualitativa, Focos Group 1-on-1 interviews** “uma pessoa entrevistada por um pesquisador que segue um guia bem definido ou um esboço vago.”¹³ (LAUREL, 2003: P25). Os questionários exploratórios foram de base **quantitativa, Talk to the right people**, porquanto “a população em geral tem tendência a não usar ou adotar produtos até que sejam comprovados.”¹⁴ (LAUREL, 2003: P65). De igual modo, foi necessário recorrer à escolha certa das pessoas a inquirir visto que a população generalizada não representa o segmento a ser estudado. Finalmente, inquiriram-se as pessoas presentes no

¹¹ Tradução livre da autora: “(...) to data collection, analysis, interpretation, and report writing differ from the traditional, quantitative approaches.” (CRESWELL, 2009: P17)

¹² Tradução livre da autora: “(...) yet the field of design often uses quantitative research to inform anything from practical considerations (i.e., time-to task completion) to refining theories about interaction with designed objects though the validation of exploratory research findings.” (LAUREL, 2003: P63)

¹³ Tradução livre da autora: “A person interviewed by a researcher who follows a well-defined guide or a vague outline” (LAUREL, 2003: P25)

¹⁴ Tradução livre da autora: “The general population has a tendency not to use or adopt products until they are proven.” (LAUREL, 2003: P65)

festival para perceber as motivações que as fazem participar no evento. Esta fase compreendeu a observação direta com o propósito de analisar os comportamentos das pessoas, as necessidades dos participantes e a natureza do evento, sendo intervencionista e de base **qualitativa**, recorrendo ao método etnográfico **Field Ethnography**. Quando “uma pessoa ou um grupo de pessoas são observados pelo pesquisador enquanto eles vivem as suas vidas normalmente.”¹⁵ (Laurel, 2003: P27).

A **fase generativa**, de natureza intervencionista, de base qualitativa e quantitativa consistiu na análise dos dados recolhidos na fase anterior com colaboradores do Festival Praça da Erva, com o objetivo de compreender o processo de design utilizado pela equipa. **Experience Prototyping** “(...) uma forma de prototipagem que permite aos membros da equipa de design, utilizadores e clientes obter uma apreciação em primeira mão das condições existentes ou futuras através do envolvimento ativo com protótipos.”¹⁶ (Buchenau, Suri, 2000)



Figura 2: Diagrama com os métodos utilizados. Fonte: Marta Fernandes.

¹⁵Tradução livre da autora: “A person or group of people are observed by the researcher as they live their lives normally.” (LAUREL, 2003: P27)

¹⁶ Tradução livre da autora: “as form of prototyping that enables design team members users and clients to gain first-hand appreciation of existing or future conditions through active engagement with prototypes.” (BUCHENAU, SURI, 2000)

XI. Metodologia

Em termos metodológicos, a investigação foi abordada da seguinte forma:

Fases Exploratória e Generativa.

A Fase Exploratória, de caráter intervencionista e não intervencionista bem como qualitativa e quantitativa, dividiu-se em três momentos:

O **primeiro momento** foi composto pela **Componente Teórica** e incluiu **revisão bibliográfica** e **casos de estudo** seleção e análise de casos de estudo, nomeadamente, o livro intitulado de “Jazz na Praça da Erva 20 anos” que aborda a história do Festival ao longo dos seus vinte anos de existência. O outro caso de estudo em questão remeteu para o evento “Alice na Viana das Maravilhas” realizado pelos alunos do Mestrado Integrado do primeiro ano em 2016 com a parceria das demais entidades: Academia de Música de Viana do Castelo, Teatro do Noroeste, INAUGURO e a Cerâmica Artística Vale do Neiva.

No **segundo momento realizou-se um Estudo de Caso** e compreendeu **Focus group, 1-on-1 interviews**. Este tipo de entrevista teve a duração entre os 20 minutos a 1 hora podendo exceder. As “entrevistas individuais são ideias para perceber exatamente como cada pessoa se sente e o que pensa acerca de um tópico ou design, sem preocupação pela influência de outros (exceto a influencia do moderador que não pode ser ignorada).”¹⁷ (LAUREL, 2003: P25). Neste contexto específico a utilização deste método foi fundamental na iniciação deste projeto, sendo a primeira entrevista feita ao principal responsável e organizador do evento, David Martins. Os **Questionários Exploratórios** foram realizados ao público presente no evento em questão.

O **Terceiro momento** composto pelo **Field Ethnography** permitiu a análise e observação às reações que a experiência proporcionou, assim sendo é um método que exigiu tempo, variando entre uma hora a vários dias, possivelmente, durante todo o evento, para que o seu resultado fosse bem-sucedido. Foram analisados os mais diversos espaços de trabalho como, os bastidores e os locais onde decorre o Festival, nomeadamente, a Praça de Erva e o Teatro Sá de

¹⁷ Tradução livre da autora: “Individual interviews are ideal for understanding exactly how each person feels and what they think about a topic or design, without worrying about the influence of others (except the influence of the moderator, which cannot be ignored)” (LAUREL, 2003: P25)

Miranda, locais estes que correspondem aos principais palcos deste festival. Esta análise foi acompanhada de registos fotográficos, texto e desenhos/esquiços. Esta fase contou com a realização de um **estudo de caso** com a participação ativa da investigadora na 33ª edição do Jazz na Praça da Erva a realizar de 24 a 27 de julho de 2024.

A **Fase Generativa** carácter intervencionista e método qualitativo, compreendeu um **primeiro momento** qualitativo e consistiu na análise dos dados recolhidos na fase anterior, com o objetivo de compreender o processo de design utilizado pela equipa. O processo criativo suporta-se na metodologia do Design de Experiências (BROWN, 2009) Na obra “Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation”, o próprio Tim Brown utiliza o exemplo da Pequena Sereia para explicar que o consumo passivo se transforma em participação ativa, no sentido que a inovação tem de ser obrigatoriamente uma ideia bem executada.

O **segundo momento**, de carácter **qualitativo**, incluiu a geração de ideias, testes e criação de hipóteses de projeto e, o **Terceiro momento**, de base qualitativa, consistiu na criação do projeto para o Festival de 2025.

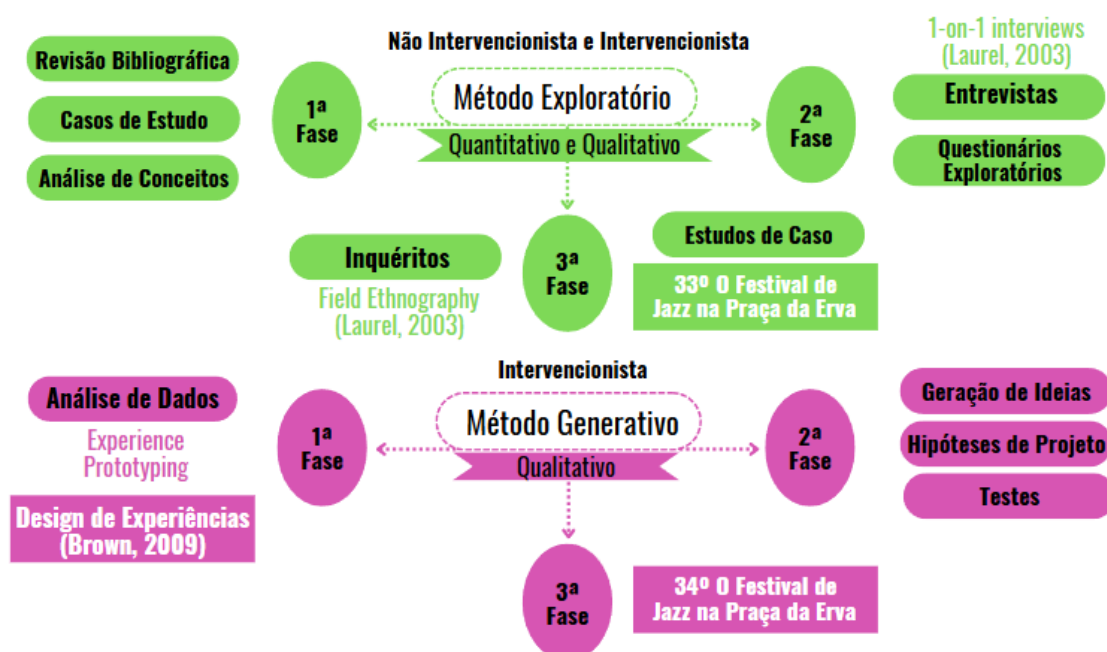


Figura 3: Diagrama com a metodologia. Fonte: Marta Fernandes.

Fase Exploratória

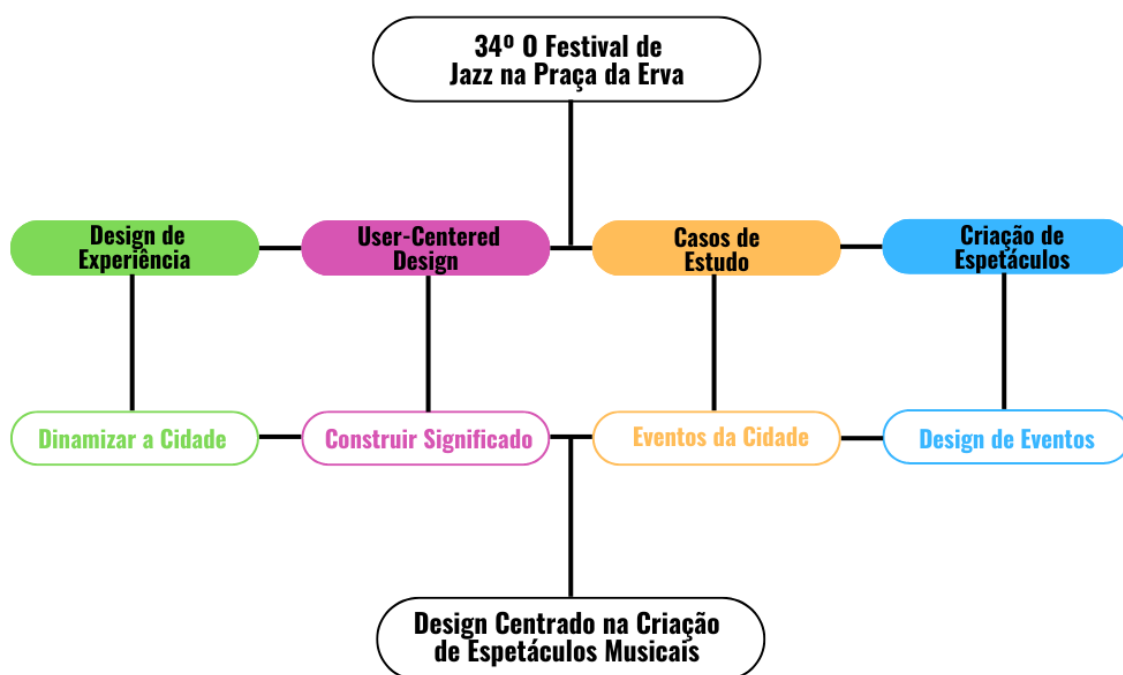


Figura 4: Diagrama de contextualização teórica. Fonte: Marta Fernandes

1. Primeiro momento: Componente Teórica

1.1 A abordagem do Design de Eventos como processo colaborativo portador de experiência de sensações e significado

Para Tim Brown (2008), o Design de Eventos deve partir da construção um perfil de personalidade de um pensador dos quais devem ser aplicados métodos provenientes do design, de forma a resolver problemas. Como sustenta Tim Brown no livro “Design Thinking”, “(...) um designer de eventos deve desenvolver e dominar as seguintes vertentes: **empatia, pensamento integrativo, otimismo, experimentalismo e colaboração.**”¹⁸ (Antchak, Ramsbottom, 2019: pp. Vertentes estas que se enquadram na exploração de

¹⁸ Tradução livre da autora: “an event designer must develop and master the following aspects: empathy, integrative thinking, optimism, experimentalism and collaboration” (Antchak, Ramsbottom, 2019: pp).

novos horizontes através de novas perspectivas, estimulando a imaginação, concebendo e implementando soluções, de modo a corresponder ao espetável pelo público-alvo.

O pensamento em design é integrativo e descrito como “a capacidade de enfrentar construtivamente a tensão de ideia opostas”¹ (Antchak, Ramsbottom, 2019: pp), incorporando todas as ações com o objetivo de criar o bem-estar físico, psíquico, mental, cultural e social das pessoas. Trata-se da capacidade para criar soluções criativas, estabelecendo ligações entre as pessoas, as organizações, os materiais, ensaiando hipóteses, no sentido que a experimentação está associada à realização de testes e ajustes, para produzir direções e tendências. Neste processo, o otimismo, também, deve estar presente, independentemente, do quão desafiador for o problema. Por um lado, considerando as circunstâncias como oportunidades inerentes ao projeto e não como problemas. Por outro lado, observando que, efetivamente, nos últimos 200 anos, as condições humanas melhoraram, pelo que o designer deve adotar uma atitude visão favorável sobre as situações da vida. Finalmente, a colaboração que é uma vertente avultada pois facilita contribuições de diversas fontes e áreas no compartilhamento de conhecimento, e ainda na tomada de decisões.

Segundo Tim Brown (2008), a inserção de métodos criativos inovadores no âmbito do Design de Eventos centrado no ser humano inclui a inclusão da **imaginação**, nomeadamente, o conceito de Imagineering (Van Gool, Van Lindert, 2008). Enquanto estratégia inovadora orientada para a satisfação das carências emocionais dos consumidores, o Imagineering é o resultado da combinação entre a imaginação e a engenharia. Uma vez que a área do design de eventos se relaciona, diretamente, com as emoções, o humor e o nível geral da satisfação dos participantes, “(...) esta premissa tem o poder de alcançar a sinergia entre a criatividade e a análise racional, quando utilizada como um instrumento de estratégia entre o desenvolvimento da coesão entre uma marca de evento e o seu significado social. É através do Imagineering que podemos interligar a imaginação, tecnologias e soluções inovadoras de forma a oferecer uma experiência transformadora ao público consumidor e modifica-lo em

seguidores ideológicos da marca e os seus respetivos valores.”¹⁹ (Kuiper e Smit, 2014).

Um caso que valida esta tese é o da Walt Disney Imagineering. Na obra “Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation”, o próprio Tim Brown (2009) utiliza o exemplo da Pequena Sereia para explicar que o consumo passivo se transforma em participação ativa, no sentido que a inovação tem de ser obrigatoriamente uma ideia bem executada. As ligações entre as componentes do produto devem funcionar bem, de maneira a não comprometerem toda a estratégia. Neste sentido, Tim Brown apresenta três restrições a serem mantidas em mente durante o processo de desenvolvimento: 1) A desejabilidade (fator pessoal); 2) A viabilidade económica (fator de mercado/negócio) e 3) A viabilidade produtiva (fator tecnológico). Neste projeto de investigação, o design de experiências centrado no público de música jazz do Festival Jazz na Praça da Erva pode ser uma oportunidade para dinamizar a cidade e construir significado.

1.2. User-centered design (UCD) no processo de Design de Eventos

O Processo Iterativo de Design centrado no utilizador caracteriza-se essencialmente no foco dos designers sobre “(...) os utilizadores e as necessidades em cada fase do processo de design.”²⁰ (Interaction Design Foundation, 2016). Isto é recorrer à envolvimento dos utilizadores ao longo de todo o processo de design na procura da criação de projetos que correspondam ao expectável. Para isto os designers utilizam “(...) usam uma mistura de métodos e ferramentas investigativas (por exemplo, pesquisas e entrevistas) e generativas, (por exemplo brainstorming)”.²⁰ (Interaction Design Foundation, 2016).

¹⁹ Tradução livre da autora: “(...) users and needs at each stage of the design process.” (Interaction Design Foundation, 2016)

²⁰ Interaction Design Foundation (IxDF). (2016, 5 de junho). *O que é User Centered Design (UCD)?* <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design> Acedido em 07/10/2024

Foi no ano de 1977 que surgiu o termo “User-centered design (UCD)”, por Rob Kling, contudo é através de Donald Arthur Norman, especialista em ciência cognitiva e experiência do utilizador, que o mesmo adapta este termo num dos seus trabalhos sobre melhorar as vivências das pessoas na utilização de objetos. O processo de User-centered design engloba na sua generalidade quatro fases de projeto. Num primeiro momento “(...) tentamos entender o contexto no qual os usuários podem usar um sistema.”²⁰ (Interaction Design Foundation, 2016).

Neste sentido, surge a identificação e especificação dos requisitos dos utilizadores, seguimento desta eleva-se o desenvolvimento de soluções alcançando-se então a fase avaliativa dos resultados relativamente ao contexto e requisitos, de forma a averiguar o nível de correspondência e satisfação dos utilizadores. Por se tratar de um processo cíclico, a equipa responsável pelo projeto retoma para qualquer uma das quatro fases as vezes que forem necessárias até o resultado ser satisfatório.

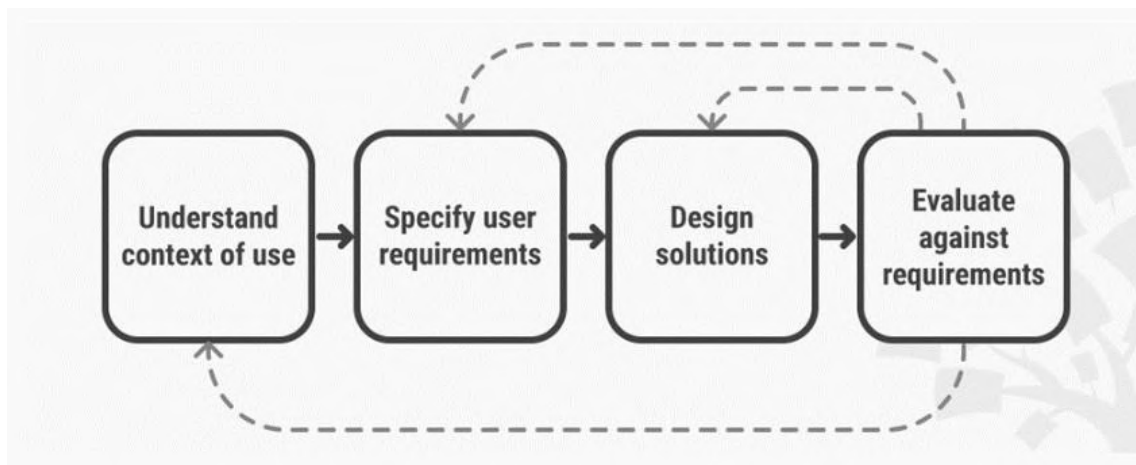


Figura 5: As quatro fases do User-centered design. Fonte: Interaction Design Foundation.

Como objetivo fundamental o User-centered design procura interceder toda a experiência do utilizador. Assim sendo a equipa de design deve ser composta pelos vários profissionais das mais diversas áreas, desde especialistas do domínio em questão até aos próprios utilizadores. Posto isto “(...) os especialistas podem realizar avaliações dos designs produzidos, usando diretrizes e critérios de design.” ²⁰ (Interaction Design Foundation, 2016) Considerando vertentes fundamentais sendo estas então, o abranger da experiência total do utilizador só será possível após a avaliação dos mesmos. Além disto é necessário garantir o monitoramento de logo prazo de utilização.

O processo de User-Centered Design, tem como principal objetivo a colocação do participante/utilizador, centralizado na criação e desenvolvimento de um projeto. Ou seja, para a área específica de design de eventos é perceptível que o principal objetivo está na abonação quer da criação quer do desenvolvimento do evento e estas devem corresponder às necessidades e expectativas dos participantes de forma a garantir o sucesso e satisfação geral do evento, através de experiências mais humanizadas, relevantes e eficazes.

1.3. Casos de Estudo

1.3.1 “Alice na Viana das Maravilhas” realizado pelos alunos do Mestrado em Design Integrado (2016)

O evento “Alice na Viana das Maravilha” foi um projeto académico, orientado por docentes do mestrado em design integrado do IPVC e realizado por estudantes do primeiro ano daquele ciclo de estudos. O projeto evidenciou o resultado de uma ligação experimental entre parceiros, de natureza distinta, nomeadamente: O Curso de Mestrado em Design Integrado, a Fábrica de Cerâmica Artística da Vale do Neiva; a entidade promotora da cultura em Viana do Castelo, designadamente, o Inauguro - ao qual pertencem sete espaços comerciais; o Centro Dramático de Viana - Teatro do Noroeste; a Academia de Música de Viana do Castelo.

A interpretação da obra de Lewis Carroll “Alice no País das Maravilhas” foi um dos principais objetivos deste projeto conjugado com a representação e a transformação da cerâmica de Viana do Castelo. “Este projeto tinha como desígnio a experiência mais do que a simples projeção de produtos, pelo que se relacionaram outros âmbitos como a música, o teatro, a performance e os cenários no desenvolvimento do projeto e interpretação da obra” (Novo, 2020: 26). Além do desenvolvimento e conceção de sistemas de produto de cerâmica, estes alunos prepararam, também, uma apresentação final de forma original e criativa, através de um conjunto de ações performativas disseminadas pelos mais diversos espaços do Inauguro. Este percurso teve a duração de cerca de 4 horas totais, tendo-se iniciado na Praça da Liberdade, passando pelo Mercado

da Loja, Iva Viana Atelier, Dínamo 10, Dona Emília Casa de Hospedes Guesthouse, Objetos Misturados, À Moda Antiga e finalizado no Viana Welcome Center.²¹ Como refere Rita Novo (2020) “Alice na Viana das Maravilhas” foi um projeto veiculador de cultura, visível nos produtos, na experiência partilhada com o público e no processo criativo que ligou entidades de natureza distinta da mesma cidade.



Figura 6: Alice na Viana das Maravilhas. Fonte: IPVC-Instituto Politécnico de Viana do Castelo

1.3.2 Lighting Design da designer Es Devlin (2020)

Um caso que valida a pertinência deste estudo é a produção da artista e cenógrafa de Es Devlin. O seu trabalho consiste na exploração da biodiversidade, a diversidade linguística e a poesia coletiva gerada pela Inteligência artificial. Es Devlin é tema de um documentário da Netflix intitulado de “Abstract: The Art of Design”, onde são exibidos vários dos seus projetos mais reconhecidos, na área de Stage Design, nomeadamente na vertente musical “É uma exibição sobre o relacionamento entre a música e a arte. Uma manifestação

²¹ Inauguro. (n.d.). *Instalação artística e sonora interativa*. <https://inauguro.pt/?p=2619> Acedido em 07/10/2024

física da música (...).²² (Devlin, 2020: m10:45) Neste documentário, Es Devlin explica o seu processo criativo e de que forma o conduz, enquanto mantém presente a preocupação acerca da resposta proveniente do público a que este se destina. Como a autora afirma, “preciso de criara algo que valha a pena assistir por si só.”⁹ (Devlin, 2020: m11:49).

Esta designer procura através dos mais diversos elementos como, por exemplo, **a luz** explorar formas distintas, tornando aquela num elemento diferenciador e comunicativo nos seus projetos. “O que esse artifício pode trazer de verdadeiro? Como é que algo pode fingir que está a iniciar ou a criar algo verdadeiro?”⁹ (Devlin, 2020: 16:25). A designer caracteriza o seu trabalho como uma alternativa para “(...) encontrar ambientes para a música.”⁹ (Devlin, 2020: m16:25). De facto, a luz não ilumina apenas os objetos, mas ilumina o significado²³

Gustavo Avilés, arquiteto e lighting designer, acredita na expansão do Lighting Design, referindo que “(...) está basicamente ligado ao conceito da arquitetura da luz e das diferentes aproximações para se desenhar com ela.”²² (Avilés, 2006). Este projetista considera que “a luz é um material construtivo, é um material estrutural da arquitetura. Age como elemento de carga, união, separação e transformação dos espaços. E vai além pelo poder de transformar ou agir sobre as sensações e a alma humana.”²² (Avilés, 2006)

²² Devlin, E. (2017). *Abstract: The Art of Design* [Série documental]. Netflix. Acedido em 07/10/2024

²³ Lume Arquitetura. (n.d.). *Entrevista com Es Devlin*. https://lumearquitectura.com.br/pdf/ed22/ed_22_Entrevista.pdf Acedido 28/08/2024



Figura 7: An Atlas of Es Devlin. Fonte: Es Devlin Work.

1.3.3 “City Cortex” da Amorim (2024)

City Cortex com o apoio á produção da Artworks é produzido pela Amorim. Inaugurado ao público no dia 6 de junho de 2024 em Belém e Trafaria. Caracterizado por ser um programa internacional com um princípio cultural “(...) explora a intersecção entre contextos urbanos contemporâneos e uma das matérias-primas mais versáteis e sustentáveis que a Natureza tem para oferecer: a cortiça.”²⁴ (City Cortex, 2024) De forma a proporcionar à cidade um organismo vivo e dinâmico corrompendo os desafios urbanísticos do presente século onde recursos como segurança, proteção, coesão social, conforto, fruição, participação e sustentabilidade são temas fundamentais.

Tendo como principal fundamento a criação de projetos originais em espaços públicos e semi-públicos através de tributos de renomados arquitetos e designers a níveis internacionais sendo estes Diller Scofidio + Renfro, Eduardo Souto de Moura, Gabriel Calatrava, Leong Leong, Sagmeister & Walsh and Yves Béhar. Tem assim como ponto de partida a área metropolitana de Lisboa, onde os mais diversos participantes através da utilização da cortiça portuguesa testam

²⁴ Corticeira Amorim. (2024). *City Cortex*. <https://city-cortex.com/pt/about/> Acedido em 13/12/2024

possibilidades da integração da mesma, nestes mesmos espaços. Assim sendo os principais intuitos deste projeto passam pela expansão das possibilidades da utilização da cortiça como um material natural, sustentável em contextos urbanizados bem como a consciencialização acerca deste mesmo tema.

Agregado a isto junta-se a inspiração de pensamentos inovadores que contribuem positivamente para a relação entre a comunidade e o meio ambiente de forma lúdica oferecendo características a níveis multidisciplinares e multiculturais a estes espaços. “(...) assumindo a cidade enquanto playground, com o intuito de promover as relações intersociais, gerando memórias, referências e afetos.”²⁶ (City Cortex, 2024)

O Projeto City Cortex promove assim através de materiais sensoriais relações cerebrais, emocionais e sociais inseridas no contexto urbano. “Tal como no cérebro, são inúmeras as possibilidades de ligações na cidade, entre pessoas, com os espaços e do próprio pensamento criativo.”²⁶ (City Cortex, 2024)



Figura 8: City Cortex. Fonte: Agenda Cultural de Lisboa

1.3.4. Cortiça no CCB: Uma Praça no Verão” do Atelier Barbas Lopes

Jardins de Pedra uma obra composta por 1 900 blocos de aglomerado de cortiça, criada pelo Atelier Barbas Lopes em parceria com a Garagem Sul do CCB com a Corticeira Amorim para o programa Uma Praça no Verão do Centro Cultural de Belém (CCB), em Lisboa. Esta obra através de uma topografia arrojada, vem transformar esta praça localizada no Centro Cultural de Belém, através da materialização de blocos de aglomerado de cortiça expandida reforçando esta matéria-prima na sua configuração totalmente natural e sustentável de forma exploratória e dinâmica através de textura, cheiro e densidade.

A arquiteta Patrícia Barbas através desta obra “(...) desenvolveu uma ligação criativa entre os vários espaços do edifício, tirando partido do conforto e do calor acolhedor da cortiça para construir diversos jardins que dialogam com o lugar.”²⁵ (Amorim, 2019) Assim sendo este projeto combina formas e funções numa única unidade criando diversas possibilidades transformativas.



Figura 9: Cortiça no CCB: Uma Praça no Verão. Fonte: Amorim

²⁵ Corticeira Amorim. (2019, 9 de julho). *Verão com cortiça na Praça do CCB*. <https://www.amorim.com/pt/media/noticias/verao-com-cortica-na-praca-do-ccb/1978/> Acedido em 13/12/2024

1.4. A criação de espetáculos de Jazz em Portugal

1.4.1. Dos anos 1970 à atualidade

No âmbito do Jazz, em 1971 surge o *Cascais Jazz Festival*, organizado por Luiz Villas-Boas, reunindo “nomes do jazz norte-americano, como Miles Davis, Ornette Coleman, Dexter Gordon, Phill Woods e Charles Haden” (Pereira, 2016: 51). No âmbito da música Jazz, para além deste festival, destacam-se: *Galp Energia Jazz* (entre 1988 e 2004), *Estoril Jazz* (entre 1982 e 2015) e *Jazz em Agosto* (desde 1984), *Maré de Agosto* (desde 1984) e EDP CoolJazz Fest que só em 2022 recebeu 43mil pessoas²⁶.



Figura 10: Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Cascais Jazz Festival de 1971
Estoril Jazz de 1982. Jazz em Agosto de 1984. Fonte: Google imagens

²⁶ Comunidade Cultura e Arte. (2022, 1 de agosto). EDP Cool Jazz recebeu cerca de 43 mil pessoas e regressa em 2023 como Cool Jazz. [https://comunidadeculturaearte.com/edp-cool-jazz-recebeu-cerca-de-43-mil-pessoas-e-regressa-em-2023-como-cool-jazz/:contentReference\[oaicite:7\]{index=7}](https://comunidadeculturaearte.com/edp-cool-jazz-recebeu-cerca-de-43-mil-pessoas-e-regressa-em-2023-como-cool-jazz/:contentReference[oaicite:7]{index=7}) Acedido em 10/04/2024

No Norte do país, o século XXI fica marcado com o envolvimento da Câmara Municipal de Guimarães na organização do Guimarães Jazz (desde 2014) e a constituição da Associação Porta-Jazz (em 2010) na cidade do Porto por músicos de Jazz e, consequentemente, a criação do Festival Porta-jazz (também em 2010) como evento cultural da cidade apoiado pelo município e em colaboração com o Conservatório de Música do Porto²⁷.



Figura 11: Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Festival Guimarães Jazz de 2014. Festival Porta-Jazz de 2010. Fonte: Google imagens

²⁷ Direção-Geral das Artes. (n.d.). Entidade 2884. <https://www.dgartes.gov.pt/pt/entidade/2884> Acedido a 12/04/2024

1.4.2. O Festival Jazz na Praça da Erva (Viana do Castelo)

O mais antigo festival de Jazz do Norte do país em 32 edições consecutivas é o Festival Jazz na Praça da Erva (desde 1992), organizado pela Câmara Municipal de Viana do Castelo²⁸.

Foi no ano de 1992 que David Martins, diretor artístico/ produtor do Jazz na Praça da Erva, enquanto ainda estudante na Escola de Jazz do Porto, é convidado a organizar um ciclo de três concertos de Jazz na cidade de Viana do Castelo. Começa assim a busca por um espaço que compreendesse a divulgação do Jazz, contudo “(...) que não fosse demasiado grande, pois sendo o público jazzista na época escasso em Viana.”²⁹ (Martins, 2011: pp 16) Por afirmar que o estilo musical Jazz não se caracteriza como música de massas, “é antes intimista e intenso, onde os músicos se expressão cara a cara com o público.”²⁶ (Martins, 2011: pp 16) A Praça da Erva foi o espaço escolhido para receber até então três concertos de Jazz por reunir as condições designadas: “dimensão, localização, envolvência arquitetural e acústica adequada.”²⁶ (Martins, 2011: pp 16)

Após o sucesso da primeira edição, em 1993 este ciclo de concertos volta-se a repetir, contudo é apenas em 1994 que este conjunto de concertos é nomeado como Festival com a entrada em funções do Executivo Municipal regido pelo Dr. Defensor Moura, e Dra. Flora Silva como Vereadora da Cultura. E nasce assim o nome Jazz na Praça da Erva.

Em 20 anos de história, o projeto cresceu e consolidou-se, qualitativamente, sendo prestigiado a nível nacional e peninsular, por onde cruzaram os mais relevantes músicos de jazz português assim como de panorama internacional. Cresce consigo também culturalmente a cidade de Viana do Castelo assim como a quantidade de jovens estudantes de música. “O público para o Jazz e demais música de qualidade cresceu, é heterogéneo,

²⁸ Câmara Municipal de Viana do Castelo. (n.d.). *32º Festival Jazz na Praça da Erva de 26 a 29 de julho em Viana do Castelo*. <https://www.cm-viana-castelo.pt/32o-festival-jazz-na-praca-da-erva-de-26-a-29-de-julho-em-viana-do-castelo/> Acedido a 12/04/2024

²⁹ Martins, D., & Felgueiras, C. (Coords.). (2011). *Jazz na Praça da Erva 20 anos*. Viana do Castelo: Câmara Municipal de Viana do Castelo.

abarcando todas as idades.”²⁶ (Martins, 2011: pp 26) Assim sendo este é um Festival de “(...) público fiel, conhecedor, entusiasta e caloroso.”³⁰ (Oliveira, 2011: pp 26). Caracterizada como “(...) um cenário de arrebatador encanto e profundamente inspirador para aqueles que nela desfrutam na partilha de momentos únicos musicais ao som do jazz.”²⁷ (Oliveira, 2011: pp 27).

A Praça da Erva localizada no centro histórico de Viana do Castelo, desde a época medieval até às primeiras duas décadas do século passado, apelidada até essa altura de Terreiro da Erva e Praça dos Ferradores, era considerada uma praça de destaque pois era porto de chegada e partida de diligências das mais diversas vilas do norte do país. A mesma agrega as circunstâncias expectáveis, sendo estas localização e dimensão contemplada da sua arquitetura repleta de “(...) casas antigas cuja disposição, forma um poliedro multifacetado criando as condições acústicas ideais.”³¹ (Felgueiras, 2011: pp 27) Acompanhada de uma fonte/bica em granito que compõe o cenário principal do palco juntamente com uma árvore. Por se tratar de espaço assimétrico, onde não há paredes nem ângulos iguais, estes fatores evitam qualquer tipo de eco ou reflexão indesejada de som. “Neste recanto peculiar de Viana, conciliam-se dois pressupostos essenciais para o Jazz na Praça da Erva: Intimismo e Centralidade”³² (Felgueiras, 2011: pp 28).

³⁰ Martins, D., & Felgueiras, C. (Coords.). (2011). *Jazz na Praça da Erva 20 anos*. Viana do Castelo: Câmara Municipal de Viana do Castelo.

³¹ Martins, D., & Felgueiras, C. (Coords.). (2011). *Jazz na Praça da Erva 20 anos*. Viana do Castelo: Câmara Municipal de Viana do Castelo.

³² Martins, D., & Felgueiras, C. (Coords.). (2011). *Jazz na Praça da Erva 20 anos*. Viana do Castelo: Câmara Municipal de Viana do Castelo.



Figura 12: De cima para baixo: Jazz na Praça da Erva 20 anos. Fonte: Biblioteca Municipal de Viana do Castelo. Cartaz Jazz na Porta da Erva de 2024. Fonte: Google imagens

2. Segundo momento: Estudo de Caso

2.1. Participação ativa no 33ª Edição do Festival Jazz na Praça da Erva (24 a 27 julho 2024)

O **Estudo de Caso** é um fenómeno examinado no seu contexto natural, que utiliza uma inquirição empírica e os dados são recolhidos em múltiplas fontes. Investiga-se um ou dois elementos e não se controla ou manipula a situação. A questão de investigação começa com “porquê?” ou “como?” e, o estudo orienta-se para um evento contemporâneo e não passado. Finalmente, os resultados dependem da capacidade de integração do investigador no processo, trabalhando com pessoas e para pessoas (Yin, 2005).

Para que o fenómeno fosse analisado com eficácia, a investigadora alugou um quarto na Praça da Erva durante os quatro dias de evento, permitindo observar a dinâmica dos fluxos urbanos – deslocação de pessoas, mercadorias e comunicação.

Neste sentido, foram realizados questionários exploratórios ao público, durante o decorrer dos quatro dias de festival: dois dias na Praça da Erva e os restantes dois dias no Teatro Sá de Miranda de Viana do Castelo. A seleção dos inquiridos foi totalmente aleatória de acordo com o público presente nos diversos dias. Estes questionários foram impressos e, portanto, entregues diretamente em mão, a distribuição numérica dos mesmos foi dividida na mesma percentagem, isto é, 50% inquéritos foram recolhidos em cada um dos diferentes espaços.

2.2. Realização de Questionários Exploratórios

Nesta fase foram realizados questionários, aleatoriamente, aos participantes/público presente no 33º Festival de Jazz na Praça da Erva que decorreu nos dias 24, 25, 26 e 27 de julho. O Festival decorreu ao longo de quatro noites, mas em dois espaços distintos. Nos primeiros dois dias o evento ocorreu na Praça da Erva, no centro histórico de Viana do Castelo. Os restantes dias aconteceram no

Teatro Sá de Miranda, também nesta cidade. Estes inquéritos foram então devidamente distinguidos para obter uma recolha de dados mais abrangente. Estes momentos decorreram entre os dias 24 a 27 de julho de 2024.

Por se tratar de um Festival de renome, o público variou nas mais diversas formas, podendo este ser composto por moradores, turistas e visitantes.

Em termos operacionais foram realizados **15 inquéritos** em cada um dos espaços identificados, previamente. Os inquéritos foram realizados em português e em inglês, incluindo as seguintes questões:

Tabela 1: Modelo com questionário. Fonte: Marta Fernandes

1. Nome (Opcional)
2. Género
3. Idade
4. Qual foi o aspeto mais positivo da sua experiência no festival?
5. Como classificaria sua experiência geral no festival?
6. Como classificaria a organização do evento?
7. Como avaliaria a localização do festival?
8. O cenário do festival contribuiu para a sua experiência geral?
9. A disposição do palco permitiu uma boa experiência auditiva e

2.3. Análise dos Questionários Realizados

- **Tema:** Estudo coletivo acerca do cenário do Festival de Jazz na Praça da Erva de Viana do Castelo, de 2024.
- **Objetivos:** verificar como o público caracteriza a influência do cenário no sucesso e na perceção do evento e quais as expectativas e experiência pessoal alcançada.

2.3.1 Nome dos inquiridos

À pergunta inicial, de carácter opcional, acerca do nome de cada inquirido, 90% respondeu à questão

2.3.2 Género dos Inquiridos

Relativamente ao público presente na Praça da Erva, responderam 13 pessoas: 9 do Sexo Feminino: com 9 inquiridos (69,2%) e 4 do Sexo Masculino (30,8%).

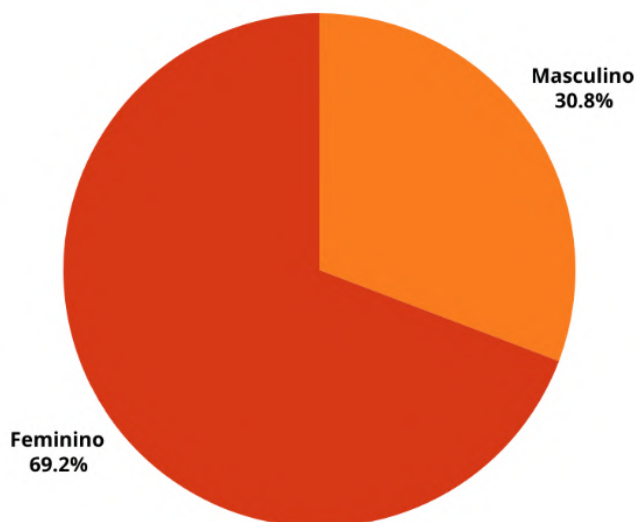


Figura 13: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre o género dos mesmos (Praça da Erva). Fonte: Marta Fernandes

Em relação ao público do Teatro Sá de Miranda, responderam 15 inquiridos: 8 do Sexo Feminino (53,3%) e 7 do Sexo Masculino (46,7%).

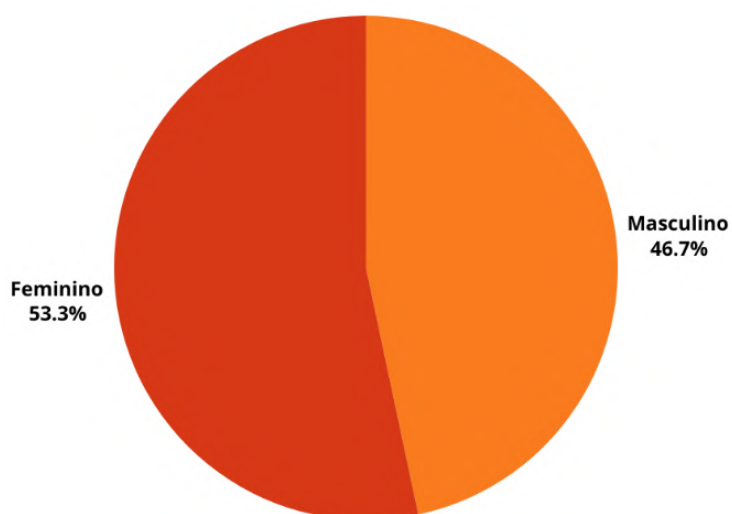


Figura 14: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre o género dos mesmos (Teatro Sá de Miranda). Fonte: Marta Fernan

2.3.3 Idade dos Inquiridos

Responderam ao questionário na Praça da Erva 15 pessoas. Com mais de 40 anos, com um total de 7 respostas (46,7%). Entre 25 e 40 anos: com um total de 4 respostas (26,7%). Entre 18 e 25 anos: com um total de 3 respostas (20%). Menos de 18 anos: com um total de 1 respostas (6,7%).

No caso do Teatro Sá de Miranda, com 7 respostas, 46, 7% tem idades entre os 25 e 40 anos. Com um total de 5 respostas, tem idade superior a 40 anos 33,3% e, com um total de 3 respostas, 20% tem idade entre os 18 e 25 anos (20%).

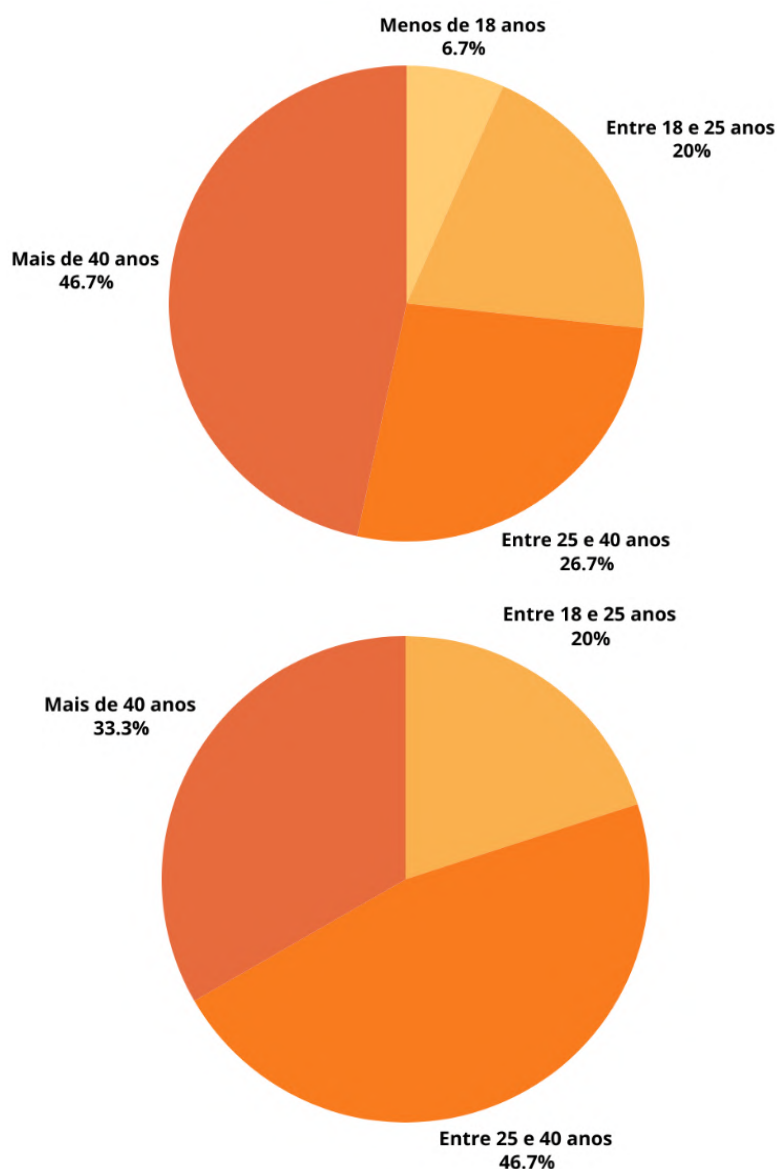


Figura 15: De cima para baixo: Resposta à questão acerca de idade, colocada aos participantes na Praça da Erva. Resposta à questão acerca da idade, colocada aos participantes no Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes

2.3.4 Qual foi o aspeto mais positivo da sua experiência no festival?

Na Praça da Erva, o resultado por ordem decrescente é o seguinte: A) As **apresentações musicais**: com um total de 6 respostas (40%). B) A atmosfera e ambiente: com um total de 5 respostas (33,3%). C) A organização do evento: com um total de 4 respostas (26,7%).

No Teatro Sá de Miranda, o resultado, por ordem decrescente é o seguinte: A) As **apresentações musicais**: com um total de 7 respostas (46,7%). B) A atmosfera e ambiente: com um total de 5 respostas (33,3%). C) A organização do evento: com um total de 3 respostas (20%).

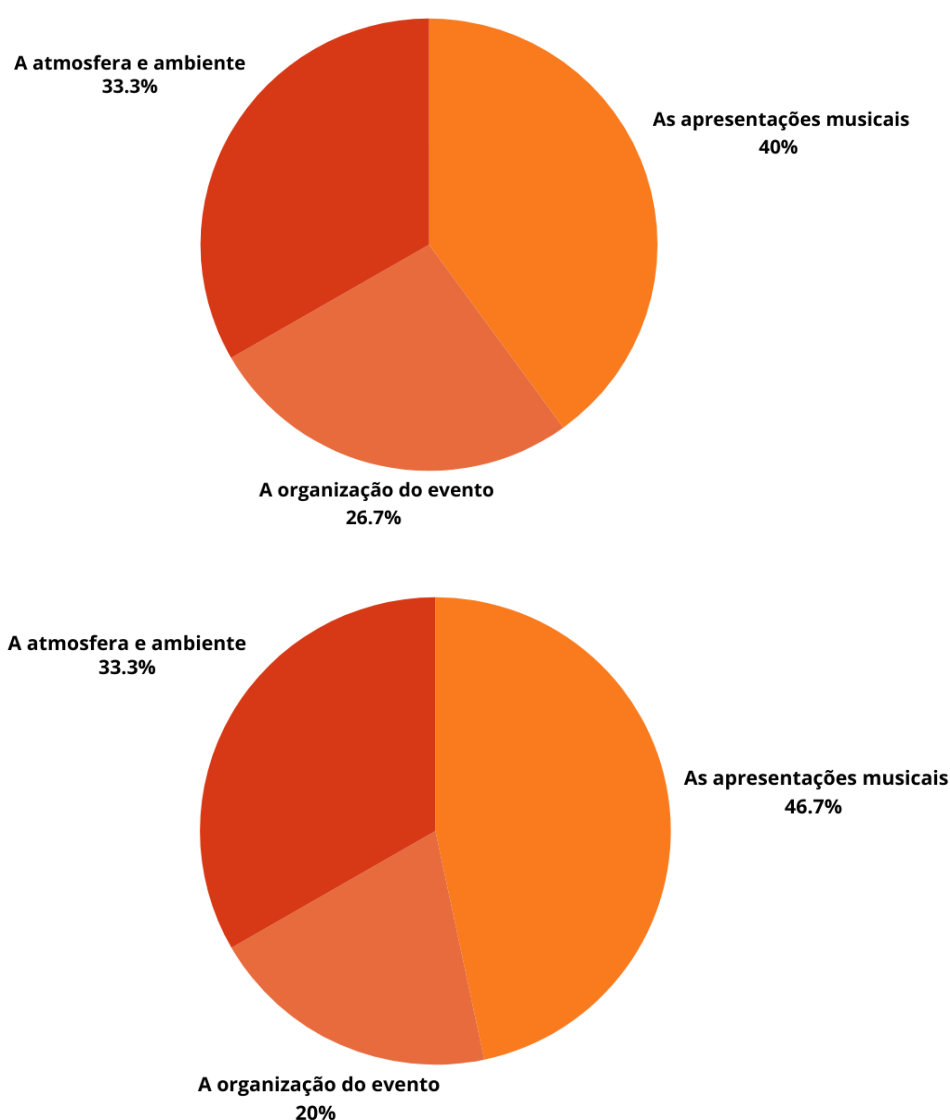


Figura 16: Da esquerda para a direita: Respostas à questão colocada sobre o aspeto mais positivo da sua experiência no festival (Praça da Erva). Fonte: Marta Fernandes

2.3.5 Como classificaria sua experiência geral no festival?

Os inquiridos responderam: A) Muito boa: com um total de 9 respostas (60%). B) Excelente: com um total de 3 respostas (20%). C) Boa: com um total de 3 respostas (20%).

O resultado deste gráfico, por ordem decrescente é o seguinte: a) Muito boa: com um total de 8 respostas (53,3%). B) Excelente: com um total de 5 respostas (33,3%). C) Boa: com um total de 2 respostas (13,3%).

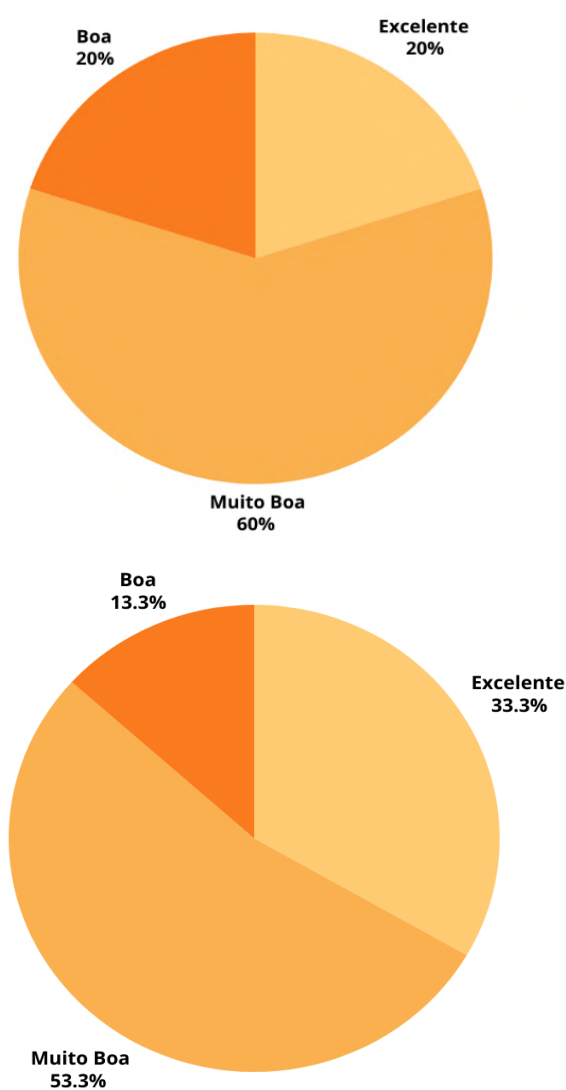


Figura 17: De cima para baixo: Resposta à questão sobre a sua experiência geral no festival Praça da Erva (participantes na Praça da Erva e participantes no teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes

2.3.6 Como classificaria a organização do evento?

Os inquiridos responderam: A) Muito boa: com um total de 6 respostas (40%) B) Excelente: com um total de 4 respostas (26,7%) C) Boa: com um total de 3 respostas (20%) D) Razoável: com um total 1 de repostas (6,7%) E) Negativa: com um total 1 de repostas (6,7%) O resultado deste gráfico, por ordem decrescente é o seguinte: a) Boa: com um total de 6 respostas (40%) b) Muito boa: com um total de 5 respostas (33,3%) c) Excelente: com um total de 4 repostas (26,7%).

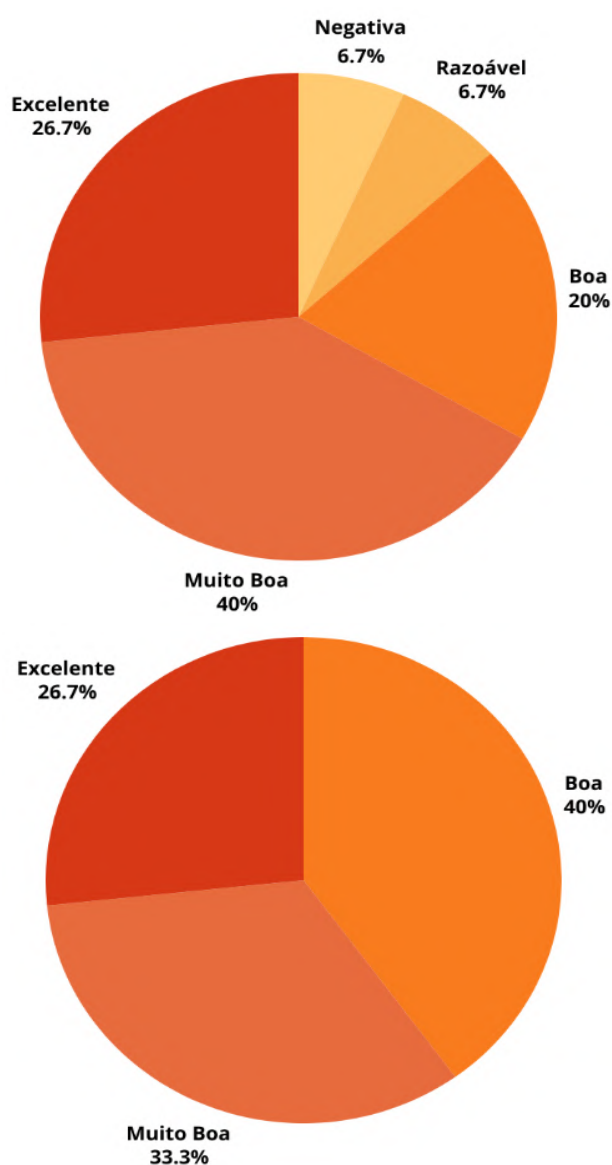


Figura 18: De cima para baixo: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a organização do evento, participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes

2.3.7 Como avaliaria a localização do festival?

Os inquiridos responderam: A) Muito boa: com um total de 6 respostas (40%) B) Excelente: com um total de 4 respostas (26,7%) C) Boa: com um total de 3 respostas (20%) D) Razoável: com um total 1 de repostas (6,7%)

O resultado deste gráfico, por ordem decrescente é o seguinte: a) Excelente: com um total de 6 respostas (53,3%) b) Boa: com um total de 5 respostas (26,7%) c) Muito boa: com um total de 4 respostas (20%)

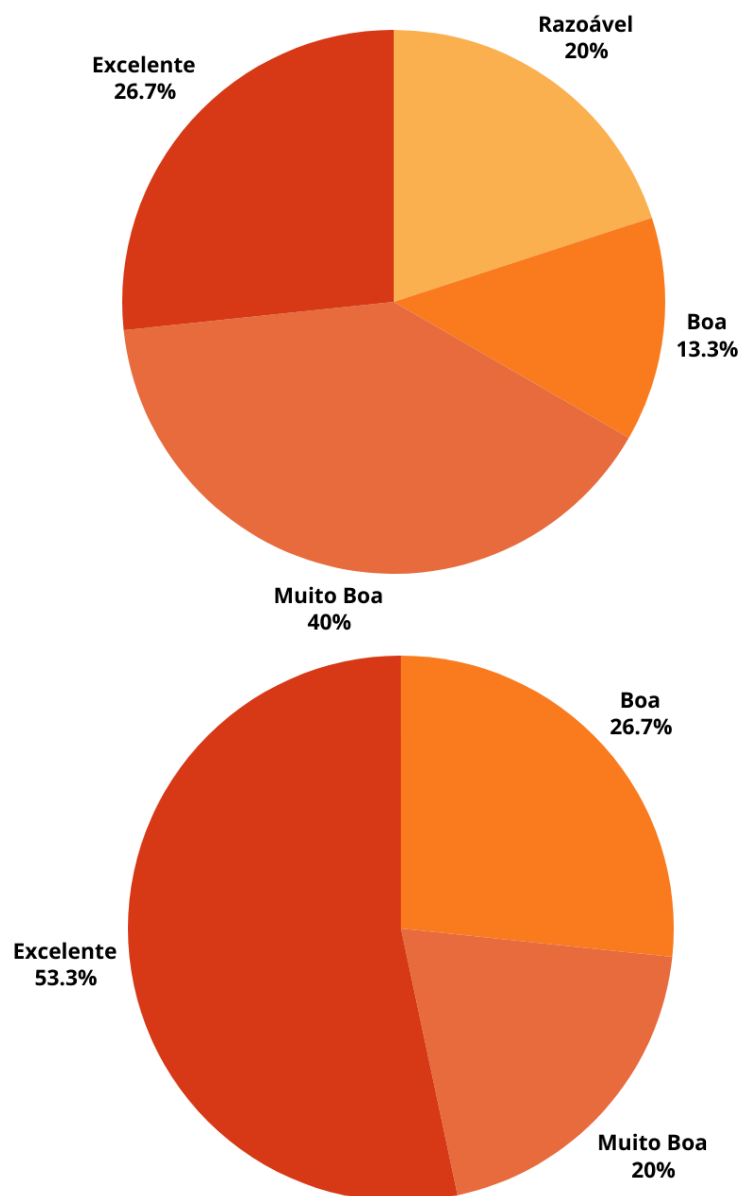


Figura 19: De cima para baixo: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a localização do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes

2.3.8 O cenário do festival contribuiu para a sua experiência geral?

Os inquiridos responderam: A) 3. Contribuiu muito: com um total de 6 respostas (40%) B) Contribuiu: com um total de 6 respostas (40%) C) Neutro: com um total de 3 respostas (20%).

O resultado deste gráfico, por ordem decrescente é o seguinte: a) Contribuiu: com um total de 7 respostas (46,7%) b) Contribuiu muito: com um total de 6 respostas (40%) c) Neutro: com um total de 2 respostas (13,3%).

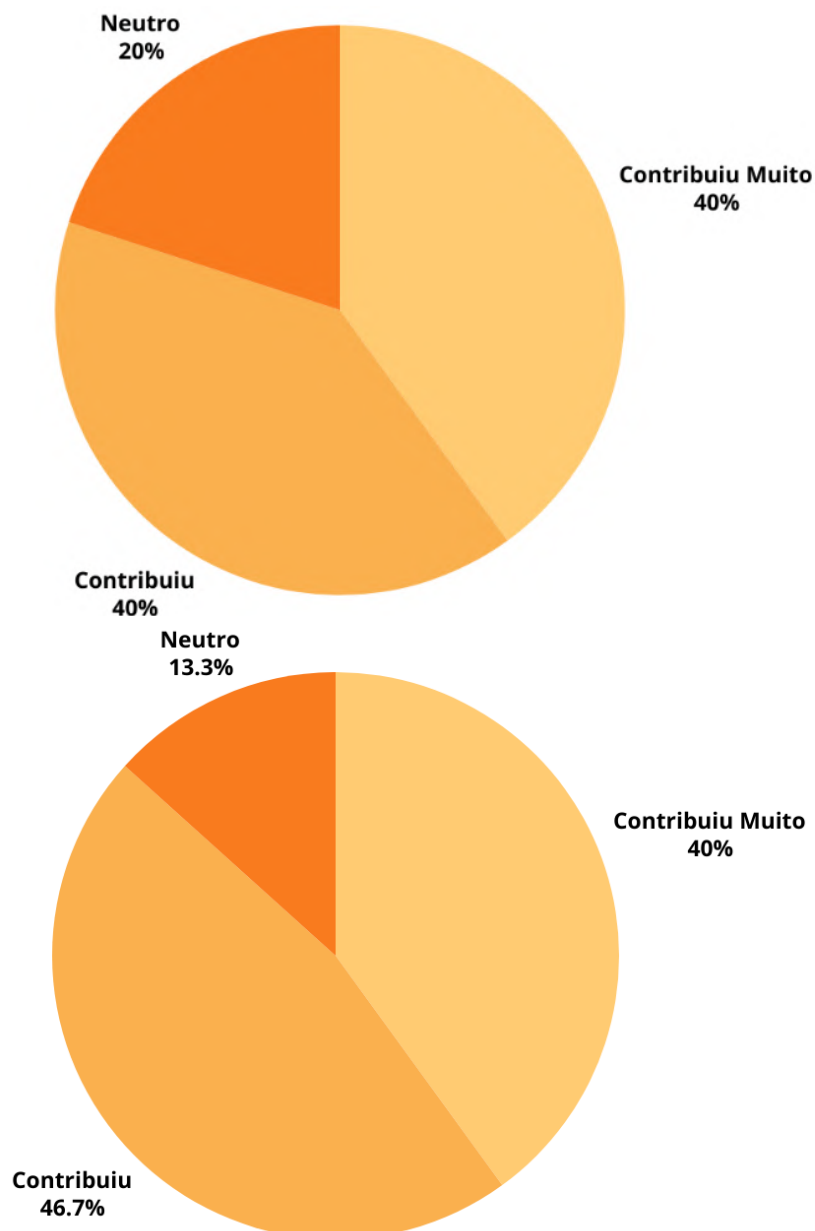


Figura 20: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a sua experiência geral do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes

2.3.9. A disposição do palco permitiu uma boa experiência auditiva e visual?

Os inquiridos responderam: A) Muito boa: com um total de 6 respostas (35,3%) B) Boa: com um total de 5 respostas (29,4%) C) Excelente: com um total de 4 respostas (23,5%) D) Razoável: com um total 1 de repostas (5,9%) E) Negativa: com um total 1 de repostas (5,9%).

O resultado deste gráfico, por ordem decrescente é o seguinte: a) Excelente: com um total de 8 respostas (53,3%) b) Muito boa: com um total de 4 respostas (26,7%) c) 5. Boa: com um total de 3 respostas (20%).

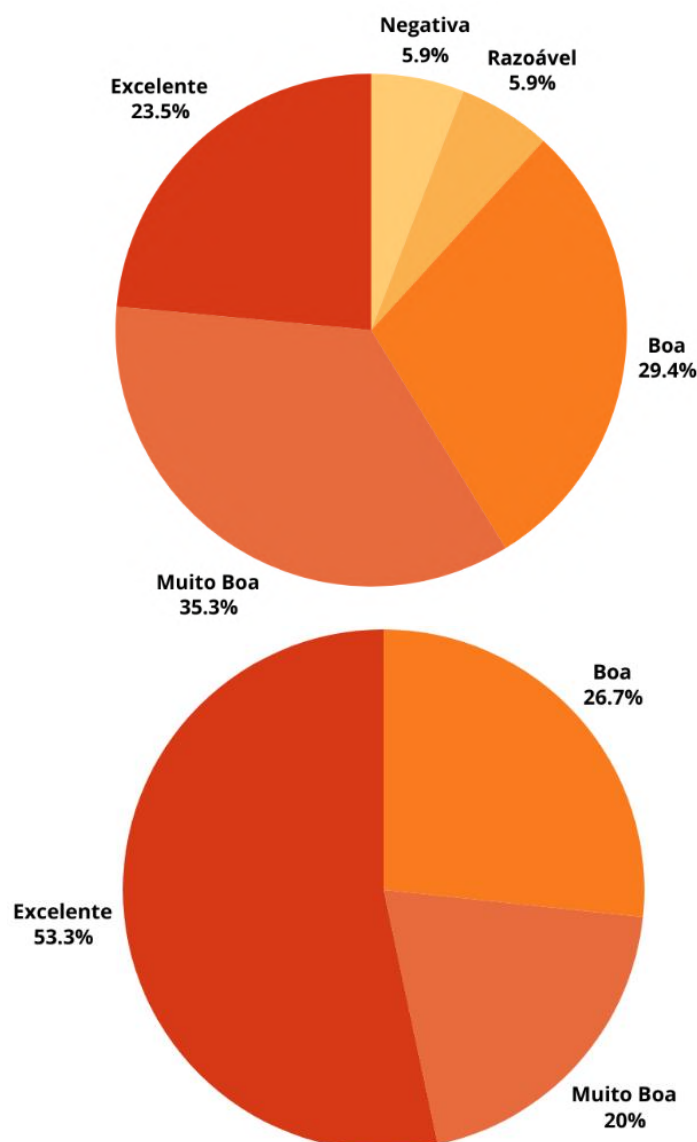


Figura 21: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre a disposição do palco e se permitiu uma boa experiência auditiva e visual do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes

2.3.10. Como descreveria o espaço total do festival em relação à quantidade de público?

Os inquiridos responderam: A) Espaçoso: com um total de 10 respostas (66,7%) B) Reduzido: com um total de 2 respostas (13,3%) C) Muito espaçoso: com um total de 2 respostas (13,3%) D) Neutro: com um total de 1 respostas (6,7%).

O resultado deste gráfico, por ordem decrescente é o seguinte: a) Espaçoso: com um total de 7 respostas (50%) b) Muito espaçoso: com um total de 5 respostas (35,7%) c) Neutro: com um total de 2 respostas (14,3%).

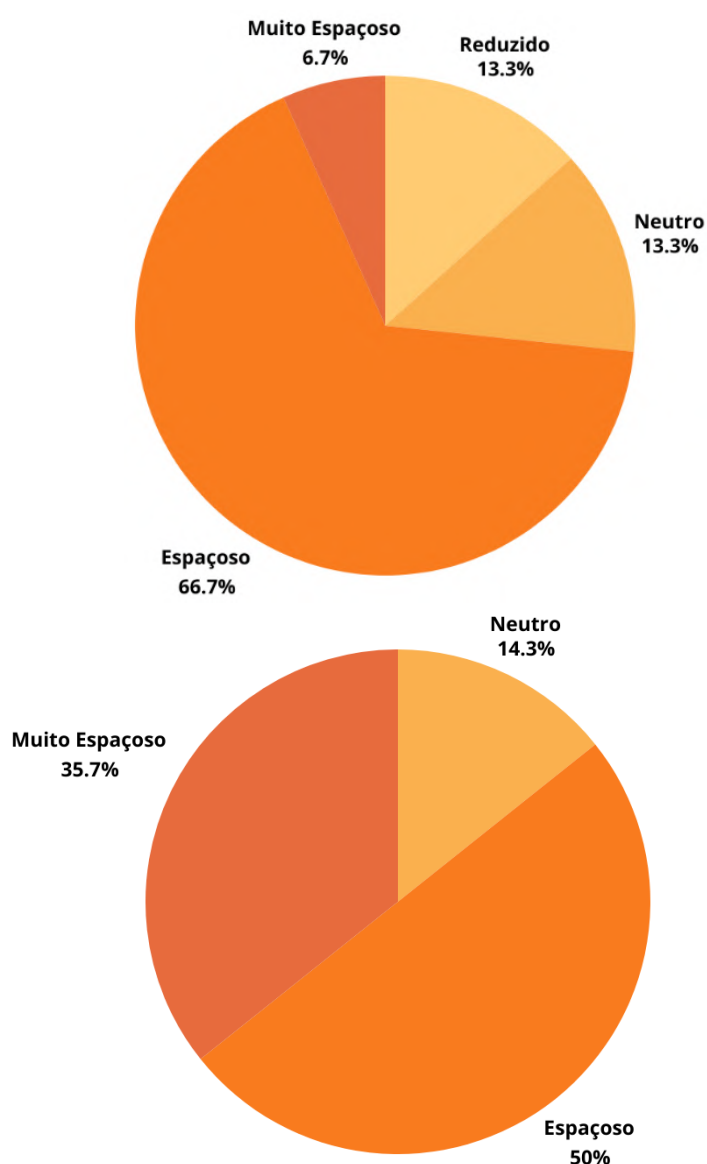


Figura 22: Diagrama que ilustra a questão colocada aos inquiridos sobre o espaço total do festival em relação à quantidade de público do festival participantes da Praça da Erva e do Teatro Sá de Miranda. Fonte: Marta Fernandes

2.4 Considerações para a fase de projeto

Com bases nas respostas obtidas pelos inquiridos na realização destes inquéritos em ambos os espaços em que decorreu este festival, são alcançadas considerações fundamentais para a realização da fase projetual.

Assim sendo estes inquéritos contam com, inicialmente, a identificação (opcional) dos inquiridos dos quais 90% dos mesmos respondeu. Seguidamente a faixa etária dos mesmos que na sua maioria se insere entre os **25 anos e os 40 anos** no Teatro Sá de Miranda. Por sua vez na Praça da Erva corresponde a um publico na faixa superior a 40 anos. Sinteticamente traduz-se num evento direcionado para a um publico maioritariamente adulto.

Considerados na sua maioria os aspetos mais importantes neste festival com bases nestes inquéritos estão em primeiro lugar as **apresentações musicais, a atmosfera e ambiente e a organização do evento**. Posto isto torna-se evidente os elementos que deverão ter destaque baseados nestas respostas, ou seja, terá este projeto de ter como principal saliência as apresentações musicais conjugadas com a atmosfera e ambiente estabelecido pela já organização habitual do evento, e que o torna tão característico.

É relevante salientar a perspetiva do publico relativamente à contribuição que o **cenário** que está presente em ambos os espaços e é distinto, uma vez que em os dois é qualificado como elemento contribuinte para o sucesso do festival bem como a disposição do palco particularmente na Praça da Erva onde o mesmo se encontra disposto calculadamente a enquadrar os elementos já presentes e tão característicos daquele mesmo local, tendo assim este as suas limitações quer pelas suas particularidades já bem vincadas naquilo que é a história do Festival assim como pelo reduzido espaço.

3. Terceiro Momento: Field Ethnography

3.1. Análise e observação na Praça da Erva

No dia 24 de julho de 2024, dá-se então o primeiro dia da 33ª edição do Festival Jazz na Praça da Erva. Este evento decorre na Praça da Erva localizada no centro histórico da cidade de Viana do castelo, durante dois dias. Uma vez que é um evento que decorre à noite, a logística de preparação e organização de todo o espaço acontece durante a tarde desses mesmos dias. Logística esta que envolve, a montagem de palco, sistema de som, iluminação assim como a criação de um espaço destinado a uma parte do publico sentado com a capacidade de cerca de 60 pessoas. Após esta etapa inicial, seguiu-se a composição do palco com os instrumentos musicais necessários para aquele primeiro dia de festival, seguido de momentos de teste de som e ensaios finais dos artistas.



Figura 23: Preparação do cenário. Fonte: Marta Fernandes

Enquanto isto em simultâneo uma empresa parceira ficou responsável pela decoração do palco com elementos naturais, flores, nomeadamente cravos vermelhos uma vez que a Liberdade era o tema desta edição do Festival. É relevante referir que este espaço se encontrava sobre vigilância durante todo tempo em que este cenário se manteve montado.

Chegado o anoitecer, este espaço começa a ser preenchido pelos mais diversos tipos de públicos variando estes entre locais, turistas, pessoas movidas pelo estilo musical, famílias ou grupos de amigos. Havia um espaço destinado a uma parte do publico convidado por exemplo elementos da Camara Municipal de Viana do Castelo, espaço este composto por cadeiras e de acesso restrito. O restante publico maioritariamente assistia aos concertos em pé ou nas esplanadas dos estabelecimentos em volta. No passar dos concertos foco principal do publico era completamente direcionado para o espetáculo a decorrer. Um dos elementos a reter é a relação que os técnicos de luzes estabelecem com os criadores de cenários de forma a destacarem os músicos, criando um ambiente próprio de uma noite de verão.



Figura 24: Preparação do cenário. Fonte: Marta Fernandes

3.2. Análise e observação no Teatro Sá de Miranda

No seguinte dia, 26 de julho, o festival desloca-se então para o Teatro Sá de Miranda, para os então dois dias finais deste festival.

O registo de preparação e logística de horários e funcionou de forma muito semelhante ao que anteriormente ocorreu nos dias anteriores, isto é uma vez que os concertos decorriam à noite a montagem de cenário, testes de som e ensaios decorreu durante as tardes destes dois dias. Contudo por se tratar de um espaço fechado e totalmente distinto do anterior requer uma logística também ela diferente. Por se tratar de um Teatro o cenário é totalmente distinto daquilo que caracteriza o Festival Jazz na Praça da Erva. Como solução, então a organização do evento decide implementar um elemento que remete a fonte tão simbólica e característica deste evento de maneira que esta presença trouxesse simbolicamente a Praça da Erva ao Teatro, criando uma fusão de espaços e sensações. Este elemento já anteriormente usado de outras formas, nesta edição especificamente projetaria, através de um sistema de camaras de vídeo dispostas estrategicamente, constituintes que decorriam ao longo das performances. No teatro, outra variante comparativamente ao formato inicial do festival, refere-se ao publico presente pois o mesmo é caracterizado de forma totalmente distinta por se tratar de uma variante que requer da compra antecipada de bilhetes e limitado à capacidade máxima permitida. Ou seja, desta vez o publico era composto essencialmente pelos seguidores fiéis quer do festival quer do estilo musical.

De igual modo, o processo criativo entre planos, palco, luzes e instrumentos musicais é um dos elementos mais importantes de observar. Numa primeira fase são testadas variações cromáticas de uma paleta de cores variada.



Figura 25: Preparação do cenário e ajuste de luzes. Fonte: Marta Fernandes

Fase Generativa

1. Análise dos dados alcançados na fase exploratória

Finalizada a fase exploratória, dá-se início à fase generativa, contudo é necessária uma análise geral acerca desta mesma.

Esta fase foi dividida por quatro etapas sendo estas o Design de Experiência de Tim Brown, User-Centered Design, Casos de estudo e a Criação de Espetáculos. Estas vertentes tiveram como intuito então criar elementos dinamizadores da cidade em questão, construir significado através do utilizador como elemento central, eventos similares que possam ter um acréscimo neste em questão e que este acumular de fatores possa então ter o Design centrado na criação de espetáculos musicais. Foi também na fase anterior onde decorreu a participação

ativa da investigadora no Festival Jazz na Praça da Erva e onde foram reunidos dados fundamentais para o desenrolar do projeto, pois foi através desta etapa que houve a precessão da dinâmica do evento aos mais diversos níveis e ainda opinião dos participantes acerca deste mesmo.

Posto isto surge então a possibilidade de um contacto com a **empresa corticeira Amorim** onde foi agendada uma reunião com um membro desta mesma empresa, onde foi feita uma apresentação acerca daquilo que trata o Festival Jazz na Praça da Erva e uma prévia história do evento bem como, abordar a aquilo que seria o pretendido para a conceção do projeto. Que se caracterizava pela cedência de blocos de aglomerado de cortiça expandida que se destinariam a ser utilizados como elementos estruturais e decorativos.

Contudo após essa mesma reunião, surgiu a possibilidade através do principal organizador do evento David Martins, da intervenção em um novo espaço da próxima edição do Festival Jazz na Praça da Erva. Seria este, o Parque Ecológico Urbano da cidade de Viana do Castelo. “Galardoado com o Prémio Nacional de Arquitetura Paisagista, pode ser considerado como o “Primeiro Parque de halófitas em Portugal”³³.

Caracterizado por ser um espaço natural com cerca de 20 hectares. “Localizado à nascente do Centro Histórico e a poente da ponte Eiffel, o Parque é parte integrante do estuário do rio Lima, que estendeu um braço para dentro da sua margem direita, sendo uma área de elevado interesse e sensibilidade ambiental.”³⁴

³³ Câmara Municipal de Viana do Castelo. (2025). *Parque Ecológico Urbano*. <https://ambiente.cm-viana-castelo.pt/instalacoes/parque-ecologico-urbano> Acedido em 06/02/2025

³⁴ Câmara Municipal de Viana do Castelo. (2025). *Parque Ecológico Urbano*. <https://ambiente.cm-viana-castelo.pt/instalacoes/parque-ecologico-urbano> (Acedido em 06/02/2025)



Figura 26: Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Google Maps

Conta assim com uma importante zona húmida costeira, rodeada por água salobra da maré e pela água doce da ribeira de S. Vicente. “Era nesta área que se reuniam as condições para reter a água durante a preia-mar (maré alta) que iria pôr em funcionamento o moinho de maré das Azenhas de D. Prior (atual CMIA – Centro de Monitorização e Interpretação Ambiental).”³⁵ Dá origem então à criação de habitats essenciais para várias espécies de aves residentes e migratórias. Considerado um hotspot biológico na cidade, oferece aos visitantes oportunidades de lazer, educação ambiental e conservação da natureza.

³⁵ Eixo Atlântico. (2025). *Parque Ecológico Urbano*. https://vive.eixoatlantico.com/pt-pt/recurso/parque-ecologico-urbano/?utm_source=chatgpt.com (Acedido em 06/02/2025)



Figura 27: Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Google Imagens

Numa era em que a sustentabilidade cada vez mais se torna urgente e necessária a sua consciencialização, surge assim através de um formato inovador que reúna estas características num dos dias do Festival de Jazz na Praça da Erva sendo este sem sistema de som, realizado ao ar livre, no coração verde do Parque Ecológico Urbano da cidade de Viana do Castelo. Este evento pretende então conjugar música e natureza de forma pura e criteriosa, a promover uma experiência sensorial autêntica, livre de amplificação, ruído artificial e impacto ambiental. Desta forma este formato convidaria músicos e visitantes a dividirem o espaço natural como ele é nas suas características cruas, sem colunas nem cabos. Desta forma o som ecoaria diretamente dos instrumentos, o palco seria aberto sem estruturas pesadas, apenas o essencial. Assim sendo ao evitar o uso de som amplificado, o festival condiz com o ecossistema do parque, do mesmo modo que respeita o habitat da fauna local e inspira uma vivência mais leve e consciente da cultura.

Assim sendo através desta localização é pretendido essencialmente criar uma relação entre o meio ambiente, o público e o contacto com a música, podendo este ser através de concertos acústicos, ou apenas instrumental. Desta

forma e por todas as características sustentáveis e compatíveis com toda a dinâmica apresentada, a presença de blocos de aglomerado de cortiça expandida seria uma mais-valia, possivelmente, na utilização dos mesmo como bancos para uma parte do público (cerca de 60 pessoas) e desta forma corresponder a estas premissas sustentáveis e naturalistas através do contacto direto do público com a natureza.

2. Geração de ideias

Posteriormente, foi necessário conhecer e visitar o espaço a intervir em questão. O local foi visitado pela investigadora e pelo principal organizador do evento, David Martins. Desta visita alcançou-se uma perceção mais concreta do pretendido como, por exemplo, questões acerca da dimensão do local assim como possível posicionamento e enquadramento do cenário.



Figura 28: Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Marta Fernandes



Figura 29: Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Marta Fernandes



Figura 30: Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Marta Fernandes

O ponto de partida veio da vontade de criar uma experiência musical íntima, onde a proximidade entre músicos, público e natureza fosse total. Posto isto em vez de incluir a tecnologia na natureza, surge a ideia de deixar a natureza definir os limites da experiência, tendo assim um papel principal, onde o som dos instrumentos flui livremente pelo espaço, tal como os sons naturais que o rodeiam. Toda a estrutura do festival seria então construída com blocos de aglomerado de cortiça expandida, caracterizada por ser um material genuinamente português, leve, resistente, biodegradável e de baixíssima pegada ecológica, a cortiça revelou-se ideal não só pela sua sustentabilidade, mas também pela sua versatilidade estética e acústica. Estes blocos serviriam então como base para o palco, criando uma superfície firme, mas leve, perfeitamente integrada na paisagem, sem necessidade de fundações ou danificar ao solo. Para uma parte do público, os blocos seriam também utilizados como assentos modulares, confortáveis e resistentes, que podem ser modelados livremente e, no final, reutilizados ou devolvidos. Posto isto, e após conhecer o espaço pretendido para a execução do projeto, surgem os primeiros esboços para obter a precessão do pretendido.



Figura 31: Esboços iniciais. Fonte: Marta Fernandes



Figura 32: Parque Ecológico Urbano - Viana do Castelo. Fonte: Marta Fernandes

3. Hipóteses de projeto

As hipóteses de projeto começam então a surgir após a geração de ideias. Tendo sido estipulado que o número ideal de blocos de aglomerado de cortiça expandida para compor o espaço destinado ao público deveria aproximar-se de 60 lugares.

A Corticeira Amorim, através da sua divisão Amorim Cork Insulation, produz aglomerado de cortiça expandida (ICB) em placas dimensionais padrões com 1000 mm x 500 mm. As espessuras tendem a variar entre 10 mm e 300 mm, estando sujeitas da aplicação e das necessidades específicas de cada projeto, assim sendo e tendo em consideração as dimensões facultadas cada bloco

suportaria duas pessoas, traduzindo-se num total de 30 blocos de aglomerado de cortiça.³⁶ (Isocor)

Por sua vez já no que se refere ao palco, e uma vez que este deve suportar o peso bruto de um piano de cauda do qual o seu peso aproximadamente se aproxima dos 400 kgs. Conclui-se que a possibilidade de em vez da utilização de vários blocos, se utilizasse uma estrutura reta e segura revestida com cortiça talvez se facilita o processo, quer a níveis de estabilidade e segurança bem como de disponibilidade de material e a sua montagem.

O cenário envolvente do palco apesar de se tratar de um espaço tão característico pela vasta dimensão e vista tão característica não só para este parque como também para a cidade. Viu-se a necessidade de incorporar elementos que compusessem e destacassem o festival na sua forma. Surgindo então a implementação de mais blocos de cortiça à volta do palco de forma a construir uma estrutura que servisse como perímetro de segurança, além de destacar o palco.

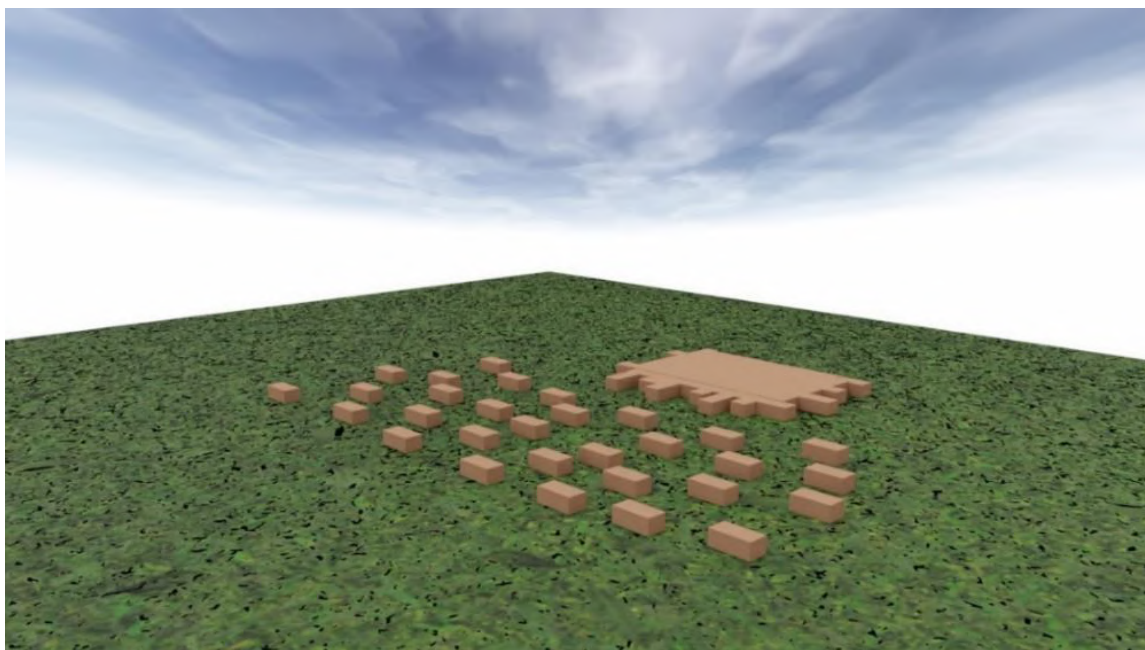


Figura 33: Hipóteses de projeto. Fonte: Marta Fernandes

³⁶ Isocor. (2025). Aglomerado de cortiça expandida. https://isocor.pt/produto/aglomerado-cortica-expandida/?utm_source (Acedido em 06/02/2025)



Figura 34: Hipóteses de projeto. Fonte: Marta Fernandes



Figura 35: Hipóteses de projeto. Fonte: Marta Fernandes

4. Projeto

O Parque Ecológico Urbano de Viana do Castelo, num final de tarde de julho, transformar-se-á assim numa experiência particular musical através de palco vivo e natural através de uma edição do festival de Jazz na Praça da Erva com uma vertente sustentável, onde a música se apresenta na sua naturalidade, sem fios nem colunas, e onde a paisagem não é apenas um cenário, mas protagonista.

Meditado para envolver a comunidade, este evento, permite efetivar o encontro e relação entre arte e natureza, assumindo uma vertente ecológica e cultural, onde a música sucede sem amplificação sonora. Sendo esta transmitida de forma pura dos instrumentos, em acústico, diretamente com o espaço em questão, difundindo-se com os sons do vento, do rio e das aves, contrastando o silêncio entre intervalos e acaba assim por se tornar parte da composição.

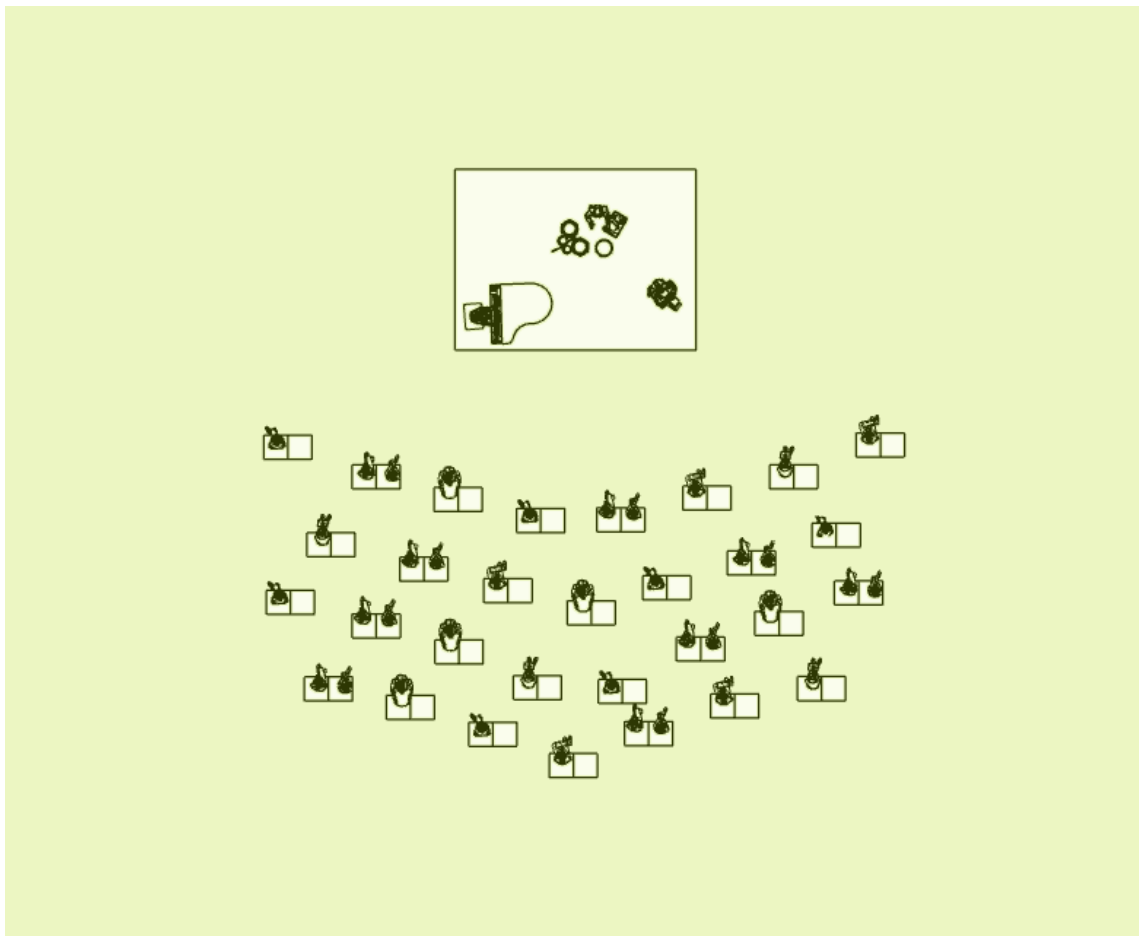


Figura 36: Vista de cima. Fonte: Marta Fernandes

O palco composto por blocos de cortiça expandida natural, elucidam uma estrutura simples, mas impactante, colocada diretamente no solo sem o degradar, pois pelas suas características de ser um material 100% sustentável, pela sua leveza e resistência, mas também pela sua identidade ecológica e estética, num apreço total pelo ecossistema envolvente. Posto isto para construção deste mesmo palco com dimensões de quatro metros de largura por três metros de comprimento com altura de quarenta centímetros seriam necessários cerca de 48 blocos de cortiça expandida natural.

Por sua vez à frente do palco, são dispostos então um conjunto de assentos, também em cortiça, para acomodar confortavelmente cerca de 60 pessoas. Para isto serão então necessários 30 blocos dos mesmos, em que cada um destes acomoda duas pessoas. Os blocos organizados de forma modular e orgânica, criando um espaço que permite tanto disfrutar do espetáculo de forma atenta como o relaxamento informal do público, maioritariamente composto por habitantes locais, visitantes e curiosos.

Ao longo do concerto e à medida que o sol se põe sobre o rio Lima, os músicos conduzem o público por momentos de improviso, emoção e surpresa, não existindo barreiras entre palco e plateia, mas simplesmente proximidade, vulnerabilidade e partilha. Tudo isto num registo com de zero eletricidade, e práticas conscientes em todos os detalhes.

Tornando-se assim este festival realizado na cidade de Viana do Castelo em mais do que um simples espetáculo musical, mas também um gesto de consciencialização, onde existe uma forma de demonstrar que é possível criar cultura com impacto positivo, onde cada escolha quer seja desde os materiais até ao som que se escolhe não usar, colabora para um novo modo de estar no mundo. Transmitindo que o Jazz não apenas se ouve, mas agrega a promessa de um futuro mais leve, próximo e consciente.

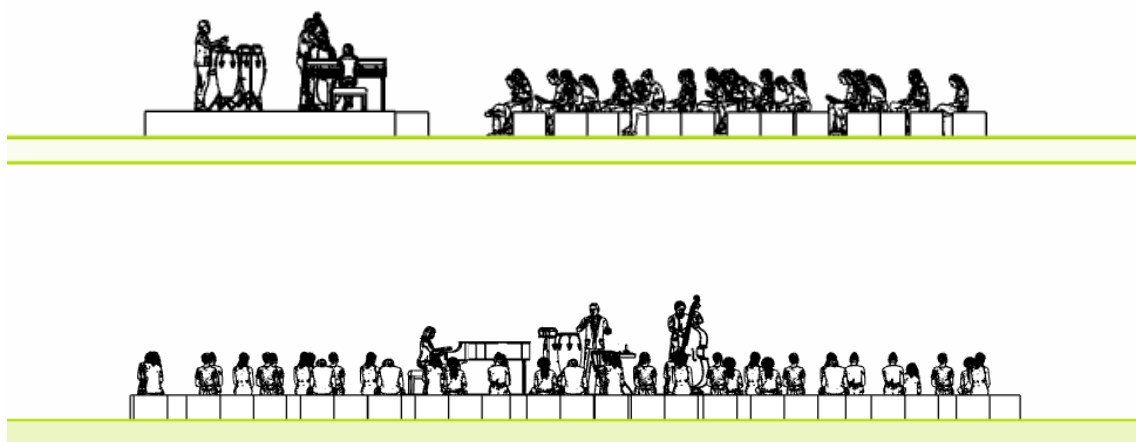


Figura 37: De cima para baixo: Vistas de lado e de frente. Fonte: Marta Fernandes

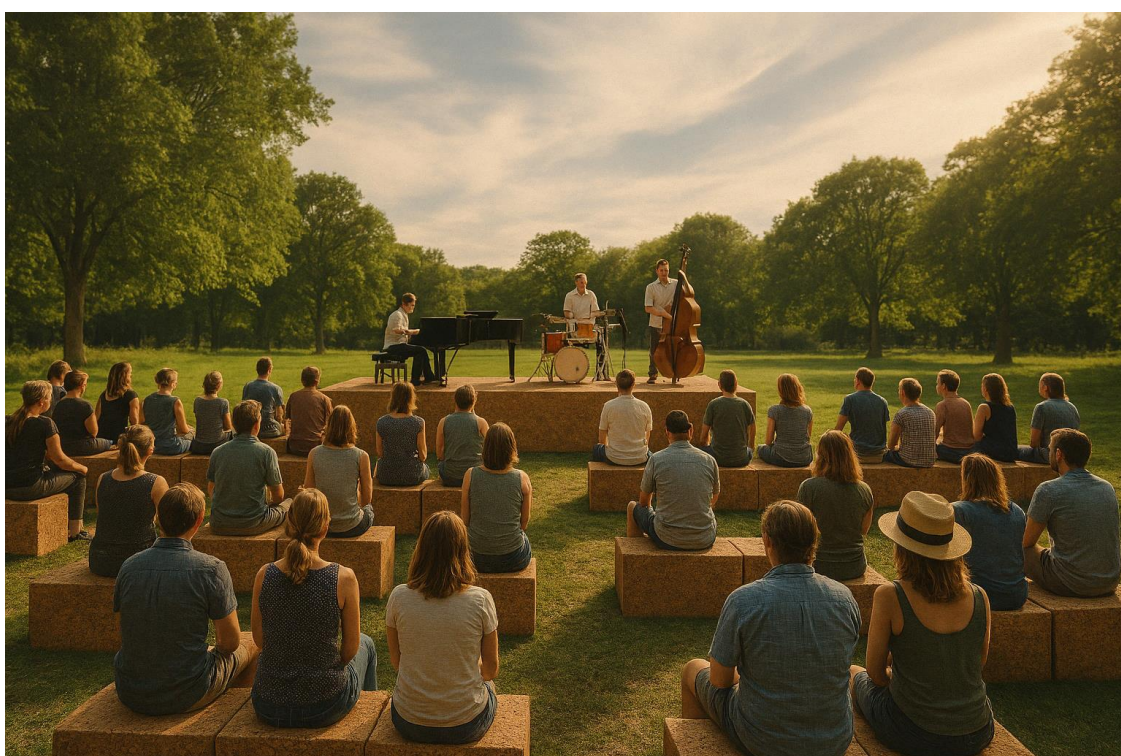


Figura 38: Render. Fonte: Marta Fernandes

5. Conclusões

A presente investigação procurou explorar o contributo do Design de Experiência partindo de um contexto acerca do crescimento expressivo da procura por espetáculos ao vivo em Portugal e, em particular, no município de Viana do Castelo, onde o Festival Jazz na Praça da Erva assume um papel cultural relevante, na criação de espetáculos ao vivo, que promovam significado e socialização, baseada no pensamento de design centrado no ser humano proposto por Tim Brown (2009). Partindo do princípio de que os eventos culturais não se limitam apenas ao seu programa artístico, mas se constroem através de vivências partilhadas, este projeto posicionou o design como um agente ativo na construção de ambientes que envolvam emocionalmente e sensorialmente o público.

Tim Brown, um dos pilares fundamentais do Design Thinking, define o design como mais do que uma forma ou função, tratando-se de projetar experiências centradas nas pessoas, e não só através de apenas objetos ou serviços. Isso é o foco do design de experiência.

No seu livro intitulado de “Change by Design” (2009), o mesmo defende uma abordagem humanizada e integradora ao design com foco na empatia, experimentação e cocriação. Posto isto, no contexto de espetáculos ao vivo, este pensamento insere-se na criação de ambientes de relação social, que favorecem a interação entre pessoas, público e artista assim como momentos, onde a experiência se perlonga para além do evento em si.

O trabalho articulou, primeiramente a investigação teórica, tendo sido esta sustentada em estudos de caso e trabalho de campo através observação e análise do contexto real do acompanhamento direto da edição anterior do festival Jazz na Praça da Erva na sua 33^a edição e, por fim, no desenvolvimento de um projeto prático, fundamentado nos princípios do Design de Experiência, aplicado a uma edição especial do festival no Parque Ecológico Urbano da cidade de Viana do Castelo.

A proposta projetada incorpora então elementos naturais e sensoriais, como a ausência do sistema de som dão esta lugar a uma performance acústica ao ar livre, e o uso de blocos de cortiça como estrutura para palco e assentos, que

pretendem reforçar a proximidade e a interação entre público, artista e espaço natural.

Através da observação da edição anterior do festival esta investigação procurou demonstrar que o Design de Experiência pode transformar eventos culturais em experiências portadoras de significado e de socialização autêntica. Transformando-se assim o design, não é apenas em forma ou função, mas numa prática que gera intenções, emoções e contextos humanos.

Este projeto evidencia que o Design de Experiência pode ser uma ferramenta diferenciadora na criação de espetáculos com significado e não apenas enquanto eventos artísticos, mas também enquanto espaços de encontro, de partilha e de consciência ecológica, ao propor novas e diversas formas de estar em conjunto, ao deixar então de ser um suporte invisível para se tornar um mediador ativo da experiência humana.

Conclui-se que o Design de Experiência aplicado a espetáculos ao vivo é uma ferramenta estratégica na criação de ambientes que promovem o encontro e a vivência cultural consciente, em tempos marcados pela era da aceleração digital e pela importância da captação da atenção, eventos projetados com empatia, cuidado e propósito tornam-se cada vez mais relevantes, dando assim ao design um papel central nesse processo.

Por decisão da Câmara Municipal de Viana do Castelo, a edição do Festival Jazz na Praça da Erva, idealizada para acontecer no Parque da Cidade, não será realizada da forma projetada nesta investigação. A autarquia optou por uma alternativa distinta para a realização do evento, sofrendo assim alteração do espaço e a configuração inicialmente proposta.

Como reflexão interna considera-se então a congruência entre a proposta e os princípios do design sustentável, a funcionalidade e fluidez do espaço projetado, a escolha de materiais naturais nomeadamente, blocos de cortiça expandida natural, a inovação e singularidade da proposta sonora, evento acústico, sem sistema de som e ainda a viabilidade logística do evento no contexto urbano e ecológico de Viana do Castelo. A proposta poderá ainda inspirar futuras edições do festival ou outros eventos que privilegiem experiências significativas e sustentáveis. Desta forma a abordagem evidencia

a importância de reconhecer e explicitar os limites temporais da investigação académica, sem desvalorizar o contributo teórico e prático do projeto.

Como recomendação futura, a realização do evento proposto dará oportunidade para aplicar, testar e aprofundar os conceitos desenvolvidos ao longo desta investigação, permitindo também a contribuição para a construção de novas práticas de design mais humanas, sustentáveis e participativas.

6. Referências Bibliográficas

Antchak, V., & Ramsbottom, O. (2019). *The fundamentals of event design*. Taylor & Francis.

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harvard Business Press.

Buchenau, M., & Fulton Suri, J. (2000). *Experience prototyping*. IDEO.

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). SAGE.

Felgueiras, C. (2011). In D. Martins & C. Felgueiras (Coords.), *Jazz na Praça da Erva: 20 anos* (pp. 27–28). Câmara Municipal de Viana do Castelo.

Laurel, B. (Ed.). (2003). *Design research: Methods and perspectives*. MIT Press.

Martins, D., & Felgueiras, C. (Coords.). (2011). *Jazz na Praça da Erva – 20 anos*. Câmara Municipal de Viana do Castelo.

Novo, R. (2020). *O processo criativo entre o design e a música no desenvolvimento de uma experiência veiculadora de cultura* [Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico de Viana do Castelo]. <http://hdl.handle.net/20.500.11960/2484>

Von Stamm, B. (2008). *Managing innovation, design and creativity*. Wiley.

Yin, R. K. (2005). *Estudo de casos: Planejamento e métodos* (2ª ed.). Bookman.

7. Web

Azevedo, J. (2024). *Joclécio Azevedo estreia novo espetáculo entre “O Público e a Multidão”*. Ágora Cultura e Desporto.

<https://www.agoraporto.pt/noticias/joclecio-azevedo-estreia-novo-espetaculo-entre-o-publico-e-a-multidao>

Acedido em 10 de abril de 2024.

Câmara Municipal de Viana do Castelo. (2024). *32.º Festival Jazz na Praça da Erva – De 26 a 29 de julho em Viana do Castelo*. <https://www.cm-viana-castelo.pt/32o-festival-jazz-na-praca-da-erva-de-26-a-29-de-julho-em-viana-do-castelo/>

Acedido em 12 de abril de 2024.

Comunidade Cultura e Arte. (2024). *EDP Cool Jazz recebeu cerca de 43 mil pessoas e regressa em 2023 como Cool Jazz*.

<https://comunidadeculturaearte.com/edp-cool-jazz-recebeu-cerca-de-43-mil-pessoas-e-regressa-em-2023-como-cool-jazz/>

Acedido em 10 de abril de 2024.

Devlin, E. (2017). *Abstract: The Art of Design*. Netflix. (sem URL específico; citar apenas se mencionado como obra audiovisual)

Acedido em 10 de outubro de 2024.

Expresso. (2022). *Festivais e festas locais são os espetáculos mais vistos em Portugal. Convívio vale mais do que cartaz*. <https://expresso.pt/blitz/2022-02-16-festivais-e-festas-locais-sao-os-espetaculos-mais-vistos-em-portugal.-convivio-vale-mais-do-que-cartaz-publico-e-maioritariamente-masculino-e-pop-rock-e-rei>

Acedido em 27 de novembro de 2023.

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, 5 de junho). *O que é User Centered Design (UCD)?* <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>

Acedido em 7 de outubro de 2024.

Isocor. (2025). *Aglomerado de cortiça expandida*.

<https://isocor.pt/produto/aglomerado-cortiça-expandida>

Acedido em 6 de fevereiro de 2025.

Lumearquitectura. (2024). *Entrevista com Es Devlin*.

https://lumearquitectura.com.br/pdf/ed22/ed_22_Entrevista.pdf

Acedido em 28 de agosto de 2024.

PORDATA. (2024). *Espetáculos ao vivo: Receitas de bilheteira – Municípios*.

<https://www.pordata.pt/municipios/espeticulos+ao+vivo+receitas+de+bilheteira-37>

Acedido em 12 de abril de 2024.

Público. (2023, 7 de dezembro). *INE: Espetáculos ao vivo em Portugal geram valor recorde em 2022*.

<https://www.publico.pt/2023/12/07/culturaipsilon/noticia/ine-espeticulos-vivo-portugal-geram-valor-recorde-2022-2072881>

Acedido em 12 de abril de 2024.

SBC Guidance. (2024). *Utilização do design centrado no ser humano*.

<https://www.sbcguidance.org/pt-pt/criacao/utilizacao-do-design-centrado-no-ser-humano>

Acedido em 28 de agosto de 2024.

Security Magazine. (2023). *Tecnologias e dispositivos que ajudam a garantir a segurança em grandes eventos*.

<https://www.securitymagazine.pt/2023/07/05/tecnologias-e-dispositivos-que-ajudam-a-garantir-a-seguranca-em-grandes-eventos/>

Acedido em 27 de novembro de 2023.

Viana do Castelo – Ambiente. (2025). *Parque Ecológico Urbano*.

<https://ambiente.cm-viana-castelo.pt/instalacoes/parque-ecologico-urbano>

Acedido em 6 de fevereiro de 2025.

Vive Eixo Atlântico. (2025). *Parque Ecológico Urbano*.

<https://vive.eixoatlantico.com/pt-pt/recurso/parque-ecologico-urbano>

Acedido em 6 de fevereiro de 2025.

Europarque. (2024). *Inovação em eventos: Tendências emergentes para 2024*.

<https://www.europarque.pt/inovacao-em-eventos-tendencias-emergentes-para-2024/>

Acedido em 28 de agosto de 2024.

Inauguro. (2024). *Evento e design: reflexões sobre a experiência cultural*.

<https://inauguro.pt/?p=2619>

Acedido em 8 de outubro de 2024.

IPVC. (2024). *Instituto Politécnico de Viana do Castelo – Multimédia e notícias*.

<http://www.ipvc.pt> / <http://multimedia.ipvc.pt>

Acedido em 8 de outubro de 2024.

Amorim. (2024). *Verão com cortiça na Praça do CCB*.

<https://www.amorim.com/pt/media/noticias/verao-com-cortica-na-praca-do-ccb/1978/>

Acedido em 13 de dezembro de 2024.

8. Apêndice1: Modelo do Questionário:



Inquérito de Satisfação e Experiência do Público no
33º Festival Jazz na Praça da Erva
Public Satisfaction and Experience Survey
33rd Jazz Festival at Praça da Erva

Nome (Opcional) / Name (Optional) _____

☐ Masculino / Masculine
☐ Feminino / Feminine
Outro / Other _____

Idade / Age _____

Qual foi o aspeto mais positivo da sua experiência no festival?
What was the most positive aspect of your experience at the festival?

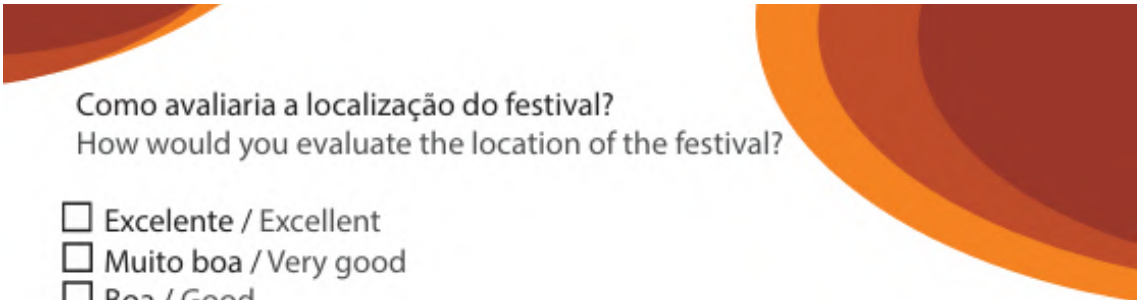
☐ As apresentações musicais / The musical performances
☐ A organização do evento / The organization of the event
☐ A atmosfera e ambiente / The atmosphere and environment
Outro / Other _____

Como classificaria sua experiência geral no festival?
How would you rate your overall experience at the festival?

☐ Excelente / Excellent
☐ Muito boa / Very good
☐ Boa / Good
☐ Razoável / Reasonable
☐ Negativa / Negative

Como classificaria a organização do evento?
How would you rate the organization of the event?

☐ Excelente / Excellent
☐ Muito boa / Very good
☐ Boa / Good
☐ Razoável / Reasonable
☐ Negativa / Negative



Como avaliaria a localização do festival?
How would you evaluate the location of the festival?

- ☐ Excelente / Excellent
- ☐ Muito boa / Very good
- ☐ Boa / Good
- ☐ Razoável / Reasonable
- ☐ Negativa / Negative

O cenário do festival contribuiu para a sua experiência geral?
Did the festival setting contribute to your overall experience?

- ☐ Contribuiu muito / Contributed a lot
- ☐ Contribuiu / Contributed
- ☐ Neutro / Neutral
- ☐ Contribuiu pouco / Contributed little
- ☐ Não contribuiu / Did not contribute

A disposição dos palcos permitiu uma boa experiência auditiva e visual?
Did the layout of the stages allow for a good auditory and visual experience?

- ☐ Excelente / Excellent
- ☐ Muito boa / Very good
- ☐ Boa / Good
- ☐ Razoável / Reasonable
- ☐ Negativa / Negative

Como descreveria o espaço total do festival em relação à quantidade de público?
How would you describe the total festival space in relation to the amount public?

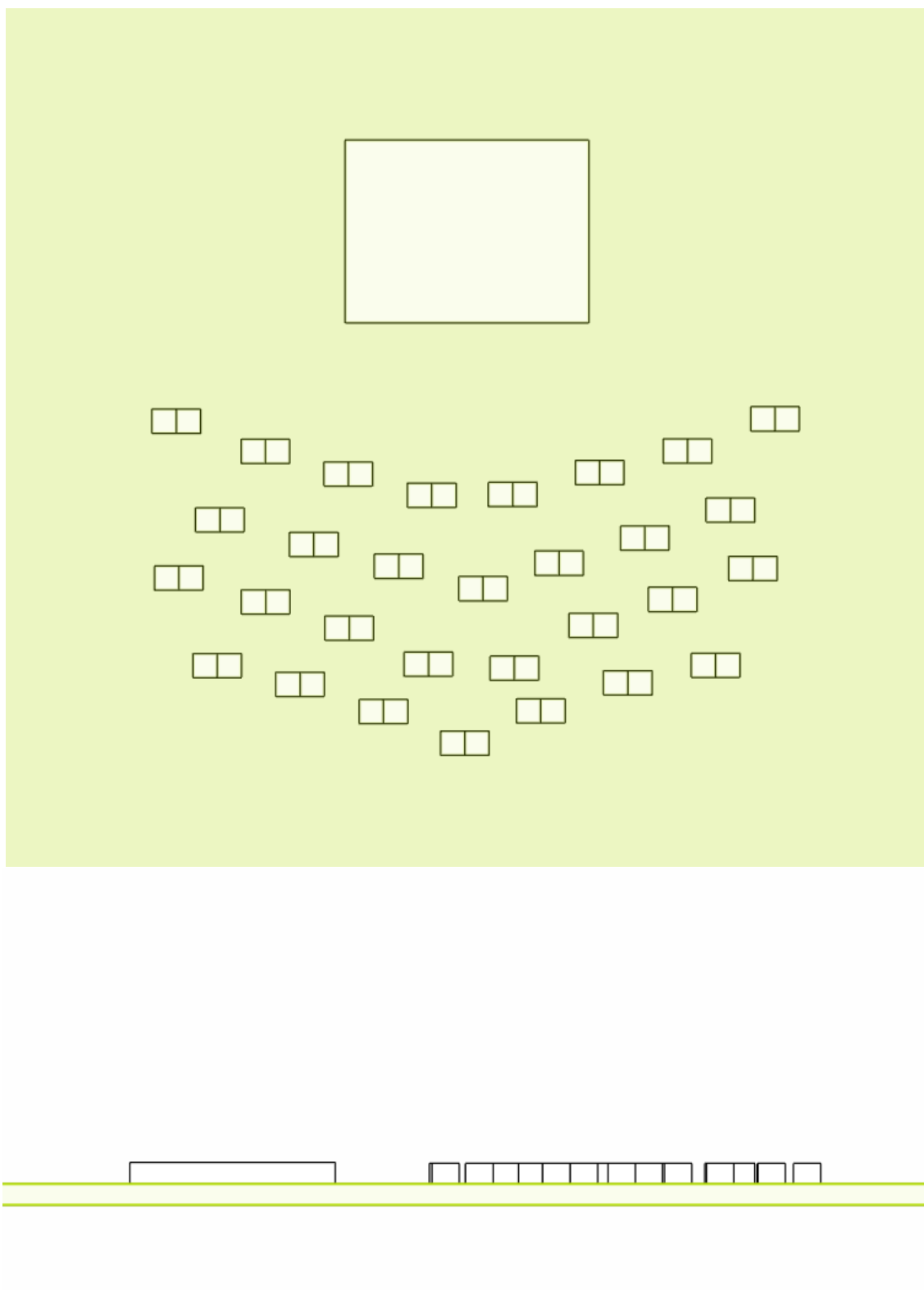
- ☐ Muito espaçoso / Very spacious
 - ☐ Espaçoso / Spacious
 - ☐ Neutro / Neutral
 - ☐ Reduzido / Reduced
- 

9. Apêndice 2: Registos Fotográficos do Trabalho de Campo





10. Apêndice 2: Desenhos Técnicos



Diário da Tese

17 de novembro de 2023

- 1ª Reunião com principal organizador do evento (David Martins)
- Contextualização acerca do evento
- Possibilidade da participação como trabalho de campo na edição do evento em julho de 2024

24 a 27 de julho de 2024

- 33ª edição do Festival Jazz na Praça da Erva
- Participação ativa
- Observação do processo de montagem do festival, testes de som e luzes
- Presença nos concertos a decorrer
- Distribuição dos inquéritos pelo público aleatoriamente
- Registos fotográficos



6 de dezembro de 2024

- Reunião com uma representante da Corticeira Amorim
- Apresentação daquilo em que se inseria a proposta do projeto
- Possibilidade de uma colaboração
- Reunião com o principal organizador do evento, David Martins, acerca desta nova possibilidade.
- Visita ao espaço pensado e proposto para a realização deste projeto.



2 de fevereiro de 2025

- Resposta da Corticeira Amorim
- Opções de venda ou empréstimo do material