

Xistórias – performance e animação como resposta comunitária à exclusão digital

Eunice Gonçalves Duarte

Artista das artes performativas.

Mário Montez:

Animador sociocultural/ Escola Superior de Educação de Coimbra.

Resumo

O projecto Xistórias teve como ponto central o trabalho artístico participativo com os habitantes das Aldeias do Xisto, do concelho de Góis, desenvolvido entre Julho e Dezembro de 2013 por duas artistas, um animador sociocultural e um programador informático. O projecto foi financiado pela ADXTUR. O trabalho artístico, que visou uma *performance* digital com os habitantes das aldeias, teve por base as estórias antigas e contemporâneas das aldeias, as actividades familiares e profissionais do dia-a-dia e as expectativas sobre o futuro desta região. Cruzaram-se materiais da terra e do campo com meios tecnológicos digitais, ao mesmo tempo que se alertou para a situação de exclusão social deste território e das suas comunidades, particularmente no que respeita ao acesso às telecomunicações. Alguns momentos da *performance* foram transmitidos em tempo real, através da Internet, para Lisboa. A partir deste projecto os habitantes desenvolveram novas sinergias em torno do desenvolvimento das suas aldeias e do acesso aos meios de comunicação digitais. O texto apresentado é o relato da experiência deste projecto.

I. O território

Aiga Nova, Aigra Velha, Comareira e Pena são quatro pequenas aldeias tranquilamente situadas a cerca de 700 metros de altitude no topo norte da Serra da Lousã, no município do Góis, na zona centro de Portugal.

Documentos e fotografias de meados do século XX mostram as aldeias cheias de vida; vivências familiares e de trabalho rural, numa interacção de pessoas e gado. Após a iniciativa política de florestação extensiva executada pelo Estado Novo e o êxodo rural ocorrido durante os anos 60 e 70 do mesmo século, estas aldeias - assim como a maioria do interior português - tornaram-se lugares praticamente abandonados de uma região já por si pouco desenvolvida. A estes fenómenos juntam-se factores como a topografia acentuada e o clima marcado por Invernos rigorosos de humidade, vento, nevoeiro e muito frio, e Verões quentes e secos. A falta de acessos por estrada e de meios de transportes públicos ampliam ainda mais o abandono desta região.

Embora as fronteiras entre ruralidade e urbanidade sejam cada vez mais difusas e ainda um tema de aceso debate nos estudos do desenvolvimento, é reconhecido que é o senso comum que mais facilmente distingue uma condição da outra, atribuindo à ruralidade uma estreita relação com “isolamento” e “natureza”. São estes dois elementos que neste caso compõem o quadro geográfico e social, no qual o xisto é o elemento principal, e por isso conhecidas por Aldeias do Xisto.

Esta imensa região inclui mais 27 aldeias espalhadas pelo Centro de Portugal, integradas numa rede representada e promovida pela ADXTUR – Agência para o Desenvolvimento Turístico das Aldeias do Xisto. O xisto é aqui o marcador essencial da cultura, do património, das tradições e das oportunidades contemporâneas desta região, que se pautam pela imensidão e beleza da paisagem natural e pelo património edificado restaurado. Nas Aldeias do Xisto do concelho de Góis são ainda as actividades de agricultura de subsistência e exploração florestal que dominam a economia local, junto com a exploração turística.

As Aldeias do Xisto de Góis apresentam uma baixa densidade populacional; com efeito habitam nas aldeias 23 habitantes. A mais habitada, a Pena, conta com 15 pessoas, 4 vivem na Aigra Nova, na Comareira e na Aigra Velha têm vivido apenas 2 pessoas em cada aldeia. Numa área mais remota das imediações da Pena está a estabelecer-se um casal com uma criança.

Tendo em contas as condições descritas, acaba por não haver investimento na região, sendo limitado o acesso a sistemas sociais como: educação, saúde, cultura, economia, lazer, e até religião. Às más condições rodoviárias para acesso às aldeias, junta-se ainda as más condições de acesso às tecnologias de comunicação e informação, como Internet e rede de telemóvel. Há portanto uma falta de investimento das empresas de telecomunicações e do Estado, para além das rudes condições topográficas. O despovoamento das aldeias da serra é por tudo isto notório, dando corpo ao dizer do Sr. Manel Claro (morador de Aigra Velha) sobre a falta de esperança de um repovoamento jovem porque “já não há sangue”.

Embora as aldeias estejam quase desabitadas e a esperança de povoamento não reside num ou outro caso singular de jovens que procuram novos estilos de vida, existem ainda assim algumas estruturas de apoio ao turismo, à promoção e defesa da cultura local e do ambiente, que contribuem para a ocupação das populações e pontual empregabilidade. A maioria destas estruturas foi criada e é mantida pela Lousitânea – Liga dos Amigos da Serra da Lousã. Da relação estabelecida com esta organização, ao longo de vários momentos pessoais, de lazer e profissionais, surgiu a proposta de um projecto artístico que veio a desenvolver-se como Xistórias – *performance* digital nas aldeias do xisto, entre Julho e Dezembro de 2013.

II. A proposta de acção

Se o isolamento é, por um lado, um fenómeno de extrema dureza para quem habita

as Aldeias do Xisto, é, por outro lado, um elemento de beleza para quem as visita. Descobrir as paisagens, a flora e a fauna da região é algo fascinante e foi o que primeiramente levou Eunice a perguntar: “Poderei viver nestas aldeias e desenvolver uma actividade artística, mantendo-me em contacto com as pessoas dos centros urbanos?”

Os discursos políticos e as empresas operadoras de Internet diriam “Sim” No entanto, a realidade mostrou-se completamente oposta aos discursos e às políticas que evocam a existência de uma cobertura total de Internet no território português. Com base nesta visão enviesada da realidade as operadoras de Internet têm realizado contratos de serviço, vendido e publicitado aparelhos que garantem uma cobertura 4G, quando na realidade as condições para aceder à Internet nestes territórios são muito limitadas. Uma das operadoras, em Novembro de 2013, apresentou uma campanha publicitária sobre a cobertura 4G em todo o território português, tendo criado um super-herói que supostamente levaria o sinal de Internet a todo o lado, até mesmo às povoações rurais.

Nos últimos anos, temos assistido à transformação de procedimentos em papel para processos digitais (desde o preenchimento de IRS às inscrições e matrículas em estabelecimentos de ensino), ao mesmo tempo diversas medidas políticas têm vindo a suprimir serviços públicos do interior de Portugal. Paradoxalmente, o interior rural é evocado como um território de oportunidades para os mais jovens, tendo em conta as possibilidades e expectativas criadas pela Internet.

Mesmo com vários planos de sensibilização para o digital e para a facilidade de acesso à Internet, as Aldeias do Xisto de Góis encontram-se sem cobertura de Internet ou conectadas através de ligações anacrónicas e fracas, embora mais dispendiosas do que as existentes noutros territórios mais povoados. Por exemplo, a Lousitânea utiliza um serviço ADSL de 4Mbit/s para que os técnicos desenvolvam todas as tarefas necessárias à actividade da associação. Uma família na aldeia da Pena utiliza uma Pen USB de Internet e consegue rede, num certo ponto da casa, apenas devido ao posicionamento da mesma numa cota alta da localidade. Tanto a Lousitânea como a família estão habituados a esperar vários minutos para enviar um *email com* um simples anexo...e estão habituados a pagar em média cerca de 30 Euro por mês pelo serviço de Internet. Durante os testes feitos no decorrer do projecto confirmámos que a velocidade da Internet nas aldeias era menor que 1Mb/s, nos locais onde havia cobertura. Os operadores de Internet com quem lidámos propuseram diversas opções e novos contractos a fim de resolver o problema; cada opção era mais dispendiosa do que a anterior. Curioso é que, durante o período de testes das condições de Internet disponíveis, foi devolvido equipamento que se mostrou ser completamente ineficaz na captura de sinal mas as operadoras nunca se preocuparam em saber qual a zona de utilização sem cobertura.

Por tudo isto, a proposta de acção neste contexto social e geográfico incidiu num inédito desafio: a criação de uma *performance* digital com as pessoas habitantes das

aldeias, que cruzasse as estórias locais com as vivências contemporâneas e com a pesquisa de uma tecnologia *low tech*, ou seja, utilizando equipamentos digitais do quotidiano (computadores portáteis, *smartphones*, telemóveis, etc). A *performance* seria apresentada nas aldeias a um público limitado e transmitida em tempo real pela Internet, para Lisboa.

A base conceptual e tecnológica baseou-se em trabalhos artísticos anteriores como “A História é Clandestina” ou “Abençoadas Máquinas Que Nos Permitem Ver”, no qual utiliza os meios tecnológicos digitais como meio de transmissão e mediação da *performance*, em conjunto com narrativas e estórias. Esta foi a proposta inicialmente partilhada com as organizações locais, em Março de 2012 mas apenas em Maio de 2013 é que se reuniram as condições necessárias para apresentação à ADXTUR.

Esta acção artística, com vista à chamada de atenção para um problema de exclusão social num território onde as pessoas são símbolo de resistência, teria de ter como base a participação das pessoas já que as consideramos como essenciais para uma abordagem artística transformadora da realidade social. Todas as pessoas relacionadas com as aldeias, desde habitantes a descendentes de antigos habitantes, foram consideradas potenciais participantes. Também as organizações locais têm um papel crucial na manutenção e promoção de uma transformação social.

A Lousitânea, nas aldeias, e a associação cultural Salamandra Dourada, em Lisboa, tornaram-se parceiros essenciais à realização do projecto, financiado em 70% pela ADXTUR (PRODER) e com os apoios da Câmara Municipal de Góis e da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Coimbra. Os restantes 30% de financiamento foram conseguidos com esforços da comunidade, das associações e de recursos locais.

A proposta tornou-se um projecto artístico e de animação sociocultural, mobilizando a população das aldeias e uma série de recursos locais. Assim, às ideias iniciais do projecto artístico juntou-se a animação sociocultural.

Sabemos que uma proposta desta natureza não poderá fugir ao debate em torno da legitimidade e importância de uma acção externa com vista ao desenvolvimento local. Se por um lado os agentes endógenos são conhecedores e mobilizadores dos recursos locais, por outro lado os agentes exógenos conseguem uma visão analítica e mais fresca da realidade, trazendo consigo uma nova energia impulsionadora. Embora o debate não se extinga nestes argumentos, e não seja aqui o local para o desenvolver, os resultados do projecto poderão, em parte, responder às potenciais perguntas sobre esta temática.

III. O projecto

Após a aprovação do projecto pela ADXTUR, convidámos mais duas pessoas para integrar a equipa de execução do mesmo. A artista portuguesa residente em Londres, Paula Roush, que iria garantir um trabalho de imagem, e o programador informático

Miguel Gomes que garantiria a concepção da plataforma de transmissão *on line (streaming)* da *performance*.

Enquanto projecto participativo, a proposta foi partilhada desde logo com os e as habitantes das aldeias, assim como com a Lousitânea. Desde o início definiram-se valores e princípios como a mobilização, a participação e a capacitação. O nome Xistórias foi igualmente proposto aos habitantes, após alguns encontros informais de recolha de ideias. O nome combina o elemento xisto com a ideia de estórias locais e foi aceite com gosto pelos participantes.

1. Diagnóstico e planeamento

Embora a proposta formal apresentada à ADXTUR e às organizações parceiras incluísse um diagnóstico preliminar, precisámos de um conhecimento mais aprofundado da realidade. Num território no qual as pessoas vivem da agricultura, facilmente confirmámos que a única forma de recolhermos informação e de esperar a participação das pessoas, é trabalhar ao seu lado, ajudando nas tarefas agrícolas. Assim, ao mesmo tempo que explorávamos as ideias das pessoas sobre as aldeias e os seus estilos de vida, necessidades, problemas e possibilidades de os resolver, aprendíamos também a trabalhar no campo, a cortar milho, alimentar burros, galinhas, cabras e, mais tarde, a apanhar e seleccionar castanhas e a pastar gado pela serra. Durante este processo fomos convidados para um evento comunitário muito especial e reservado aos habitantes da Pena e seus amigos mais próximos: um almoço comunitário. Algumas das pessoas que ali se encontravam viviam ou tinham vivido no estrangeiro, especialmente em França, e agora muito envolvidos no desenvolvimento das aldeias.

Num desses momentos um grupo de habitantes mostrou ter ganho consciência da situação de exclusão digital a que estavam submetidos. Uma vez tendo desmistificado o problema e seus contornos, os e as habitantes das aldeias mostraram-se dispostos a agir contra a situação, dando corpo à ideia subjacente no conceito de *conscientização* de Paulo Freire e tornando real o princípio de capacitação inerente aos processos de animação sociocultural.

Assim, desde o início do projecto foi necessário intervir em duas direcções complementares: a *performance* artística e a acção colectiva de contornos político-sociais. Na primeira direcção sabíamos que seríamos nós (equipa de execução do projecto) os responsáveis pela dinamização do processo. Na segunda direcção, gerada já durante o desenvolvimento do projecto, não esperávamos ter grande envolvimento nem ter um papel activo. No entanto foi necessário apoiar e animar os habitantes na organização da acção política, tendo eles mesmo solicitado esse apoio. “Queremos fazer alguma coisa contra a situação mas não sabemos por onde começar; vocês têm de nos ajudar” - disseram-nos duas habitantes. Com efeito, a responsabilidade da equipa repartia-se também por este processo, uma vez que a desmistificação do problema fora encetada no âmbito do projecto. Ao mesmo tempo que trabalhámos na construção da

performance e todos os processos artísticos inerentes à mesma, também apoiámos o grupo a organizar a acção colectiva contra a exclusão digital. Nesta fase encarámos diversos problemas em ambos os contextos:

1. As aldeias distam consideravelmente umas das outras e a relação entre os seus habitantes não era colaborativa, embora se conheçam desde há muito tempo.
2. As pessoas das aldeias trabalham no campo e não têm tempo livre.
3. Algumas pessoas eram resistentes ao trabalho da Lousitânea nas aldeias.
4. Embora a maioria das pessoas reagisse ao problema da falta de acesso à Internet, poucas pessoas necessitavam realmente de Internet.
5. A equipa do projecto nas aldeias (3 pessoas) era pequena para lidar com tarefas tão díspares e numerosas.

2. Tempo de acção

Entre Julho e Novembro realizámos diversas viagens e estadas nas aldeias, permanecendo junto dos habitantes, pernoitando até em espaços emprestados por eles, com e sem tecto. Em Novembro o projecto foi totalmente realizado nas aldeias, tendo as duas artistas e o animador sociocultural ficado a residir durante 3 semanas na aldeia da Comareira. Esta residência artística, definida no planeamento, contemplou um trabalho efectivo e exaustivo com 30 pessoas habitantes das aldeias ou com elas relacionadas.

O trabalho desenvolvido levou a uma estreita relação com os habitantes das aldeias, obrigando a uma constante adaptação das acções da equipa às suas dinâmicas quotidianas e aos tempos por eles definidos. Neste processo foram realizados ensaios nas aldeias; encontraram-se saberes e produtos criados por habitantes locais com grande valor artístico; procuraram-se e mobilizaram-se diversos recursos de suporte ao projecto; discutiram-se opções estéticas; construíram-se estórias a partir de outras já existentes; definiram-se estratégias para a organização do dia de apresentação da *performance*; testou-se a Internet em diversos lugares das aldeias, assim como o melhor serviço de Internet que garantisse a transmissão no dia da apresentação.

O processo de construção e apresentação da *performance* artística envolveu muitos riscos (embora todos os processos artísticos e de animação têm a sua porção de risco, trabalhando ou não com pessoas e com equipamentos tecnológicos). Um destes riscos residiu na aposta em dois tipos de públicos e em duas apresentações a decorrer em simultâneo: uma apresentação “ao vivo” para um público presente nas aldeias e uma apresentação mediada pela tecnologia (transmitida através

da Internet) para um público presente em Lisboa, vivenciando a transmissão em directo. Esta apresentação teve lugar na associação Salamandra Dourada onde um animador e o programador informático guiaram o público ao longo da experiência, envolvendo-os com ambientes relativos às aldeias, lendo histórias, apresentando vídeos do processo, pequenas entrevistas com os habitantes, para além do *streaming* da *performance* nas aldeias.

1.1. A performance

A *performance* Xistórias apresentada nas aldeias integrou um público de 50 pessoas, na maioria oriundas de Lisboa e Coimbra, e outras de Góis. O público, também considerado participante tendo em conta o nível de interacção e participação no evento, foi recolhido por dois autocarros da Câmara Municipal de Góis (também parceira no projecto) em dois pontos de encontro específicos (Coimbra e Góis) de forma a poderem utilizar transportes públicos e a não levar automóvel para as aldeias. A experiência teve início logo na viagem de autocarro onde dois voluntários, Jorge e Rita, iam envolvendo o público no ambiente da *performance*. O acolhimento nas aldeias foi feito ao início da tarde em Aigra Velha pelo Sr. Coriolano, um habitante que guiou o grupo pela aldeia e pelo seu museu de esculturas naturais, construído no decurso do projecto com materiais anteriormente produzidos, ajudado por uma voluntária/ performer na equipa do projecto, Pietra. Após o acolhimento o público foi confrontado com a chegada das personagens iniciais, transportadas na carrinha *pick up* da D. Maria do Rosário: A Princesa do Sinal, a Mulher-Veado, o Príncipe Homem-Cabrito, a *Streamer* e o Homem em Busca do Sinal, protagonizados por Alexandra, Eunice, Pedro, Paula e Mário. Convidados a seguir a Princesa por um caminho pedestre, o público foi ouvindo histórias de outros tempos e de outras tecnologias, até se encontrarem com os desenhos do jovem Salvador, junto à ribeira da Pena. Ao atravessarem a ribeira, puderam assistir a um mini concerto dos Romeiros, com guitarras eléctricas mas sem electricidade.

Ao longo do caminho o público assistiu ainda ao cântico Xamã de Joana, a Mulher de Branco do Bosque. Seguindo a ribeira, a pé, o público passou pelo Homem-Cabrito, Pedro, que no alto de uma árvore via vídeos com o *I-phone* e pela Cabrita Branca, Catarina, imóvel na beira do caminho. Todas as personagens foram inspiradas em histórias locais e algumas reconstruídas num processo criativo com os participantes. Ao chegar à aldeia da Pena o público encontrou várias opções. Integrou a *performance* “em busca do sinal da Internet”, dinamizada pelo animador Mário Montez e visitou a Casa das Memórias onde o Sr. Victor mostrou fotos antigas e tocou solenemente uma taça tibetana que se fez ouvir à distância. À porta da casa, Rui fez guarda deixando entrar um número específico de pessoas. Para retemperar forças bebeu-se licor na Tasquinha da Pena e foi servido um lanche de comida regional pelas senhoras da Pena, lideradas pela Marta, Lurdes e D. Giselda. O lanche teve lugar em duas antigas lojas de animais recuperadas para o evento (que passaram a funcionar como lugar para convívios).

A despedida da Pena foi tempo para um concerto de concertinas pelos jovens Diana, Vitor Hugo e Paulinha, onde o público tomou a iniciativa de dançar. O percurso passou ainda pela Comareira, onde a D. Adelaide a D. Céu já tinham recolhido a casa, e chegou à Aigra Nova já de noite. Ali, a Mulher-Veado – Eunice – e o Homem-Árvore, solenemente protagonizado por Diamantino, transportando um conjunto de ramos de “carvalha”, receberam o público numa peregrinação até ao centro da aldeia onde se acendeu uma fogueira para aquecer o ambiente. Num beco escuro os irmãos Claro projectaram vídeos recolhidos e filmados durante o processo artístico. Pelo meio da aldeia, junto à fogueira passou tilintando o cortejo de gado da D. Lurdes, ao sinal do seu marido Sr. Manuel, numa *performance* simples de grande beleza e magia. Num pequeno boteco desactivado Daniel, jovem engenheiro do ambiente e filho de habitante da aldeia, mostrou o futuro da serra cruzado com reminiscências de outros tempos, muito antes da vinda das torres eólicas. A equipa da Lousitânea, Rita, Isabel e Lurdes, serviram chá quente, ajudadas por uma voluntária e namorada do Daniel, a Diana.

Na Loja do Xisto, o público comprou produtos da serra e deixou escrito em pequenos papéis as suas Xistórias, seguindo o apelo do projecto. No andar de cima da loja e sede da Lousitânea foi apresentada uma instalação da artista Paula Roush com imagens das pessoas das aldeias e uma *performance* final, transmitida para Lisboa, performatizada pela artista Eunice Gonçalves Duarte. Ali, o público e os participantes encheram a sala, criando inconscientemente uma barreira ao já de si fraco sinal da Internet, e viu e ouviu uma estória contada por Eunice e mediada por equipamentos *low tech*, projectada numa parede de xisto.

A estória contou sobre uma menina de Lisboa que não tinha terra, e sobre uma terra votada ao abandono por não se conseguir comunicar. A *performance* digital inclui a participação de voluntários e uma estética singular, sob a maior atenção de cerca de 60 pessoas. A transmissão para Lisboa não foi possível na sua totalidade. O sinal era fraco; em Lisboa fazia mau tempo. O sinal caiu. Por uma vez em Lisboa não tiveram conhecimento do que de importante se passava. O momento serviu de reflexão sobre a fragilidade da comunicação num território já tão vulnerável. No final, depois do público comprar recordações na Loja do Xisto e partir de regresso, reuniram-se os habitantes de três aldeias no boteco para um jantar convívio em redor de muita descontração, comentários e sentimentos, vontade de repetir o evento e ainda partilha de memórias dos tempos em que todos viviam e sobreviviam em conjunto.

1.2. A acção política

No processo de organização da acção política foi pensada uma estratégia que integrasse os vários habitantes participantes no processo, valorizando e validando as ideias e o conhecimento de cada pessoa. As decisões do grupo foram as seguintes:

1. Criar uma cooperativa de utilizadores de Internet nas aldeias de forma a ser criado um sistema alternativo de Internet para as aldeias.
2. Reunir com um perito em Internet e sistemas alternativos para que ele apoiasse a comunidade a construir o sistema alternativo.
3. Fazer uma petição – em papel e *online* – que chame a atenção da edilidade local, a Assembleia da República e as empresas operadoras de Internet para a situação, que fosse assinada por um grande número de pessoas da região e entregue na Assembleia da República.

No seguimento destas decisões foi iniciada uma petição e foi realizada uma reunião com o perito de Internet, um gestor de sistemas informáticos escocês residente na zona de Poiares que bem conhece os problemas de acesso à Internet na região. Nessa reunião estiveram presentes habitantes, jovens que pretendem voltar a habitar as aldeias e representantes de organizações locais e da Câmara Municipal de Góis.

O perito explicou como funciona a transmissão do sinal de Internet, as estratégias de mercado da sua distribuição e as várias possibilidades de se criar uma rede comunitária de Internet. Um dos resultados que se pode esperar deste sistema comunitário alternativo de captação do sinal da Internet é uma chamada de atenção para as operadoras de que há um grupo de pessoas que necessitam e pretendem utilizar a Internet naquela região. Como este grupo, há muitos outros com as mesmas necessidades.

Uma alternativa à falta de sinal de Internet e de rede de telemóvel, apontada pelos habitantes, é o assumir publicamente, pelas empresas e pelo Estado, que a região não tem acessibilidade, podendo daí advir outras oportunidades turísticas e de desenvolvimento local.

IV. Resultados e impactos

A nível social e cultural o projecto valorizou o território e trouxe auto-estima aos habitantes que valorizaram outros aspectos do seu território, das suas dinâmicas e dos seus conhecimentos. Gerou também uma outra forma de olhar para as aldeias, fora do imaginário rural, rústico e tradicional, ou mesmo exótico associado ao meio rural serrano. A comunidade mobilizou-se e auto-organizou-se, mostrando sentir-se capaz de trabalhar em conjunto entre aldeias.

A *performance*, desde o processo de criação ao dia de apresentação, contemplou uma experiência cultural, artística, turística, ambiental e de animação sociocultural na qual participaram directamente 30 pessoas entre os 6 e os 86 anos, quase todas habitantes das aldeias; 50 pessoas de Lisboa, Coimbra e Góis como público nas aldeias; 10 pessoas como público em Lisboa. O projecto envolveu, no total 120 pessoas. Todas estas pessoas ganharam conhecimento do problema de exclusão digital associado às aldeias do interior. Foram criados dois novos espaços comunitários na Pena com o arranjo das antigas lojas do porco e do carro de bois, onde se serviu o lanche.

Foram criadas novas dinâmicas de comunicação entre os habitantes das aldeias e com o novo casal residente na zona. Um novo produto turístico foi criado, podendo ser utilizado por empresas locais de desportos de aventura e de educação ambiental, em conjunto com os habitantes locais. Um museu de obras artísticas visionárias, realizadas por um habitante, passou a complementar o complexo do Forno Comunitário e Alambique de Aigra Velha.

A nível económico o projecto trouxe contributos muito significativos para os negócios locais e para a região. Por um lado pelo impacto que é residirem durante 3 semanas 3 pessoas num território pouco povoado, no Outono, fazendo compras em estabelecimentos locais – desde as lojas das aldeias aos supermercados de Góis e Louçã, aos negócios ambulantes que servem as aldeias e ainda junto de particulares. Por outro lado porque as pessoas do público não só consumiram nos dois estabelecimentos existentes nas aldeias como também se alojaram na região e consumiram nos estabelecimentos comerciais locais. Segundo avaliação de ambos os estabelecimentos comerciais nas aldeias, o volume de negócios no tempo da residência e evento final foi equivalente e superior ao volume de negócios em época alta.

V. Sustentabilidade e possibilidades futuras

O projecto terminou em Dezembro de 2013. No entanto temos mantido contacto com a comunidade com a qual nos envolvemos e com quem desenvolvemos estreitos laços de camaradagem e amizade. Temos procurado, desde o término do projecto, afastar-nos e deixar espaço para que a comunidade desenvolva por si alguma continuidade do projecto, numa das suas várias vertentes. Uma das preocupações foi a de apresentar a toda a comunidade o registo de vídeo do evento e outros vídeos registados durante o processo. Para isso procurámos uma data acessível à maioria das pessoas, coincidindo com as férias da Páscoa, altura em que familiares dos habitantes os visitam. O resultado foi um almoço de Sexta-Feira Santa organizado em conjunto pelos habitantes da Pena com o novo casal residente nas imediações, no qual participaram activamente os e as habitantes das outras aldeias, inclusivamente de uma aldeia que não esteve incluída no projecto, e as famílias dos habitantes, algumas residentes em Lisboa e no estrangeiro.

O processo da petição e da acção colectiva face à inacessibilidade da Internet está dependente dos ritmos de vida dos habitantes e das necessidades efectivas dos mesmos. Outra preocupação sobre a qual já nos debruçámos é a de apoiar as organizações locais (empresas ou associações) a criar produtos colaterais e a desenvolver competências de organização de eventos artísticos ou projectos de animação sociocultural na região, com base nos produtos e experiências do Xistórias. Por último, espera-se que o novo quadro de apoio Europeu – Europa 2020 – traga a oportunidade de desenvolver um projecto desta natureza numa escala mais alargada a todo o território das Aldeias do Xisto, estabelecendo um sistema de comunicação territorial que contribua

activamente para a promoção e partilha das culturas locais e para o desenvolvimento local desta região do interior de Portugal.

Figura 1 Almoço de convívio entre habitantes da Pena.



Figura 3 Testes de Rede de Internet.



Figura 3 Reunião entre habitantes e perito de sistemas informáticos.



Figura 4 Público na recepção, em Aigra Velha.



Figura 5 Na Casa da Memória, em contacto com o público.



Figura 6 Uma Xistória deixada por um elemento do público.

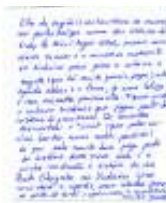


Figura 7 Os Romeiros em actuação.



Figura 8 Cânticos Xâmã pela Mulher de Branco e Mulher-Veado



Figura 9 Performance digital final em Aigra Nova.



Figura 10 Dinâmica em busca do sinal, na Pena.



Figura 11 Apresentação da Princesa do Sinal.



Figura 12 A Mulher-Veado com crânio de veado apanhado por um habitante.



xistorias.aldeiasdoxisto.pt
<https://www.facebook.com/Xistorias>