



**O Espaço Virtual no Âmbito do Social,
das Artes Visuais e do Ensino**
Relações de interinfluência

RELATÓRIO DE ESTÁGIO DE MESTRADO

João Pedro França Gonçalves

MESTRADO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS NO 3º CICLO
DO ENSINO BÁSICO E NO ENSINO SECUNDÁRIO



UNIVERSIDADE da MADEIRA

A Nossa Universidade

www.uma.pt

abril | 2012

**O Espaço Virtual no Âmbito do Social,
das Artes Visuais e do Ensino**
Relações de interinfluência

RELATÓRIO DE ESTÁGIO DE MESTRADO

João Pedro França Gonçalves

MESTRADO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS NO 3º CICLO
DO ENSINO BÁSICO E NO ENSINO SECUNDÁRIO

ORIENTAÇÃO

António Carlos Jardim Valente

Agradecimentos

Ao Professor Doutor Carlos Valente, pela sua disponibilidade para a orientação desta dissertação até à sua conclusão, pela sua assertividade e apoio.

À Professora Doutora Idalina Sardinha, orientadora dos primeiros passos deste documento.

À professora cooperante São Gonçaves, pelas inúmeras horas despendidas, pela motivação, pelas críticas, pelas experiências que me proporcionou e principalmente pela sua capacidade de acolher incondicionalmente as ideias dos seus mestrandos.

À Escola Secundária de Francisco Franco, pela forma como me acolheu durante este ano de estágio, e a todos os professores que fizeram deste ano uma experiência prazerosa.

À direção e aos membros da Associação Companhia Contigo Teatro, pela possibilidade de colaboração e formação, pela experiência, e pelo companheirismo.

À minha família, pelo apoio incondicional e pela capacidade de enfrentar diariamente o meu humor difícil.

À Débora, pela sua perseverança e pelo seu apoio em todos os momentos.

Resumo

Este trabalho consiste na criação de uma relação entre uma investigação científica e um relatório da prática pedagógica, subordinados a mesmo tema.

No âmbito da relação entre a sociedade e o espaço virtual, são abordadas noções referentes à cibercultura, entendendo o espaço virtual como um novo espaço social. É desenvolvida a ideia de que a opinião individual foi enfatizada pelas redes sociais e pelos blogues, que aliados ao facilitado acesso ao conhecimento, levaram à proliferação da informação.

No domínio das artes visuais são abordados temas referentes à arte digital e ao desenvolvimento de práticas artísticas no espaço virtual, tal como a *new media art*, referindo-se trabalhos de artistas como Manfred Mohr, Charles Csuri, Gerhard Mantz, Vuk Cosic, Jodi.org e Cornelia Sollfrank. Neste campo, foi ainda, estudada a importância dos *softwares* para a produção artística digital e a relevância das instituições virtuais para a dinamização cultural.

Por último, são estabelecidas relações entre o espaço virtual e o ensino das artes visuais, onde são analisadas questões referentes a introdução de ferramentas digitais na sala de aula, com o intuito de contribuir para a evolução do aluno e para o melhoramento da formação profissional do docente

Relativamente à prática docente nas disciplinas de Desenho B e de História das Artes, do Curso Tecnológico de Multimédia, realizada na Escola Secundária de Francisco Franco, são apresentados de forma crítica e reflexiva, os procedimentos necessários para a aplicação da componente científica, tais como as planificações, propostas de trabalho e visitas de estudo. São ainda apresentadas as restantes componentes relativas à prática letiva, tais como as atividades de Direção de Turma; o acompanhamento do projeto da Associação Companhia Contigo Teatro; e as atividades de enriquecimento curricular.

Palavras-chave: Espaço Virtual, Cibercultura, Arte Digital, Internet, Ensino das Artes Visuais.

Abstract

This work consists of creating a relationship between a scientific research and a report of pedagogical practice, subjects to the same theme.

In the context of the relations between society and the virtual space, are discussed notions concerning cyberculture, and understanding the virtual space as a new social space, we developed the idea that personal opinion was emphasized by the social networks and blogs, which combined with rapid and facilitated access to knowledge, led to the proliferation of information and the consequent difficulty of assessment.

In the field of visual arts, themes related to digital art and the development of artistic practice in virtual space are approached, such as new media art, referring to works by artists such as Manfred Mohr, Charles Csuri, Gerhard Mantz, Vuk Cosic, Jodi.org and Cornelia Sollfrank. In this field, is also studied the importance of software to produce digital art and the relevance of virtual institutions for cultural promotion.

Finally, relations are established between the virtual space and the teaching of visual arts, where issues concerning the introduction of digital tools in the classroom are analyzed, in order to contribute to the evolution of the student and to improve the training of teachers.

With regard to practice teaching in the disciplines of Drawing B and History of Arts, Multimedia Course Technology, in the Francisco Franco HighSchool, are presented critically and reflectively, the procedures necessary to implement the scientific component, such as lesson plans, proposed work and study visits. We also present the other components related to teaching practice, such as the Directorate of Class; monitoring project of the Association Contigo Teatro Company, and activities to curriculum enrichment.

Keywords: Virtual Space, Cyberculture, Digital Art, Internet, Visual Arts Education.

Índice

Parte 1 - Desenvolvimento Científico	15
Introdução	16
1. A Sociedade e o Espaço Virtual	17
1.1. A sociedade e o espaço virtual	18
1.2. A cibercultura e a ubiquidade	19
1.3. A cultura virtual – contextualização	20
1.4. A influência da cibercultura sobre a cultura tradicional	23
1.5. O espaço virtual como novo espaço social	25
1.6. Um mais rápido e facilitado acesso ao conhecimento	29
1.7. A enfatização da opinião pessoal	33
1.7.1. A blogosfera	33
1.7.2. As redes sociais	34
1.7.3. A contaminação virtual	35
1.8. A proliferação da informação e a dificuldade de avaliação	37
2. A Arte e o Espaço Virtual	40
2.1. A arte e o espaço virtual	41
2.2. As tecnologias digitais enquanto base para o nascimento de novos parâmetros e novas realidades dos fenómenos artísticos	45
2.3. Arte digital	48
2.4. A arte no contexto virtual <i>online</i> - New Media Art	52
2.5. O acesso e a divulgação da arte no contexto virtual	59
2.6. <i>Web Design</i> e <i>Web Art</i> – (In)Existência de fronteiras entre estas áreas artísticas	63
2.7. O espaço virtual enquanto novo suporte para o onírico	68

3. O Ensino e o Espaço Virtual	71
3.1. O ensino e o espaço virtual	72
3.2. As ferramentas virtuais na formação do professor	75
3.3. A formação e o acesso do aluno no âmbito das tecnologias virtuais	78
3.4. Problematização sobre a emergência do virtual no ensino	80
3.5. A inclusão de ferramentas informáticas no ensino	82
4. O Ensino Artístico e o Espaço Virtual	85
4.1. O ensino artístico e o espaço virtual	86
4.2. O ensino do artístico no contexto digital virtual	87
4.3. A disciplina de Oficina de Multimédia	90
4.4. O portefólio digital no ensino das artes visuais. Processo VS Produto Final	91
Parte 2 - Prática Pedagógica - Escola Secundária Francisco Franco	95
5. Contextualização da prática pedagógica	96
6. Escola Secundária de Francisco Franco	98
6.1. História da instituição de ensino	98
6.2. Documentos de regulamentação e informação	104
6.3. Integração na Comunidade Escolar	109
6.4. Curso Tecnológico de Multimédia	111
6.4.1. Estrutura orgânica e plano curricular	111
6.4.2. Caracterização das disciplinas	115
6.5. Turma 26 do 12º Ano	121
6.5.1. Direção de Turma	121
6.5.2. Inquérito à turma: apresentação de dados	122

6.5.3. Atuação sobre os resultados obtidos	127
6.5.4. Casos pontuais da turma	128
7. Prática pedagógica - Aplicação do projeto de investigação: O espaço virtual no âmbito do social, das artes visuais e do ensino - Relações de interinfluência	130
7.1. Disciplina de Desenho B - <i>Projeto papertoy</i>	130
7.1.1. Atividades de Diagnóstico	132
7.1.2. Planificação do projeto e fundamentação científica	135
7.1.3. Fase 0 - Revisão de conteúdos	135
7.1.4. Fase 1 - Noções	138
7.1.5. Fase 2 - Procura e simplificação formal	140
7.1.6. Fase 3 - Planificação e construção de protótipos	142
7.1.7. Fase 4 - Ilustração	146
7.1.8. Fase 5 - Produção final e exposição	151
7.1.9. Reflexão sobre os projetos desenvolvidos	153
7.2. Disciplina de História das Artes	155
7.2.1. Desenvolvimento científico: <i>As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes</i>	157
7.2.2. Atividade prática: <i>Violências</i>	159
7.2.3. Ação informativa sobre a relação entre Marketing, a Publicidade e o Design com a Dr. Carla Rosa	163
7.2.4. Reflexão sobre os projetos desenvolvidos	169
7.3. Exposição “MULTI_1226_MÉDIA”	170
7.3.1. Fundamentação e integração do projeto	170
7.3.2. Sessão de encerramento	173
7.3.3. Exposição no Centro Cívico de Santana	176
7.3.4. Reflexões finais	176
7.4. Avaliação	178
7.4.1. Avaliação das propostas das disciplinas	178

7.4.2. Reuniões intercalares e finais	179
7.4.3. Júri na apresentação dos Projetos de Avaliação Tecnológica ..	179
8. Reuniões semanais e pontuais	181
8.1. Reuniões com a professora Cooperante Dr ^a . Conceição Gonçalves	181
8.2. Reuniões pontuais com as Professoras Cooperantes Dr ^a . Conceição Gonçalves e Dr ^a . Rita Rodrigues	182
8.3. Reuniões semanais com o grupo de recrutamento 600 - docentes do grupo de Multimédia	182
8.4. Reuniões de Coordenação de Diretores de Turma	183
9. Associação Companhia Contigo Teatro	184
9.1. Caracterização da Associação	185
9.2. <i>Leandro, Rei da Helíria</i>	185
9.2.1. Formação “Fantasias em Cena”	186
9.2.2. Apresentação pública	191
9.3. Reflexão sobre a participação no projeto	193
10. Projetos e atividades de enriquecimento curricular	194
10.1. Visita de estudo à exposição “Quarto sem vista” no Museu de Arte Contemporânea do Funchal	194
10.2. Semana do Multimédia	195
10.3. Conferências e formações	197
10.3.1. Formadores à convite pela Comissão de Formação da Escola Secundária Francisco Franco para o curso de <i>Iniciação ao Photoshop</i>	197
10.3.2. Ação de informação: <i>Novo Acordo Ortográfico</i> (2 horas) ...	198
10.3.3. Formações e conferências frequentadas - <i>A Arte em John dos Passos, Encontro com a ilustração de Paulo Vieira e Pedro Berenguer e Formação Fantasias em Cena</i> (50 horas)	198

10.4. Intervenções sobre as efemérides: Natal e Carnaval	199
11. Considerações e reflexões finais	201
Referências Bibliográficas	203
Bibliografia	209
Referências das Imagens	212
Anexos	214

Índice de Imagens

Imagem 1 - Junk - WWW (World Map), Vik Muniz, 2011.....	21
Imagem 2 - Página inicial do <i>site</i> SecondLife. “who will you be?” (Quem serás tu?)	26
Imagem 3 - IBM: The smarter city, página principal	28
Imagem 4 - "Frozen Grand Central"	35
Imagem 5 - <i>The Weather Project</i> de Olafur Eliasson, 2010, Tate Modern	42
Imagem 6 - Página principal do <i>site</i> do evento <i>imagina</i>	43
Imagem 7 - <i>Ballon Dog</i> , Jeff Koons, 1986	44
Imagem 8 - <i>The Passing</i> , Bill Viola, 2006	44
Imagem 9 - <i>Space.color series</i> , Manfred Mohr, 2002-2004	47
Imagem 10 - <i>Frame</i> da animação <i>Hummingbird</i> , Charles Csuri, 1968	49
Imagem 11 - Pormenor da animação <i>Paradise</i> , Yoichiro Kawaguchi, 1997	50
Imagem 12 - <i>Frame</i> da animação <i>Labirinto n.º136</i> , Gerhard Mantz, 2003	51
Imagem 13 - <i>The left hand of darkness</i> , Gerhard Mantz, 2008	51
Imagem 14 - <i>ASCII History of Moving Images, Psycho</i> , Vuk Cosic, 1999	53
Imagem 15 - <i>404</i> , jodi.org	54
Imagem 16 - <i>Net Art Generator</i> ; Cornelia Sollfrank, 1999	55
Imagem 17 - <i>The Pedestrian</i> (2003), de Paul Kaiser e Shelley Eshkar	56
Imagem 18 - <i>Dialtones: a telesymphony</i> , Gola Levin, Scott Gibbons, Gregory Shakar e Yasmin Sohrawardy, 2002	57
Imagem 19 - <i>Mouchette.org</i> , página principal do <i>site</i>	58
Imagem 20 - Página de artistas e projetos <i>online</i> do Dia Art Center	59
Imagem 21 - Página principal do <i>site</i> Art Project - Powered by Google	60
Imagem 22 - Pormenor de alguns dos trabalhos expostos em <i>tablets</i>	61
Imagem 23 - <i>Relatividade</i> , litografia de Escher	64

Imagem 24 - Página de clientes do <i>site</i> da empresa <i>The Agency</i>	65
Imagem 25 - <i>SYFY - Projeto Tin Man</i> , de vários artistas	66
Imagem 26 - <i>Projeto Tipp Experience</i>	67
Imagem 27 - Imagem retirada do filme <i>The Matrix</i> , 1999	68
Imagem 28 - Exemplo de apresentação em Prezi	83
Imagem 29 - Instalações da Escola de Desenho Industrial António Augusto de Aguiar	100
Imagem 30 - Instalações atuais da Escola Secundária de Francisco Franco	102
Imagem 31 - Logotipo da Escola Secundária de Francisco Franco	103
Imagem 32 - Plano Anual de Escola	106
Imagem 33 - <i>Site</i> da Escola Secundária de Francisco Franco	107
Imagem 34 - Componente de formação geral do Curso Tecnológico de Multimédia	112
Imagem 35 - Componente de formação científica do Curso Tecnológico de Multimédia	113
Imagem 36 - Componente de formação tecnológica do Curso Tecnológico de Multimédia	114
Imagem 37 - Sala de aula do Curso Tecnológico de Multimédia	114
Imagem 38 - Trabalho do aluno Ailton Pereira	134
Imagem 39 - Trabalho da aluna Sónia Rodrigues	134
Imagem 40 - Trabalho da aluna Sónia Gouveia	134
Imagem 41 - Exemplo I de um <i>papertoy</i> montado na aula	140
Imagem 42 - Exemplo II de um <i>papertoy</i> montado na aula	140
Imagem 43 - Processo de trabalho dos alunos	141
Imagem 44 - Exemplo do processo de simplificação da aluna Márcia Quintal	141
Imagem 45 - Processo de planificação	143
Imagem 46 - Protótipo experimental em papel da aluna Márcia Quintal	145

Imagem 47 - Planificação e montagem inicial da aluna Ana Paula Andrade	145
Imagem 48 - Apoio individualizado aos alunos	146
Imagem 49 - Planificação digital da aluna Carolina Pinto	146
Imagem 50 - Processo de ilustração do aluno Pedro Ferraz	147
Imagem 51 - Processo de ilustração digital e quirográfico do aluno Ailton Pereira .	147
Imagem 52 - Processo de ilustração digital da aluna Ana Paula Andrade	147
Imagem 53 - Ilustração com técnica mista para posterior digitalização da aluna Márcia Quintal	147
Imagem 54 - Planificação do <i>papertoy</i> do aluno Jaime Silva	150
Imagem 55 - <i>Papertoy</i> e protótipo da aluna Márcia Quintal	150
Imagem 56 - Pormenor da planificação do <i>papertoy</i> do aluno David Rodrigues	150
Imagem 57 - Aula 1 de História das Artes	156
Imagem 58 - Pormenor da apresentação da aula 2 de História das Artes	157
Imagem 59 - Experiência criada, com o tema do trabalho prático, pelas aluna Marina Diogo e Carolina Rodrigues	159
Imagem 60 - Cartaz da peça de teatro <i>Violências</i>	160
Imagem 61 - A turma 12º26 no Teatro Municipal Baltazar Dias	160
Imagem 62 - Dr. ^a Carla Rosa durante a sua apresentação em aula	163
Imagem 63 - Edição digital com uma imagem da peça <i>Violências</i> . Processo de trabalho da aluna Sónia Rodrigues	166
Imagem 64 - Composição produzida com texto pela aluna Carolina Pinto	166
Imagem 65 - Resultado final da aluna Carolina Rodrigues	167
Imagem 66 - Resultado final do aluno Fábio Jardim	167
Imagem 67 - Cartaz do evento MULTI_1226_MÉDIA	171
Imagem 68 - Convite do evento MULTI_1226_MÉDIA	171
Imagem 69 - Exposição dos projetos de silhuetas de movimentos	172
Imagem 70 - <i>Papertoy</i> do aluno Ailton Pereira	172

Imagem 71 - Projeto <i>Violências I</i>	173
Imagem 72 - Projeto <i>Violências II</i>	173
Imagem 73 - Visita guiada à exposição na sessão de encerramento	174
Imagem 74 - Momento performativo de um grupo de alunos da turma	174
Imagem 75 - Excerto da peça <i>Violências</i> , com a Dr. ^a Celina Pereira	175
Imagem 76 - Cartaz do espetáculo <i>Leandro, Rei da Helíria</i>	188
Imagem 77 - Certificado do espetáculo <i>Leandro, Rei da Helíria</i>	188
Imagem 78 - Estudo de colocação da estrutura modular no cenário	189
Imagem 79 - Planta do palco do Teatro Municipal Baltazar Dias	189
Imagem 80 - Personagens principais da peça <i>Leandro, Rei da Helíria</i>	191
Imagem 81 - Momento do espetáculo <i>Leandro, Rei da Helíria</i>	192
Imagem 82 - Folheto informativo da exposição <i>Quarto sem vista</i>	196
Imagem 83 - Cartaz da Semana do Multimédia	196
Imagem 84 - Jantar de Natal	199
Imagem 85 - Pormenor do mural de Natal	199
Imagem 86 - Pormenor do mural de Natal I	199
Imagem 87 - Transformação do mural de Natal para o Carnaval	200

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Lista de <i>freewares</i> disponíveis <i>online</i>	84
Tabela 2 - Divisão dos mestrandos pelas escolas e orientadores cooperantes	97
Tabela 3 - Plano da aula de diagnóstico de Desenho B	132
Tabela 4 - Plano de aula - Fase 0 - Desenho B	135
Tabela 5 - Plano de aula - Fase 1 - Desenho B	138
Tabela 6 - Plano de aula - Fase 2 - Desenho B	141
Tabela 7 - Plano de aula - Fase 3 - Desenho B	143
Tabela 8 - Plano de aula - Fase 4 - Desenho B	148
Tabela 9 - Plano da aula de avaliação de Desenho B	151
Tabela 10 - Plano da aula 1 - História das Artes	157
Tabela 11 - Plano da aula 2 - História das Artes	161
Tabela 12 - Plano da aula ministrada pela Dr. ^a Carla Rosa - História das Artes	164
Tabela 13 - Plano da aula 4 - História das Artes	167
Tabela 14 - Membros do agregado familiar	191

Índice de Gráficos

Gráfico 1 - Membros do agregado familiar	123
Gráfico 2 - Habilitações académicas do pai	124
Gráfico 3 - Habilitações académicas da mãe	124
Gráfico 4 - Apoio extra-curricular por disciplina	125
Gráfico 5 - Razões para a continuidade dos estudos	125
Gráfico 6 - Razões para a não continuidade dos estudos	126
Gráfico 7 - <i>Softwares</i> que os alunos dominam	127

O espaço virtual no
âmbito do social, das
artes visuais e do
ensino -
- **Relações de
interinfluência**

O espaço virtual no âmbito do social, das artes visuais e do ensino - - Relações de interinfluência

O ensino atual em Portugal, encontra-se numa fase de reestruturação e como tal, torna-se estritamente necessário repensar as abordagens utilizadas pelos docentes nas diferentes disciplinas, procurando o desenvolvimento de um conhecimento holístico. Durante o Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3º ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, foram suscitados aos alunos diversos problemas inerentes à prática educativa e à investigação científica no campo artístico, promovendo nestes, atitudes para aplicação na sua vida profissional. Como tal, durante o último ano letivo, que decorria em paralelo à prática pedagógica na Escola Secundária de Francisco Franco, foi desenvolvido um estudo, onde se relaciona o espaço virtual com a sociedade, a artes visuais e o ensino. Este estudo tem como intenção principal compreender as relações de interinfluência entre estas áreas, para a posterior aplicação ao estágio pedagógico.

Focando as artes visuais como a principal componente desta dissertação procurou-se abordar, de forma geral, diferentes componentes relacionadas com a produção artística digital, nomeadamente com o surgimento dos *softwares* de desenho digital, de manipulação de imagem e de modelação em 3D. São também abordados os precursores destas vertentes artísticas, de forma a compreender a natural utilização do espaço virtual no campo artístico. A *new media art*, detém um papel fulcral, pela utilização do espaço virtual e da linguagem gráfica própria da *internet*, numa aproximação aos fruidores, conseguida pela produção artística *online*.

A aplicação deste estudo às disciplinas de Desenho B e História das Artes, obrigou à criação de relações com os programas das disciplinas, definidos pelo Ministério da Educação, tendo sido consequentemente adaptados à realidade educativa, dos alunos do Curso Tecnológico de Multimédia.

Capítulo I
A Sociedade e o
Espaço Virtual

1.1. A sociedade e o espaço virtual

Embora seja constante o estudo da influência do campo virtual sobre o campo real e/ou vice-versa, o que encontraremos sempre será uma relação de interinfluência, possibilitada pelo deflagrar de determinadas características de cada uma das vertentes, que dão origem a um ambiente fertilizador para o seu desenvolvimento. Não foram unicamente as ferramentas tecnológicas digitais as responsáveis pelas mudanças sociais, nem a evolução da sociedade responsável pelo avanço tecnológico. Procuramos a junção das características próprias dos elementos, como a verdadeira causa impulsionadora da criação de instrumentos que possibilitaram e possibilitarão a resposta aos novos desafios impostos pela evolução. Assim, será a tecnologia responsável pela modificação da cultura? Será a cultura responsável pelos avanços tecnológicos? Neste capítulo, procuramos compreender de que forma o desenvolvimento técnico, possibilitado pela mente humana, que na sua generalidade se encontra predisposta a descobrir, produzir, utilizar e interpretar as técnicas disponíveis, se responsabiliza pela relação de interinfluência entre a sociedade e o espaço virtual.

“Uma técnica produz-se dentro de uma cultura, e uma sociedade fica condicionada pelas suas técnicas. Digo bem, condicionada e não determinada.” (Lévy, 1997, p.26)¹

1.2. A cibercultura e a ubiquidade

A cibercultura pode ser entendida como a forma sociocultural resultante da troca de informações entre indivíduos no ciberespaço. Este termo encontra-se associado ainda à utilização da internet como espaço comum para todas as culturas do mundo, e não deve ser confundida com a cultura criada pelos meios tecnológicos digitais. Esta desenvolveu-se no campo digital, devendo este ser entendido como algo que fora criado de forma artificial, ou seja, criado “ (...) pelo homem com determinados objectivos práticos, produzidos num contexto histórico subsequente ao advento da tecnologia eléctrica e electrónica.” (Pires, 2009, p.51)² e que permite o desenvolvimento do campo virtual.

Esta cultura emergente deu ao indivíduo a possibilidade de manipulação do conhecimento e da informação, ou seja, permitiu-lhe conhecer para posteriormente transformar, libertando-o das “(...) coordenadas fixas do espaço e do tempo (...) agora alteradas: [permitindo-lhe assumir novas formas de] ubiquidade e mediação” (Sardinha, 2006, p.22)³. Atualmente, assistimos a uma maior mobilidade, possível pela navegação na rede *online* e encontramos uma maior variedade de equipamentos que nos permitem esse acesso, sendo o *Ipad* um dos exemplos mais recentes. A difusão das redes de acesso livre e a maior generalização da tecnologia de terceira geração (3G), foram igualmente responsáveis pela facilidade de acesso crescente, e muitas vezes livre, tornando os ciber-excluídos uma minoria, nas sociedades mais desenvolvidas.

Foram várias as expressões que surgiram para designar os fenómenos confluentes desta cultura, os problemas que levanta e as vantagens que oferece. No entanto, todos eles encontram pontos comuns, relativamente às ideologias adjacentes.

1.3. A cultura virtual – contextualização

O surgimento dos primeiros computadores remete-nos para Inglaterra e Estados Unidos da América, no ano de 1945. Esta maquinaria apresentava um corpo extenso e pesado, alimentado por cientistas para cumprir tarefas como as de realizar cálculos científicos. Dificilmente imaginavam-se as capacidades evolutivas desse equipamento e todas as modificações que, aliado à possibilidade de acesso à internet, viria a provocar. No entanto, alguns compreendiam que futuramente, a evolução humana iria depender da comunicação com os equipamentos eletrônicos.

O termo cibernética, utilizado pelo matemático Norbert Wiener compreendia “(...) desenvolver uma linguagem e técnicas que nos capacitem, de fato, a haver-nos com o problema do controle e da comunicação em geral (...)” (Wiener, 1954, p.17)⁴, procurando a transição da informação, que terá como resultado a produção de um *feedback*, seja este produzido por uma máquina ou por um humano. Assim, a cibernética torna-se o denominador comum entre os dois intervenientes, o homem e a máquina, e entre a comunicação e o controle.

(...) a sociedade só pode ser compreendida através do estudo das mensagens e das facilidades de comunicação que disponha; e de que, no futuro desenvolvimento dessas mensagens e facilidades de comunicação, as mensagens entre o homem e as máquinas, entre as máquinas e o homem, e entre a máquina e a máquina, estão destinadas a desempenhar papel cada vez mais importante. (Wiener, 1954, p.16)⁴

Wiener tornou-se assim um dos precursores do desenvolvimento da ligação comunicativa entre o homem e a máquina, sendo, já nos anos 70, o equipamento informático comercializado, devido à descoberta do *microchip*, que fez surgir novos espaços industriais e comerciais ligados à sua construção. Estes espaços tinham uma linha de produção mais flexível que a até então utilizada, e foram igualmente um ponto marcante para a modificação desse setor. Até então, o computador servia grandes

empresas e estava associado principalmente à procura do aumento da produtividade. Foi na Califórnia que surgiram os primeiros *personal computers*, (PC's), que transportaram a máquina para o quotidiano humano. Estes primeiros PC's tornaram-se instrumentos de criação de textos, imagens e sons, de organização de bases de dados, de investigação e de diversão.

Os anos 80 foram então importantes para a desmistificação da informática como técnica industrial. Começam então a surgir ligações ao setor do cinema, da televisão e das telecomunicações; desenvolveram-se os jogos de vídeo; surgiram os hipertextos e os *interfaces* gráficos, que atribuíram à informática o carácter de interatividade, fazendo nascer o termo multimédia.

Nos anos 90, um grupo de jovens profissionais, em conjunto com as grandes instituições de conhecimento universitário dos Estados Unidos, reuniu as grandes redes criadas desde a época da II Guerra Mundial, interligando-as e começando a desenhar a rede *online* hoje denominada de *World Wide Web* (rede mundial)ⁱ. O crescente número de utilizadores e de pessoas com computadores pessoais deu origem a um “(...) novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transacção, mas também [um] novo mercado da informação e do conhecimento.” (Lévy, 1997, p.35)¹.



Imagem 1 - Junk - WWW (World Map), 2011 de Vik Muniz.

ⁱ Representada em 2011 pelo artista brasileiro Vik Muniz (imagem 1) , através do equipamento informático de acesso a esta, atualmente desatualizado.

As tecnologias digitais transformaram-se de um modo tão célere que devem ser compreendidas, atualmente, como a extensão do homem e das suas capacidades físicas, alargando o seu espaço de intervenção e existência para o espaço virtual, que apresenta novas capacidades de acesso à informação. Já o conhecimento, deixou de ser acessível apenas através de livros e o mundo digital promoveu a participação de outros sentidos, para o acesso ao conhecimento, além da visão.

À volta, à velocidade da luz, a informação electrónica cerca-nos. De tanta informação, variedade e mudança, o ambiente que vivemos não mais pode ser lido, mas apenas surfado. O surfista procura equilibrar-se num chão que se move constantemente. Hoje, as ondas são o mundo da era da informação e os surfistas somos todos nós. (McLuhan citado por Ilharco, 2005, p.3)⁵

As sociedades atuais, baseadas em conjunturas de liberdade e democratização, encontram-se sedentas de conhecimento, da sua constante virtualização, de trocas de informação e de entretenimento, e, como refere Weibel (2011)⁶, este desejo deverá ser satisfeito pelo espaço virtual “(...) oportunamente, quando desejado e em tempo real.”, sendo tal façanha apenas possível através do acesso à internet. “Ao mesmo tempo a internet está a moldar a sociedade, como novos modelos sociais, comerciais e artísticos.” (Weibel, 2011)⁶.

Ainda nos anos 90, surge a designação de *Sociedade Global da Informação*, que ganhou maior ênfase ao ser discutida em 1995 pelo grupo político G7 (Estados Unidos da América, Japão, Alemanha, Reino Unido, França, Itália e Canadá)ⁱⁱ. No entanto, esta noção foi alvo de questionamento por movimentos sociais antiglobalização, tendo sido o seu maior abalo sentido com os atentados terroristas de 11 de Setembro de 2001, o que comprovou finalmente a fragilidade da crença na definição de políticas globais, para o controlo da loquacidade mundial, comprovando que a construção de uma ordem mundial de informação seria apenas uma utopia tecnológica.

ⁱⁱ O termo continuou a ser utilizado pelo seu sucessor, em 2008 designado por G8 (todos os anteriores e a Rússia).

1.4. A influência da cibercultura sobre a cultura tradicional

A cibercultura permitiu a flexibilização da produção de informação quer através da proliferação de formatos e meios num canal universal, quer através da facilidade de participação nestes. As novas ferramentas de comunicação, como as salas de conversação (*chats*), os fóruns, os *sites*, os blogues e os endereços de correio eletrónico, potenciaram novas formas de transição, produção e discussão de informação, transformando os modos de acesso aos mais variados produtos.

Segundo o livro *A Cauda Longa* de Chris Anderson (2006), a internet transformou a cultura tradicional, tornou-a mais abrangente, mais abundante, marcando o fim da cultura dos *hits*. Atualmente, todos temos acesso a variados produtos que nos permitem criar coleções pessoais materiais, quer em contexto real, quer em contexto virtual, permitindo-nos a construção da nossa própria cultura, sendo que esta cultura encontra-se intimamente relacionada com o contexto cultural físico em que o indivíduo se insere. Esta abrangência permitiu a existência de uma transformação económica e a transformação da cultura de massas numa *cultura de nichos*ⁱⁱⁱ, Esta última caracteriza-se pela individualização, pela venda de produtos que melhor se adaptem às necessidades e preferências do seu comprador, contrariando a ideia do *hit* ou sucesso, que difundia o mesmo produto de forma igual para todos os utilizadores, numa cultura de seguidismo que viu nascer e difundiu a televisão.

O sociólogo francês Dominique Wolton defende uma perspetiva diferente, considerando que a internet possibilitou a divulgação das culturas e a sua *globalização*. Além do alargamento do espaço virtual, considera ainda que um dos pilares da *globalização* “(...) diz respeito à emergência da cultura e da comunicação como questão política mundial.” (Wolton, 2004, cit. por Ferreira, 2006, p.9)⁷. Associando os dois

ⁱⁱⁱ Termo utilizado por Chris Anderson, diretor da revista *Wired*, em 2006, no livro *A cauda longa*, que defende a ideia de uma cultura movida pela venda reduzida de uma grande variedade em produtos, em detrimento da venda massiva de um determinado produto.

elementos como componentes de um fim comum, considera que naturalmente surgiu uma transferência cultural universal. Esta terminologia criada por Wolton acentua a vertente ubíqua inerente à cibercultura, atribuindo-lhe um papel fulcral na transmissão da informação e esquecendo a individualidade.

Mais do que o proposto por Wolton, a internet possibilitou, não a criação de uma cultura una, mas sim, a construção de culturas individuais, segundo valores individuais, assentes nas escolhas pessoais, libertando o indivíduo, tal como fora defendido por Nietzsche (1987, p.178)⁸, que questionou “(...) a marca da liberdade realizada?”, procurando fazer compreender a dependência dos indivíduos por orientações provenientes de instituições políticas e/ou religiosas.

É importante ter em conta que atualmente produzir já não é suficiente e que o consumidor tem uma panóplia interminável de soluções à escolha, e como tal torna-se mais importante a venda de aconselhamento, de estratégias profissionais e de filosofias de vida, assim como a oferta de produtos que se diferenciem. Vejamos áreas, como as do Design, que cada vez mais oferecem aos seus clientes/fruidores a possibilidade de adoção de novos modelos de vida, associados aos produtos. O Eco Design possibilita e implica a impreterível necessidade de respeitar questões ambientais, oferecendo ao comprador não só o produto, mas também a filosofia de vida adjacente e as inerentes preocupações ambientais.

O desenvolvimento da cibercultura permitiu ainda a criação de uma corrente designada por António Machuco por *acentrismo cultural*, que se confronta com a noção de globalização. Segundo este autor, a internet mostra-se como o espaço determinante para o desenvolvimento de estruturas acentradas devido ao seu funcionamento em rede, baseado na descentralização estrutural.

Uma tecnologia acentrada e distribuída como a Internet pode ser a fonte de novas metáforas culturais. Mais, ela poderia também ser pensada como a base de uma nova estruturação sociopolítica. (...) poderia finalmente actualizar essa espécie de ideal que seria uma comunidade funcionando acentradamente.” (Machuco, 1998, pp.206-207)⁹

1.5. O espaço virtual como novo espaço social

Para Pierre Lévy, filósofo e professor, a cibercultura é complementar da virtualização, ou seja, esta relaciona-se com espaços físicos, informativos ou sociais, que são posteriormente levados para o campo virtual. Considera que “A palavra «virtual» pode entender-se em três sentidos, um sentido técnico ligado à informática, um sentido corrente e um sentido filosófico.” (Lévy, 1997, p.51)¹ e, como tal, considera que apenas um corpo físico, que não pertence ao campo real, mas capaz de manifestar-se concretamente no tempo e no espaço, poderá ser compreendido como virtual.

É virtual uma entidade “desterritorializada”, capaz de engendrar várias manifestações concretas em diferentes momentos e lugares determinados, sem que ela própria esteja no entanto ligada a uma local ou a um período de tempo determinado. (...) uma palavra é uma entidade virtual. O vocábulo árvore é sempre pronunciado aqui e ali, em certo dia e a certa hora. (Lévy, 1997, p.51)¹

O autor do livro *Cibercultura* (1997) considera ainda que esta se relaciona com o virtual de forma direta e simultaneamente indireta. A primeira é referente à informação virtualizada, ou seja, aquela que se originou em contexto físico concreto e que, só posteriormente, se virtualizou. Já a segunda, refere-se à criação e desenvolvimento de um espaço comum a todos os indivíduos humanos, independente da sua localização geográfica, que atribui ênfase à comunicação síncrona e assíncrona, deste modo mais facilitada entre sujeitos de polos opostos do globo terrestre, o que possibilitou a virtualização de organizações sociais e financeiras.

Lévy sugere ainda a ideia de *Cidade Virtual* que comporta a criação de um espaço virtual onde é oferecido “um duplicado de equipamentos e instituições da cidade clássica: informações administrativas, horários de funcionamento, catálogos das bibliotecas, etc.” (Lévy, 1997, p.202)¹. Ou seja, um conjunto de serviços a que só de forma física conseguíamos aceder anteriormente. No entanto, estas cidades virtuais

permitem ainda a organização de conferências eletrônicas, a participação em fóruns de discussão (espécie de jornais digitais, onde o leitor pode participar com a sua opinião), entre muitos outros serviços oferecidos pela rede mundial. O crescimento destas cidades acontece exponencialmente com o desenvolvimento da *World Wide Web*, englobando a ideia de acessibilidade generalizada a todos os utilizadores independentemente da sua localização e das capacidades de deslocação.

Pierre Lévy mostrou-nos, como exemplo, o projeto proveniente de Amesterdão que criou uma cidade virtual *iamsterdam*^{iv}, simulando a real, procurando ao mesmo tempo oferecer informações e serviços aos seus habitantes e comercializar a sua imagem. O problema, em projetos como este, é que podemos estar perante a utilização do meio virtual como uma extensão pouco criativa, isto é, podemos cair na falácia de criar um simulacro da realidade, uma duplicação dos serviços que não tiram partido das possibilidades de criação no espaço virtual.

Num ponto mais extremista da cultura virtual situa-se a aplicação livre *SecondLife*^v (imagem 2) que nos apresenta um novo espaço virtual, onde o utilizador imerge num planeta virtual, onde é simulado todo o espaço físico, mas onde o utilizador

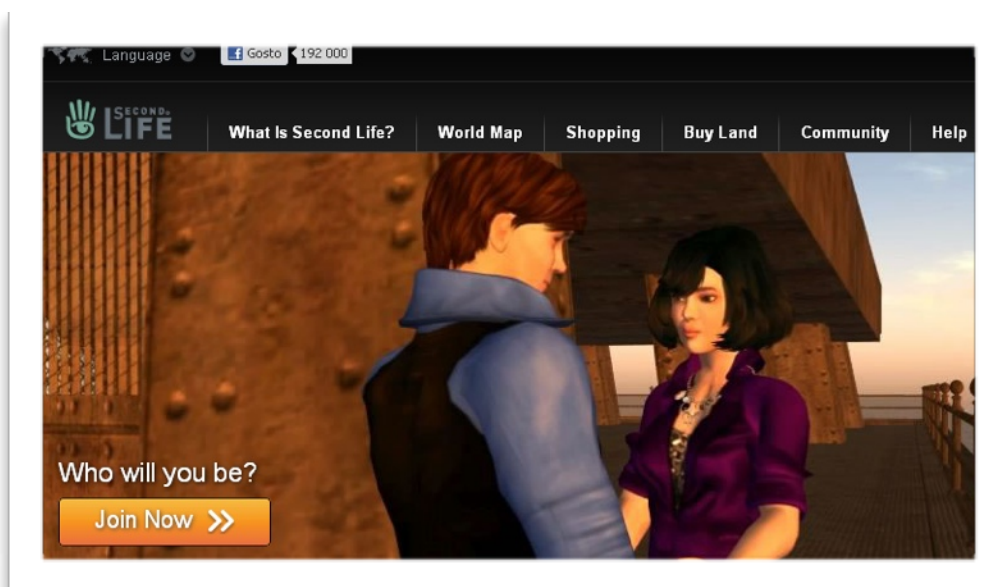


Imagem 2 - Página inicial do *site* SecondLife. “who will you be?” (Quem serás tu?)

^{iv} <http://www.iamsterdam.com/>

^v <http://secondlife.com>

pode ser quem quer, quando quiser, como quiser. Esta aplicação está dirigida não só para a exploração e comunicação, mas também para a venda de produtos e serviços em rede. Qualquer indivíduo pode candidatar-se à algumas das profissões virtuais disponíveis (designer de moda, arquiteto, psicólogo, organizador de eventos, bailarino...) sendo ainda possível, investir na sua formação e educação frequentando cursos *online*, palestras, *workshops*, escolas e até universidades unicamente virtuais. Existe um novo mundo com espaços virtuais que são comprados e vendidos por dinheiro real, onde qualquer pessoa pode iniciar facilmente a sua “segunda vida”.

Ainda relativamente à informação, surge outro termo fulcral para a compreensão da deslocação do indivíduo pelo espaço, que demonstra mais uma vez a sua complexidade estrutural. O termo hipertexto refere-se ao meio de comunicação escrita existente no campo digital *online*, que conjuga através de hiperligações, blocos de informação, possibilitando uma navegação não-linear. Como definiu George Landow, este sistema de apresentação da informação permite aos utilizadores escolherem o seu trajeto durante o desenvolvimento da sua consulta.

O texto electrónico, na forma de hipertexto, é um mosaico de todos os discursos possíveis. O seu suporte electrónico e digital permite a maior diversidade de leituras, quer ao nível dos materiais (texto, imagens, som, vídeo; construções diacrónicas e sincrónicas), quer nas interpretações. (Mendes, 1999)¹⁰

O hipertexto representa os cruzamentos rodoviários das cidades reais. É através deste que nos é possível caminhar pelas várias estradas digitais, escolhendo rapidamente o percurso, consoante nos são apresentadas as possíveis direções.

O espaço virtual deverá ser entendido não só como a duplicação do real, mas primordialmente como um novo espaço comunitário onde existe uma partilha de opiniões e informações entre os seus membros, que embora possam não pertencer à mesma cidade física, partilham um novo espaço quotidiano. Assim sendo, todo o espaço virtual deverá ser entendido como uma extensa cidade, onde se cruzam todos os dias

milhares de internautas, (ou como os chamou Alan Kay, *computer metamediums*), e onde existem variadas possibilidades de interação. Os dois espaços convivem e contribuem para o desenvolvimento do homem, não devendo existir resistência na sua interligação, mas sim uma completa aceitação da relação de interinfluência entre ambos.

O espaço virtual aloja também projetos que visam o melhoramento do espaço físico, procurando o desenvolvimento das cidades tais quais as conhecemos. O *site IBM: Smarter City*^{vi} (imagem 3) procura desenvolver iniciativas de melhoramento para as cidades físicas, em todos os níveis sociais. A deslocação nesta *cidade inteligente*, incluída num *site*, torna-se numa experiência enriquecedora pela disponibilização de diversos conteúdos em vários formatos, de forma visualmente apelativa.



Imagem 3 - IBM: The smarter city, página principal

^{vi} http://www-03.ibm.com/innovation/us/thesmartercity/index_flash.html?cm_mmc=agus_brsmartercity-20090929-usbrp111-_p_-smcityvan_-smcityvan#/home/?menuid=development&v=city

1.6. Um mais rápido e facilitado acesso ao conhecimento

Marshall McLuhan, criador da metáfora do *surfista* (que representava a forma de movimentação do homem no espaço *online*), considerou que a humanidade caminharia inevitavelmente para a *era eletrónica*, onde viveria numa *aldeia global*, cercada por uma panóplia de meios de comunicação, que lhe permitiriam o acesso à informação de uma forma quase imediata e em simultâneo, independentemente da localização geográfica.

Vivemos como numa aldeia – não porque todos possamos falar com todos, mas porque a informação electrónica, nas televisões, nos telemóveis, na internet, nos cerca a todos e ao mesmo tempo. Simultaneamente como na aldeia, os pregões do pregoeiro público que é hoje a televisão levam a mesma informação a todos os aldeões ao mesmo tempo (...). (McLuhan cit. por Ilharco, 2005, p.3)⁵

Seguindo a mesma teoria, surge na década de 90, por Al Gore, o termo *Information Super Highway*^{vii}, utilizado por este para definir as potencialidades económicas do acesso e da distribuição da informação e do conhecimento virtuais. Este termo baseado no projeto iniciado por Eisenhower, presidente dos Estados Unidos da América, procurava ligar todos os estados, através de uma rede física de autoestradas. Assim, foi permitido a Al Gore explicar as vantagens e a potencialidade de uma criação semelhante mas em contexto virtual, e utilizando a mesma teoria da ligação que propôs a criação de um sistema de ligação digital por todo o país. Já sobre a administração do presidente Clinton, Al Gore tornou-se uma personagem fulcral para a propulsão do desenvolvimento do espaço virtual por parte do governo norte-americano.

A *internet* mostrou, desde o seu nascimento, ser a ferramenta necessária para a emancipação da opinião pessoal, devido a facilidade de absorção dos conteúdos básicos necessários para a sua manipulação e pela constante atualização de *softwares* e outras

^{vii} Super autoestrada da informação.

componentes que permitem a manipulação e interação com o espaço virtual, facilitando a sua usabilidade e a expressão individual do utilizador.

Se, como disse Francis Bacon, *conhecimento é poder* e se o conhecimento nos dias de hoje é digital, será que o digital é poder? Se nós, seres humanos, não somos digitalizáveis, então não estamos no nosso habitat natural quando entramos no mundo digital. (Pires, 2010, p.106)¹¹

Estas dúvidas, apontadas por Pires, levantam ainda uma outra questão referente ao acesso, pois se a entrada neste espaço requer a utilização de ferramentas e instrumentos desenvolvidos para o efeito, então a utilização de diferentes ferramentas irá significar um diferente acesso ao conhecimento?

Começemos por diferenciar informação e conhecimento. A informação deverá ser entendida como a matéria-prima para a produção do conhecimento através de processos cognitivos. Assim, o acesso ao conhecimento deverá requerer primeiramente o acesso à informação, para a sua posterior transformação. Podemos afirmar que a informação existe no mundo digital, por estar armazenada no sistema, enquanto o conhecimento requer a passagem por um processo cognitivo intencional. No entanto, ao colocarmos *online* o produto desse processo cognitivo, estaremos a inserir conhecimento no espaço virtual que, por sua vez, ganhará o estatuto de informação novamente, mantendo um processo cíclico.

A sociedade da era da informação, construída pelo homem, levou-o a “(...) uma nova modalidade de evolução: uma evolução que se manifesta no exterior do indivíduo. Para sermos mais precisos, esta *exoevolução* terá começado (...) a partir do momento em que os nossos antepassados começaram a criar as primeiras ferramentas. (...)” (Pires, 2010, p.118.)¹¹

O conceito de *exoevolução*, defendido por Pires, compreende a ideia de que a evolução da cultura e da sociedade fazem parte da evolução externa do homem, sendo a velocidade da sua evolução superior à velocidade da mutação genética. É esta evolução

das ferramentas que facilita cada vez mais o acesso à informação e ao conhecimento. Mesmo tendo em conta a proliferação de ferramentas e aplicativos para comunicação ou para acesso ao mundo *online*, o desenvolvimento dos interfaces representa um dos principais fatores para o melhoramento do acesso ao conhecimento virtual. “Um interface é um elemento de ligação; um intermediário, uma zona de fronteira.” (Pires, 2010, p.124)¹¹, ou seja, é o elemento que possibilita a utilização da ferramenta pelo seu utilizador. Serão necessárias equipas multidisciplinares que, em simbiose com designers, se ocupem do desenvolvimento de interfaces de simples utilização, que ao serem aplicados nos mais variados equipamentos, possibilitarão o acesso a inúmeros conteúdos, nos mais diversificados formatos.

No entanto, convém não esquecermos que a ubiquidade e o acesso ao mundo digital podem ser restringidos “(...) por um conjunto finito de opções discretas – tantas e quais o software permitir.” (Pires, 2010, p.132)¹¹. O *software* utilizado torna-se uma importante condicionante do acesso, facilitado à informação e ao conhecimento. Segundo Manovich, a sociedade contemporânea deverá ser entendida como uma *sociedade do software*:

In other words, our contemporary society can be characterized as a *software society* and our culture can be justifiably called a *software culture* – because today software plays a central role in shaping both the material elements and many of the immaterial structures which together make up “culture.” (Manovich, 2008, p.17)¹²

Manovich concebe o *software* como cultura, pela sua presença constante na nossa vida quotidiana, pois todas as nossas intervenções no campo virtual dependem da sua utilização e das possibilidades que este oferece, fazendo parte da nossa cultura, como qualquer outra ferramenta. “Quando estamos a falar de uma experiência mediada por computadores ou outros sistemas digitais, o software está sempre presente e a controlar, a mediar a nossa experiência, a transcrever a nossa linguagem” (Pires, 2010, pp.129-130)¹¹. A consistente procura do seu melhoramento confirma a necessidade atual

de aceder de forma rápida e eficaz ao conhecimento, fazendo acentuar a ideia de evolução proposta do McLuhan, do avanço evolutivo em direção à *era eletrônica*.

Convém referir a existência dos *softwares* livres, ou seja, dos *freewares*, denominados desta forma por Richard Stallman, programador do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, em 2002. Este termo é atribuído a todas as aplicações informáticas que podem ser distribuídas gratuitamente, utilizadas e modificadas sem qualquer tipo de restrição legal, e que têm uma funcionalidade prática no contexto digital.

É importante ter em conta que os motores de procura, que possibilitam o acesso à informação no espaço virtual, permitem a, cada vez mais frequente, existência de “(...) bolhas de filtro (...)” (Albuquerque, 2011, p.87)¹³ termo defendido por Pariser (2011). Segundo este autor, numa pesquisa *online*, recorrendo a um motor de procura, seria natural que as primeiras respostas encontradas fossem comuns entre os mais variados indivíduos, no entanto, isso já não acontece, pois atualmente os motores têm em conta pesquisas anteriores, o histórico de *sites* visitados e até mesmo o computador que está a ser utilizado ou o local físico onde se encontra. Percebemos, assim, que o acesso à informação contida na *web* é limitado por afinidades informáticas, sendo a pesquisa apenas parcial.

1.7. A ênfatização da opinião pessoal: a blogosfera, as redes sociais e a contaminação virtual

O desenvolvimento da sociedade virtual abriu espaço à diversidade cultural e a diversidade de experiências físicas e sensoriais, baseando-se em princípios de responsabilização e cooperação, que permitem a todos partilharem a sua opinião, numa multiplicidade de formatos, seja através de imagens fixas, em movimento ou em texto.

1.7.1. A blogosfera

Blog é a abreviatura de duas palavras inglesas: *Web* (rede) e *Log* (diário de bordo). “O Weblog apresenta um modelo de comunicação assíncrona” (Brazão, 2008, p. 74)¹⁴ que tornou possível a todos os utilizadores criarem uma página que tanto pode servir de diário pessoal ou profissional, como poderá compreender a discussão de temas recentes, ou até mesmo vender produtos ou serviços. “A blogosfera é o espaço onde a “grande” conversação acontece, e representa um papel importante na construção do imaginário dos *bloggers*. O termo blogosfera foi definido por William Quick, em 2001”(Ferdig cit. por Brazão, 2008, p.83)¹⁴. Assim, podemos compreender que o termo blogosfera não implica a existência de um espaço onde se comunique de forma síncrona, mas sim de um espaço de conversação construído pela possibilidade de “(...) comentar, criticar, referir, resumir, relativamente a um tema em comum(...)” (Brazão, 2008, p.83)¹⁴, tomando partido da navegação não linear, das hiperligações e dos hipertextos, criados no espaço virtual. Assim, é construída uma forma de acesso à informação e ao conhecimento através de um sistema de conectividade, onde a cada indivíduo é dada a possibilidade de formular, partilhar e divulgar opiniões. Os blogues possibilitaram a divulgação de informação não controlada, partilhada de forma fácil e rápida, onde é possível ser autor e comentador quase simultaneamente. Estas páginas

online devem ser atualizadas frequentemente e organizadas por ordem cronológica, caso contrário irão desencadear-se o desinteresse dos visualizadores. A sua edição é feita de forma simples e a sua subsistência depende das suas ligações a outros blogues, ao mundo *online* e aos visualizadores e comentadores dos produtos publicados.

1.7.2. As redes sociais

As redes sociais tornaram-se uma das formas atuais de comunicação com maior preponderância no espaço social *online*. Estas são organizadoras de grupos de pares e estabelecadoras de ligações virtuais entre os seus utilizadores. Estes impulsionaram igualmente a possibilidade de partilha da opinião pessoal e de cooperação entre os seus utilizadores. O *facebook*^{viii} tornou-se um dos *sites* mais acedidos da internet e um dos espaços primordiais para a comunicação entre indivíduos. Esta rede social permite, não só a partilha de conteúdos pessoais, através de ferramentas de comunicação assíncrona, mas também a conversação entre os seus utilizadores de forma síncrona. A partilha de informação pode compreender a troca de informações pessoais ou profissionais, sendo esta rede cada vez mais utilizada para a promoção empresarial. É também responsável pela dinamização de eventos, sejam eles de carácter interventivo ou reivindicativo, como o caso da revolução social no Egito. O país, sobre a liderança totalitarista de Hosni Mubarak, revoltou-se contra o regime, em 25 de janeiro de 2011, iniciando esta revolução no contexto virtual ao mobilizar 400 mil pessoas em apenas 3 dias, sendo apoiado por manifestantes *online* com espírito de cooperação.

O desenvolvimento destas redes de comunicação requer a inserção de dados e de ligações por parte daqueles que as operam, aumentando os níveis de ligação que nela existem. No entanto, as redes sociais registam dados pessoais por tempo ilimitado, criando um simulacro da nossa identidade no espaço virtual. A longo prazo, este fator poderá ser entendido como um problema, pois a internet destruirá a atual ideia de

^{viii} <http://www.facebook.com>

confidencialidade e privacidade, sendo então necessária e obrigatória a utilização e aceitação das condições de segurança, que conferem a possibilidade da não invasão do espaço virtual e da aceitação da sua presença como uma extensão do real físico.

1.7.3. A contaminação virtual

A contaminação virtual pressupõe a divulgação de um conteúdo *online* que rapidamente se torna um sucesso de visualizações, por passar de visualizador em visualizador, numa espécie de contaminação. O *marketing* fez nascer desta ideia de contaminação o termo *Guerrilha*, gerando o *Guerrilha Marketing*. Este centra-se numa estratégia de divulgação de grandes proporções, sem a intervenção de qualquer empresa especializada para a sua propagação, pressupondo a ideia de que a mensagem passa gradualmente entre indivíduos, e que o vídeo, ou a hiperligação, se propaga a uma



Imagem 4 - "Frozen Grand Central"

velocidade extrema, contaminando grande parte do espaço virtual. Este tipo de estratégia, apresenta-se ainda, como um exemplo da extensibilidade da arte à outras áreas. A ideia proposta pela contaminação virtual permite-nos compreender a facilidade

da transição de uma mensagem entre indivíduos no campo *online*. O projeto *Frozen Grand Central Station*^{ix} (imagem 4), representa um dos mais recentes êxitos deste género, associando a ideia de *flash mob*^x à divulgação de um serviço ou produto. Em menos de 24 horas o vídeo colocado no *site youtube*^{xi} conseguiu 6 870 057 visualizações. A contaminação pode existir em todas as formas de comunicação do espaço virtual, para isso basta que os utilizadores se limitem a transmitir um conteúdo entre os seus contatos, gerando um numero de visualizações sem precedentes.

Através destes exemplos de comunicação entre indivíduos no espaço virtual e de divulgação de produtos compreendemos de que forma a sociedade pode influenciar o espaço virtual, pela necessidade de extravasar os limites da comunicação. Ao mesmo tempo, a sociedade é influenciada pelo espaço virtual por aceitar e desenvolver respostas a entendimentos e fenómenos desencadeados no campo virtual.

^{ix} <http://www.youtube.com/watch?v=jwMj3PJDxuo>

^x O termo *flash mob* nasce da abreviatura de *flash mobilization* (mobilização relâmpago), que pressupõe a aglomeração espontânea de um conjunto de indivíduos, num determinado espaço público, coordenados segundo uma marcação de ação. A sua dispersão deverá acontecer de forma natural garantindo a espontaneidade da ação.

^{xi} <http://www.youtube.com>

1.8. A proliferação da informação e a dificuldade de avaliação

“A Internet é um espaço ilimitado, no qual se despeja tudo e do qual não se tira nada: é o desejo dos dados, uma acumulação de coisas desordenadas e, nesta altura, pautada por uma tal abundância excessiva (...)” (Andreoli, 2007, pp.161-162)¹⁵. São estas inúmeras possibilidades de armazenamento e colocação de informação *online* as que geraram um espaço complexo. Gilles Deleuze e Félix Guattari procuraram compará-lo a um rizoma. Nas obras intituladas *Mil Planaltos* (1972) e *Rizoma* (1976), surge um texto comum, intitulado *Rizoma*, onde estes autores enfatizam a noção de (re) territorialização e da reformulação do significado, consoante a sua interação com outros elementos da realidade, criando ligações coerentes, que provocarão a criação de fluxos de informação. Assim, o rizoma permite que qualquer tipo de informação esteja ligada ou relacionada, sem existir necessariamente uma relação de reciprocidade, sem existir um fim, pois “(...) um rizoma não começa e não acaba, está sempre no meio (...)” (Deleuze e Guattari, 2006, p.61)¹⁶. Este termo ganha grande importância para a cibercultura, pela construção de um novo sistema de organização do conhecimento e da informação, afastado de sistemas opressivos hierárquicos.

O ciberespaço implica um completo estilhaçar das noções básicas de localização e de desenraizamento. Mais do que como um lugar, ou antes um não-lugar, afirma-se como um meio, isto é, um espaço operativo onde nos movemos. (Pereira, Mateus e Leal, 1999)¹⁷

A *internet* vê-se então mergulhada num problema emergente, criado pela sua complexidade, pela sua fácil acessibilidade e pela possibilidade de colocação de informação sem qualquer limitação, que se baseia na falta de acreditação do conhecimento e na falta de seleção. Ao acedermos a qualquer motor de busca podemos facilmente executar uma pesquisa global que nos possibilita horas de navegação entre as inúmeras páginas encontradas, comprovando a teoria rizomática. Mas da mesma forma que podemos facilmente encontrar a informação correta, podemos também encontrar

informações dúbias, falácias, erros; e perante este panorama deixamos de saber o que está correto ou não. O único critério será sempre a localização do documento, ou da informação, mas mesmo assim esse critério não poderá ser entendido como infalível. Em 2004, a empresa *Google* anunciou a criação do “(...) seu mega-projeto de uma nova biblioteca de Alexandria, digitalizando o acervo de algumas das maiores bibliotecas do mundo (...) gratuitamente” (Matterlart, 2005, p.5)¹⁸, que procurava construir uma ferramenta de organização de documentos históricos, garantido a sua viabilidade. Tomemos urgentemente consciência de que “Adicionando informações novas sem jamais eliminar as antigas, acaba por se obter, com o passar do tempo, um acervo de notas (...) sem a possibilidade de uma compreensão imediata ou útil.” (Andreoli, 2007, p.162)¹⁶. A *Wikipédia*^{xii} é conhecida como a enciclopédia livre que todos podem editar e é, frequentemente, um dos primeiros endereços a surgir nos resultados dos motores de pesquisa. No entanto, a informação lá apresentada poderá não ser correta, pois a sua estrutura compreende a participação de todos os seus utilizadores, sem exceção, tornando-se um alvo fácil para a introdução de informações incorretas.

Seria a criação de uma entidade reguladora suficiente para a filtragem da informação? Esta tarefa rapidamente mostrar-se-ia irrealizável pela grande quantidade de informação, e tal como refere Manovich, não só a regulação seria impossível, como seria impossível também, o estudo ou a investigação de todos estes documentos. “Early 21st century humanities and media studies researchers have access to unprecedented amounts of media - more than they can possibly study, let alone simply watch or even search.” (Manovich, 2011)¹⁹. O problema requer obrigatoriamente noções gerais de como efetuar uma pesquisa *online* e de como perceber a veracidade da informação, presente nos documentos. Será sempre necessário que ao escrevermos as palavras-chave das nossas buscas, procuremos saber previamente as bases do assunto, pois embora a velocidade aumente de forma gradual, a capacidade de discernir reduz-se, pois o número de soluções apresentadas cresce. Uma das soluções existentes consiste na criação de bases de dados científicas que catalogam documentos, conferindo-lhes valor. No entanto, até esses centros de informação começam a não conseguir avaliar todo o

^{xii} <http://pt.wikipedia.org>

seu espólio informativo. Assim, esta solução apenas poderá amenizar os efeitos, nunca resolverá o problema instaurado. Será urgente repensar ferramentas de seleção de informação que, de forma eficiente e eficaz, apresentem resultados credíveis e plausíveis, pois a procura torna-se:

(...) progressivamente mais difícil com o nível de ignorância, tanto geral, como específica, da própria pessoa que faz a procura, para quem uma notícia que é simplesmente contraditória, e que, na verdade, não foi provada, pode parecer uma notícia ou uma informação significativa. (Andreoli, 2007, p.164)¹⁶

Atualmente, torna-se imperativo que, relativamente à formação, se recorra à utilização da internet e dos seus inúmeros motores de busca, desenvolvendo as capacidades dos alunos para controlar esse recurso e para filtrar toda a informação contida nele. Não basta somente saber utilizar um *browser* ou uma ferramenta de pesquisa, é necessário despende tempo a problematizar sobre a utilidade e fiabilidade dos conteúdos encontrados, sabendo distinguir entendimentos pessoais de noções técnicas e de fundamentos teóricos.

Capítulo II

A Arte e o Espaço Virtual

2.1. A arte e o espaço virtual

Ao longo da História, a arte sempre reflectiu a sociedade do seu tempo. O que actualmente se passa no domínio das artes visuais não escapa à regra e face a um mundo tecnológico e imago-cêntrico em constante evolução, a arte começa rapidamente a entrar nesse universo (...) (Guerra, 1999, p.52)²⁰

Com todas as modificações de âmbito social e humano, causadas pela relação entre o espaço virtual e a sociedade, será necessário compreender quais as alterações sentidas no campo artístico e de que forma este contribuiu para o desenvolvimento do espaço virtual.

Tendo a produção artística sido contaminada pelo avanço tecnológico digital e pela rede mundial *online*, assistiu-se a uma crescente modificação e inter-relação com o espaço virtual. As ferramentas tecnológicas digitais possibilitaram a produção artística com recurso a *softwares* que colocaram o artista em contacto directo com o fruidor, entrando livremente no seu espaço de trabalho, ou na sua casa, através do computador. Estas ferramentas possibilitaram a expansão da criação artística para um campo ainda pouco explorado e, ao mesmo tempo, representaram uma nova forma de criação de imagens digitais construídas de raiz, que facilmente se deslocam e que podem implicar uma interação directa por parte do utilizador.

Os anos 90, que corresponderam ao período marcado pelo surgimento da *World Wide Web*, implicaram alterações no campo estético e no campo artístico. A arte ganhou uma aceção virtualizante, tendo alguns artistas partido para campos de exploração ainda não testados, fazendo surgir eventos artísticos onde se apresentavam novas formas de manipulação de novas matérias de trabalho. “Durante quinze anos, o *Imagina* [evento artístico^{xiii} que visa a interligação entre arte virtual e o mundo físico, suscitando a abertura e apresentação de discussões, trabalhos e opiniões, gerando a troca de

^{xiii} <http://www.imagina.mc>

conhecimentos.] explorou, de modo sistemático, todos os novos conceitos - das imagens de síntese aos efeitos especiais, da realidade virtual às aplicações em tempo real, da interactividade ao ciberespaço e à Internet.” (Trindade cit. por Sardinha, 2007, p.83)²¹.

Imagina [imagem 5] is an annual international event whose objective is to showcase the many fields across which 3D visualisation and simulation technologies are applied, promoting them to decision makers and technical experts, presenting pioneering initiatives, encouraging participants to share their experiences and helping experienced users to transfer their skills to those who want to develop them. (Imagina, 2011)²².



Imagem 5 – Página principal do site do evento *imagina*.

Rapidamente compreendeu-se que o campo virtual, graças às suas inúmeras possibilidades técnicas e a utilização de ferramentas tecnológicas digitais, permitiu que manifestações artísticas como a *net art* interferissem no campo social, não existindo apenas pela sua diferenciação matérica: “net art (...) it’s about the artist’s look at the way society, there’s a growing demand for knowledge, data exchange, entertainment. (...)” (Weibel, 2011)⁶.

As últimas décadas do século XX foram também particularmente marcadas pela transversalidade da arte, isto é, pela utilização e integração do campo artístico nas mais

variadas áreas, garantindo-lhe um caráter transdisciplinar. A produção artística destacou-se pela variedade de projetos que recorreram a materiais distintos, e até então não frequentemente utilizados, procurando mostrar opiniões pessoais sobre questões intrínsecas ao humano, enquanto ser social. Recorrendo a artistas como Olafur Eliasson, que explora nos seus trabalhos a forma como o fruidor se relaciona e interage com os espaço físicos, modelando-os através da manipulação da cor, da luz, do vapor e da água, criando novos ambientes, como o de *The Weather Project*. Este projeto que visava alertar para questões ambientais (imagem 6), só se considerava terminado pelo seu autor, com a presença do público, fazendo-nos compreender a necessidade de captar a atenção destes, para o estímulo do pensamento crítico, sobre um assunto inerente à sociedade atual.

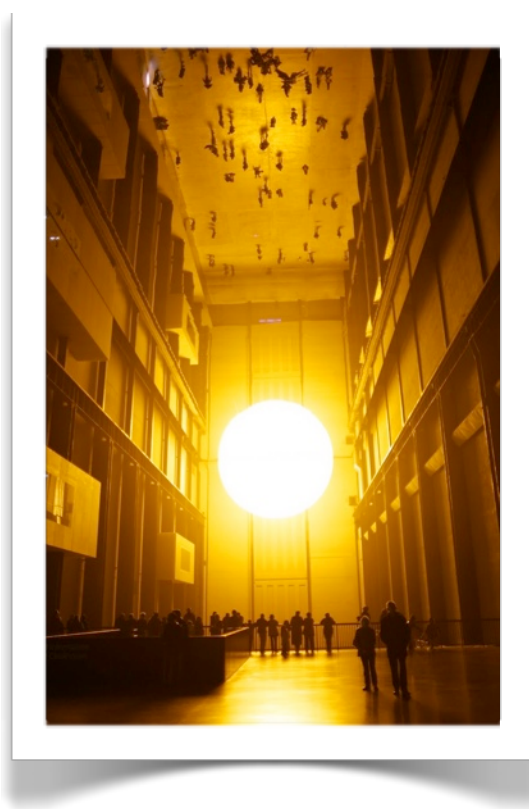


Imagem 6 – *The Weather Project* de Olafur Eliasson, 2010, Tate Modern

A presença e a interação passam a ser procuradas, independentemente da técnica utilizada pelo criador, pois os temas apresentados são intrínsecos à existência dos fruidores, enquanto membros da sociedade, incitando-os à criação de opiniões sobre o

consumismo, o narcisismo crescente, a necessidade de auto-promoção, o culto do poder, do sexo, da celebridade e da imagem, presentes numa cultura do excesso, como retrata Jeff Koons, na escultura *Ballon Dog*, 1986 (imagem 7), de forma satírica e irônica; quer pela sua condição humana, enquanto ser efêmero, em procura constante de respostas sobre a vida e a morte, problemática, esta, presente na obra de vídeo-arte *The Passing - A passagem*, 2006 de Bill Viola (imagem 8).

Os novos campos do domínio estético e do domínio artístico, *net art* e *web design*, ganham um papel preponderante para a sociedade, quer pelo seu cariz artístico, quer profissional, influenciando as formas de comunicação, assim como a venda e acesso a serviços.



Imagem 7 – *Ballon Dog*, Jeff Koons, 1986



Imagem 8 – *The Passing*, Bill Viola, 2006

2.2. As tecnologias digitais enquanto base para o nascimento de novos parâmetros e novas realidades dos fenômenos artísticos

Nam June Paik sugeriu, ainda na época de 60, que “ (...) a arte deve abraçar as tecnologias da sociedade da informação” (Packer e Jordan, 2000)²³ mas, só após essa mesma década, alguns artistas começaram a desbravar novas formas de arte associadas ao contexto virtual, sendo finalmente possível, na década de 80, e devido ao avanço tecnológico, a criação de novas expressões artísticas de componente tecnológica, como a *ASCII art*, a *e-mail art*, a *net.art* e a *new media art*. No entanto, todas estas têm em comum um fator: a dissipação da delimitação entre o criador e o fruidor, sendo este último convidado a ser cocriador, a interagir e a fazer parte da criação. Assistimos então a um uso intensivo da interatividade, da informação hipertextual, da construção de um discurso não linear e à primazia da ideia de rede e de ligação. Estas formas de arte têm, segundo Packer e Jordan (2000)²³, várias características particulares: a *integração* (combinação de formas artísticas tradicionais e da tecnologia, fazendo surgir um forma de expressão híbrida), a *interatividade* (a capacidade do fruidor de manipular diretamente a obra de arte, potenciando a sua experimentação), a *hipermédia* (ligação de diferentes componentes virtuais, que originam um trilha virtual pessoal), a *imersão* (experiência de mergulhar numa simulação de um ambiente virtual tridimensional) e a *narratividade* (estratégia estética e formal que deriva da utilização dos parâmetros anteriores, resultando numa forma de experimentação não linear.).

Todas estas características pressupõem a criação artística multimédia, ou seja, o desenvolvimento de um género aberto à experimentação formal e à junção das mais variadas e alargadas possibilidades e meios tecnológicos. Estes fatores não impedem, que a criação artística digital possa também desenvolver-se através da ilustração digital vetorial, da pintura digital, da modelação tridimensional digital, da animação digital, do vídeo digital, da produção de *sites*, ou até mesmo da música, sempre digitais. No entanto, ao procedermos à criação digital, devemos mantermo-nos conscientes de que o

desenvolvimento criativo não depende apenas das possibilidades técnicas ou expressivas do equipamento, mas sim do seu utilizador.

Os *interfaces*, o *hardware* e o *software* ganharam com o desenvolvimento do ciberespaço um papel fulcral, libertando os utilizadores no processo criativo e ao mesmo tempo tornando-os seus dependentes - “Há tempos atrás, quanto o tempo *local* dominava historicamente, a noção de superfície parecia suficiente. Hoje, na era do tempo mundial, é a noção de *interface* que tem a primazia” (Vérilo, 2000, p.176)²⁴ e assim, não só o nosso acesso ao campo virtual é dependente da capacidade de utilização de um *interface*, como a forma como o percorremos e existimos nele. Torna-se impreterível a utilização e desenvolvimento de *softwares* inovadores e criativos que permitam o constante desenvolvimento do indivíduo enquanto ser criador, confluindo para um maior desenvolvimento das suas capacidades técnicas, estéticas e imaginativas. Ao tomarmos consciência de que a evolução se tornou exterior ao homem, partindo para o campo virtual, compreendemos a subsequente necessidade em nos mantermos ligados a este, não somente como simples espetadores, mas também como membros participativos do seu desenvolvimento.

Os novos parâmetros artísticos permitiram então o nascimento de realidades que, além de auxiliarem o desenvolvimento criativo, potenciaram a sua difusão, alargando-a a todo o espaço em rede e conseqüentemente gerando novos fruidores, que podem ou não partilhar o mesmo espaço físico. A arte ganhou uma nova componente, não somente pela alteração da matéria de trabalho, mas também pela possibilidade de utilização desse espaço, para apontar entendimentos e construções pessoais, tal como refere José Luis Brea:

Estou convencido que uma "forma de arte" não nasce da mera aparência de uma novidade tecnológica e que nem é criada a partir de uma descoberta de um vocabulário formal que lhe esteja associado, mas apenas quando o uso de um inerente auto-criticismo é somado a uma produção prática simbólica. Na minha opinião, isto é precisamente aquilo que começou a acontecer no campo da net.art e o que, eu acredito, permitirá que possamos passar a falar dela como uma forma de arte genuína. (Brea, 1999)²⁵.

No campo artístico é utilizada a noção de *software art*, quando o artista é também o programador do *software* com o qual produz o seu trabalho. Este conceito, relacionado com a *net.art*, surgiu em 1990 e, segundo Wolf Lieser^{xiv}, não foi bem aceite pelos artistas e críticos de arte, por estes considerarem que a denominação utilizada “(...) parecer demasiado estática: eles definem os programas não apenas como uma ideia, mas também como algo dotado de identidade material.” (Lieser, 2010, p.132)²⁶ Estes *softwares*, produzidos pelos artistas, visam a construção de objetos estáticos, e/ou em movimento, podendo provocar a modificação de dados presentes no computador ou em um determinado *site*, não produzindo resultados iguais, garantindo assim um produto novo.

Manfred Mohr foi um dos artistas pioneiros da *software art*. Utilizando o computador como uma ferramenta de programação em prol da produção artística, numa perspectiva conceptual, criou composições com base no cubo, compondo aleatoriamente através do *software*. A primeira série desenvolvida pelo artista denominou-se *space.color* (imagem 9), e foi apresentada em tempo real, em monitores onde surgiam as imagens em movimento.



Imagem 9 – *Space.color series*, Manfred Mohr, 2002-2004

^{xiv} Autor do livro *Digital Art* (2009); diretor do [DAM] - *Digital Art Museum*; da galeria de Berlim do [DAM]; e do prémio *d.velop digital art award* - [DDAA].

2.3. Arte Digital

O conceito de arte digital refere-se à introdução de uma nova linguagem artística, recorrendo ao campo virtual, e/ou a ferramentas digitais, focando a ideia defendida por Wolf Lieser de que “a arte digital transformou-se numa disciplina que agrupa todas as manifestações artísticas realizadas por um computador” (2010, p.12)²⁶.

O seu desenvolvimento aconteceu paralelamente ao desenvolvimento do computador, notando-se a importante contribuição do investigador alemão Max Bense^{xv}, que em conjunto com Abraham A. Moles, desenvolveu vários estudos sobre a relação entre a arte e o computador, abrindo espaço para a apresentação de trabalhos produzidos digitalmente por Georg Nees (em fevereiro de 1965) e por Frieder Nake (em novembro do mesmo ano) na Galeria Wendelin Niedlich em Estugarda. Embora o nascimento da arte digital tenha decorrido na Europa central, no Japão, Hiroshi Kawano, produziu o primeiro gráfico digital a ser aplicado à capa de uma revista científica. Rapidamente, foram formados grupos de estudantes que, interessados nesta nova forma de produção de imagens, organizaram simpósios e exposições sobre o tema.

Em 1971, Manfred Mohr, apresentou no Museu de Arte Moderna de Paris um conjunto de trabalhos produzidos digitalmente, vivendo “(...) uma má experiência quando durante a conferência na Sorbonne lhe atiraram tomates porque utilizava *uma ferramenta de guerra capitalista*.” (Lieser, 2010 p.25-27)²⁶. No entanto, juntamente com Vera Molnar^{xvi}, entre outros, Manfred Mohr é considerado um dos artistas

^{xv} Professor de filosofia e teoria científica na Escola Superior Técnica de Estugarda.

^{xvi} Artista europeia que desenvolveu vários trabalhos de arte digital após a década de 60. Vera Molnar marcou o seu lugar no mundo artístico, salientando a posição do computador enquanto uma ferramenta, comandada por si. “I wish to emphasize that a large part of my work is designed (...) with the help of a computer; (...) is not the computer’s responsibility. This machine, as impressive as it may be, is after all merely a tool in the hand of the painter. (Molnar, 1990, p.16)²⁷. Vera Molnar encontrou no computador uma forma de se desligar completamente dos valores e conceitos tradicionais da arte, produzindo imagens novas.

pioneiros da arte digital, pois até então, toda a produção de imagens digitais havia sido realizada por cientistas.

Durante as décadas seguintes, foram variados os desenvolvimentos que influenciaram o percurso da arte digital, nomeadamente: a apresentação e desenvolvimento de novos *softwares* de construção e manipulação de imagem; o surgimento de novas ferramentas de impressão; os constantes avanços tecnológicos relativos aos computadores, tal como o surgimento do primeiro Macintosh (1983) que apresentava uma nova linguagem gráfica para manipulação das ferramentas digitais; a produção de imagens digitais tridimensionais, através de *softwares* de 3D; novas possibilidades como a interatividade; e finalmente, já na década de 90, o surgimento da internet.

É importante referir o trabalho desenvolvido pelo artista norte-americano Charles Csuri, como um dos pioneiros na produção de animações digitais. O seu trabalho *Hummingbird*^{xvii} (imagem 10), de 1967, foi uma das primeiras animações bidimensionais digitais, sucedendo-se mais de trinta mil desenhos, num espaço de aproximadamente 10 minutos.



Imagem 10 – *Frame* da animação *Hummingbird*, Charles Csuri, 1968.

^{xvii} <http://www.youtube.com/watch?v=awvOp1TdBqc>

Trata-se de uma tecnologia através da qual, mostrando rapidamente imagens isoladas (*frames*) ao observador, se cria neste a sensação de se encontrar perante uma imagem em movimento, uma sequência de imagens. Estas imagens isoladas podem desenhar-se ou programar-se com um computador. (Lieser, 2010, p.72)²⁶

A animação digital ganhou um papel importante na produção artística, tendo em 1970, com o japonês Yoichiro Kawaguchi, avançado para um contexto digital tridimensional. Os seus trabalhos caracterizados pela aplicação de cores intensas, apresentam animações fluidas, que remetem para um mundo subaquático e rapidamente cativam os seus espetadores (imagem 11).

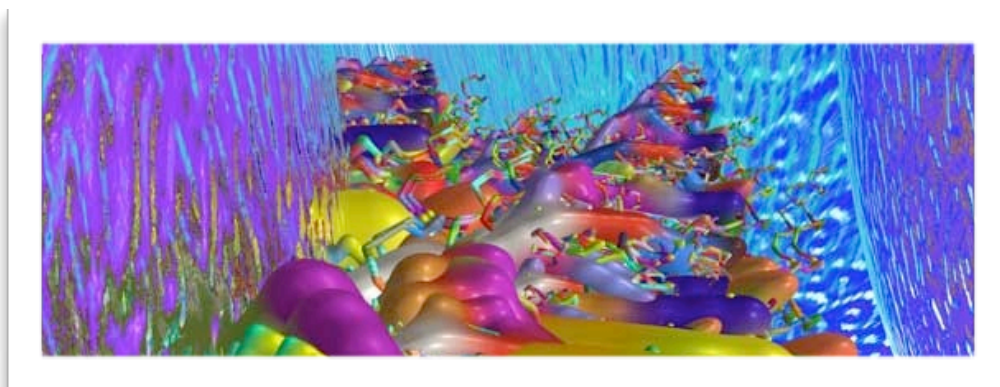


Imagem 11 – Pormenor da animação *Paradise*, Yoichiro Kawaguchi, 1997

Os primeiros *softwares* de 3D, devido à sua complexidade e à limitada capacidade gráfica dos computadores, levavam à obtenção de resultados semelhantes, entre vários artistas. No entanto, no final da década de 1990 surgem obras de simulação tridimensional, que permitem ao artistas construir digitalmente novos ambientes, onde a perspectiva de visualização é controlada e a aplicação de luz origina a presença de sombras nos mais variados elementos das composições. Estas representações começam a entrosar-se com a realidade, permitindo aos artistas o desenvolvimento de espaços só imaginados por este, ou de ambientes naturais de forma verosímil.

Embora o procedimento da criação da imagem seja abstracto e mecânico, o trabalho com o computador é parecido com o da construção de maquetas, cenários ou o

setdesign num filme. Monta-se uma cena, trabalham-se as superfícies, colocam-se os objectos nas posições escolhidas para eles e finalmente distribuem-se as luzes. (Kaufhold, cit. por Lieser, 2010, p.86)²⁶

A animação digital de Gerhard Mantz, *labirinto n.º 136*^{xviii}, de 2003 (imagem 12), tem a duração aproximada de 6 minutos e meio, mostra-nos um trajeto por um espaço tridimensional, composto por vários corredores coloridos, contrastando com as



Imagem 12 –Frame da animação *Labirinto n.136*, Gerhard Mantz, 2003.

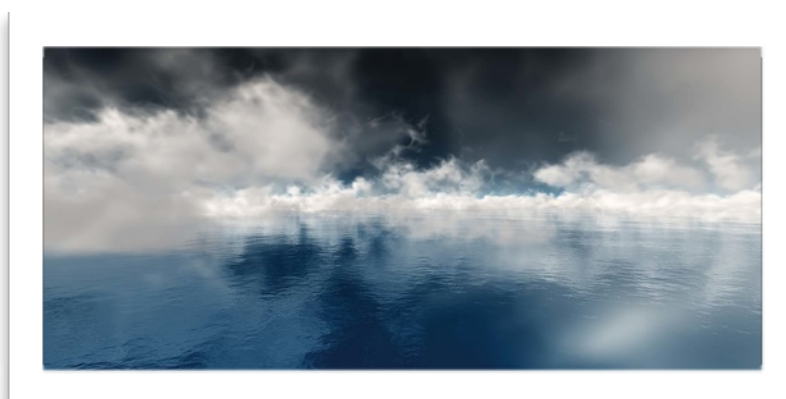


Imagem 13 – *The left hand of darkness*, Gerhard Mantz, 2008.

suas paisagens virtuais (imagem 13) de espaços imaginados por si, onde inclui alusões a imagens artificiais criadas digitalmente, aproveitando por vezes, as falhas do *software*.

^{xviii} <http://www.youtube.com/watch?v=bxY4nLDEDOg>

2.4. A arte no contexto virtual *online* - New Media Art

“Um dia os artistas trabalharão com monitores, resistências e cabos condutores, do mesmo modo que hoje [final da década de 60] trabalham com pincéis, violinos ou lixo.” (Nam June Paik cit. por Guerra, 1999, p. 54)²⁰.

Na década de 90, o desenvolvimento do *hardware* permitiu que os computadores pessoais se tornassem ferramentas úteis, na produção de *sites*, na modelação tridimensional digital, na mistura de sons ou até mesmo a manipulação de imagem fixa e em movimento. A *new media art* emergiu no final do século XX, ao ser pela primeira vez incluída nas exposições da Documenta X de Kassel, na Alemanha, em 1997. O termo *new media art* foi criado pelos críticos, tendo como base o termo atribuído aos novos média, que implicavam tecnologia interativa, acessível através da internet. Este termo referia-se a “(...) instalações multimédia interactivas, ambientes de realidade virtual e arte baseada na net – que eram feitos utilizando a tecnologia digital” (Tribe e Jana, 2007, p.9)²⁸ Esta vertente artística foi rapidamente divulgada graças à sua ligação de afinidade à internet. No entanto, devemos ter em conta que a definição apresentada comporta duas diferentes vertentes: uma ligada à arte e à tecnologia, onde o campo artístico desenvolve estudos paralelos com áreas como a biónica, a robótica e a genética, que sendo tecnologias novas não tem relação obrigatória com os média; e outra ligada aos obviamente aos média que englobam a *vídeo-art*, o design gráfico e o *web design*, entre outros. Assim, compreendemos a complexidade das obras, que podem comportar ambos os campos previamente descritos.

O movimento artístico da *net.art* ganhou uma maior ênfase após o ano de 1994, com a utilização da internet. “A *net.art*, a arte na rede, constitui uma das áreas menos convencionais no campo da arte digital.” (Lieser, p.110, 2010)²⁶, englobando todas as criações artísticas, só possíveis de visualizar, em rede. No entanto, só se definem como obras de *net.art*, aquelas que foram desenvolvidas especialmente para este meio, ou que “(...) utilizam as suas potencialidades mais características, ou seja, uma rápida transferência de arquivos e imagens, trabalho conjunto a nível planetário e interação

em tempo real.” (Lieser, p.110, 2010)²⁶, apropriando-se de elementos gráficos da linguagem do mundo virtual.

Vuk Cosic, um dos artistas pioneiros da *net.art*, foi responsável pelo projeto *ASCII History of Moving Images*, que acentua o interesse do artista em perpetuar “(...) cenas de filmes clássicos, programas de televisão (...) e séries de ficção científica” (Tribe e Jana, 2007, p.38)²⁸. Utilizando um *software* produzido para transformar os fotogramas em caracteres ASCII (American Standard Code for Information Interchange) ou pontos Benday^{xix}, Vuk Cosic criou figuras animadas. Este



Imagem 14 – *ASCII History of Moving Images, Psycho*, Vuk Cosic, 1999

processo já era utilizado por alguns artistas, quando os computadores não possuíam ainda capacidades gráficas para o desenvolvimento de imagens compostas por pixels. Cosic apropria-se de imagens de programas de televisão, de filmes emblemáticos como *Psico* de Hitchcock (imagem 14), ou até mesmo filmes pornográficos, levando ao

^{xix} O técnica de impressão dos pontos Benday, pressupõe a combinação de dois círculos de cor diferentes, que dependendo da sua relação de proximidade, criam a ilusão da criação de cores compostas. Estes pontos em formato reduzido foram aplicados à banda desenhada pelo ilustrador Benjamin H. Day, que baseou a sua ideia na técnica da pintura pós-impressionista, procurando reduzir o custo das impressões.

extremo a ideia de ressurreição de imagens antiquadas, aliadas a formas de expressão poucos usuais, para o desenvolvimento dos novos meios de comunicação.

O fascínio pelos meios tecnológicos levou muitos outros artistas a procurarem novos meios, percebendo que o computador poderia ser utilizado como uma ferramenta útil para o processo artístico e para o acesso a uma nova comunidade internacional. Ainda atualmente, a maior parte dos artistas procura este espaço para a divulgação dos produtos finais do seu processo artístico, construindo portfólios. Outros conceberam o espaço virtual como um novo espaço passível de intervenção artística.

Exploramos o computador por dentro, e reflectimos isso na net. Quando o observador vê o nosso trabalho, estamos dentro do seu computador... e sentimo-nos honrados por estarmos no computador de alguém. Estamos muito perto da pessoa quando estamos no seu ambiente de trabalho. Penso que o computador é um mecanismo para chegar à mente das pessoas. (Jodi.org cit. por Tribe e Jana, 2007, p.6)²⁸

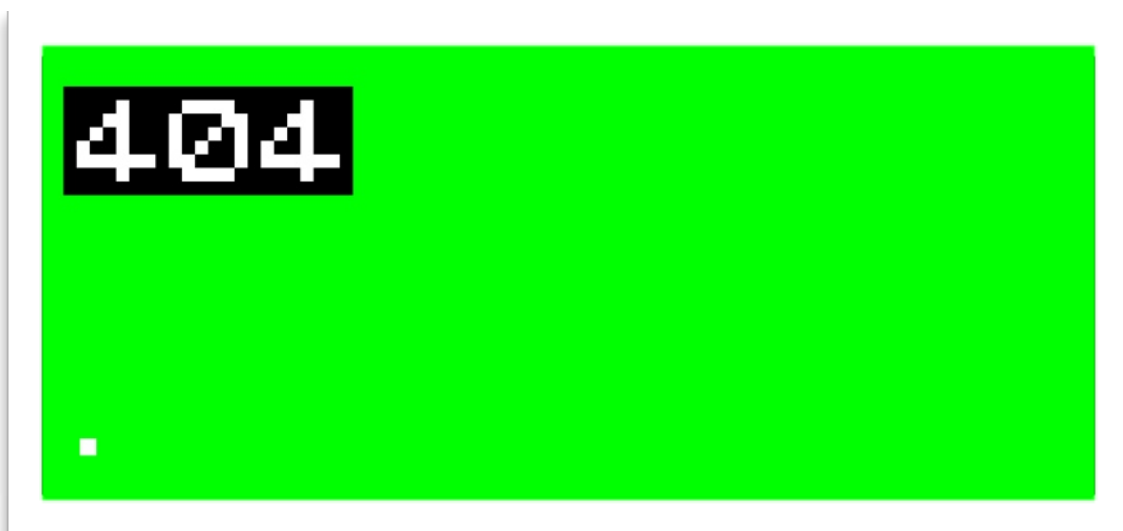


Imagem 15 - 404, jodi.org.

Em 1993, Joan Heemskerk e Dirk Paesmans criaram jodi.org, (imagem 15) (contração das duas primeira letras dos seus nomes), um projeto de *website como obra de arte*, que desconstruía a linguagem gráfica da net, com texto encriptado e imagens intermitentes. Iniciou-se assim uma nova linguagem estética que tinha como material o

mundo virtual. Nesta época, termos como *Net*, *Web* e *Ciberespaço*, já eram correntes na sociedade.

O *hacker*, ou o homem “prodígio” dos computadores, como Hollywood o retrata, passa também a ser entendido, nesta época, não só como um “assaltante” de espaços acessíveis por via eletrônica, agindo por divertimento, dever ou dinheiro, mas sim como um agente libertador de informação, em prol do desenvolvimento do conhecimento.

Apesar de alguns hackers usarem as suas capacidades maliciosamente, na comunidade hacker existe um código moral largamente reconhecido, a “ética Hacker”, que defende a partilha de informação como algo positivo e que os hackers devem contribuir para o progresso da sua área criando software de utilização livre e permitindo o acesso ao conhecimento e aos recursos dos computadores. (Harvey cit. por Tribe e Jana, 2007, p. 17)²⁸

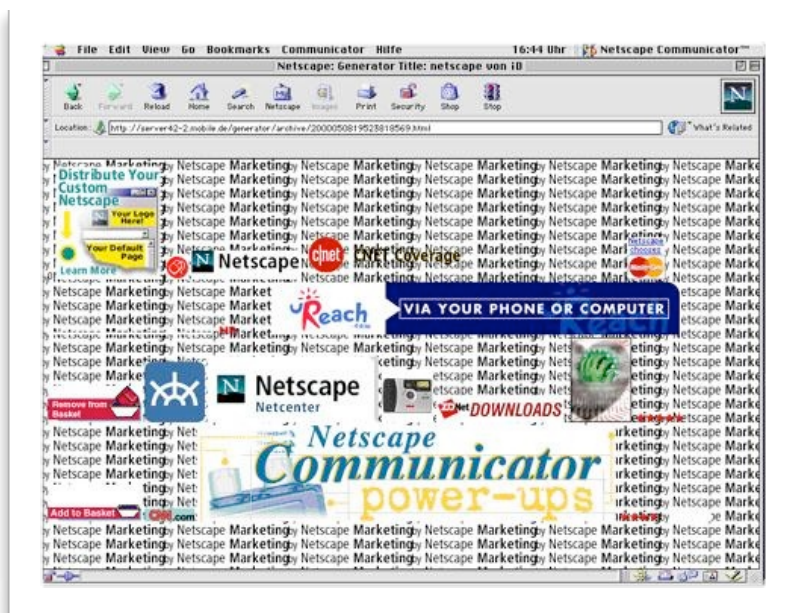


Imagem 16 - *Net Art Generator*, Cornelia Sollfrank, 1999.

O *hacktivismo* (que reúne as ideias de *hacking* e *ativismo político*), permitiu a muitos artistas munirem os seus trabalhos de componentes ativistas políticas, ao enfatizarem as suas opiniões sobre as falhas da sociedade. A artista Cornelia Sollfrank,

produziu um *software* que se apropriava de elementos de *sites*, remisturando-os e dando origem a novas páginas da *web*. Sollfrank submeteu mais de 200 destes *sites* produzidos automaticamente, registando-os sob nomes femininos falsos, a um concurso internacional de *Net Art*, no qual as suas personagens fictícias venceram os três primeiros lugares. A artista relevou em 1999, ter intencionalmente, quebrado as regras do concurso, denominando o seu trabalho de *Net Art Generator* (imagem 16), defendendo assim o seu ponto de vista sobre as constantes imposições sexistas criadas pela curadoria de arte contemporânea. Para muitos artistas, a internet representa um meio primordial de intervenção. O seu caráter público e acessível torna-se estimulante e atrativo para o criador, e a possibilidade de o fruidor intervir torna-o mais próximo da obra. Pelo facto de não se encontrar vinculado ao espaço da galeria ou do museu, o artista acede também a uma audiência descaracterizada, variada e heterogénea.

O trabalho de Paul Kaiser e Shelley Eshkar, *the pedestrian* (imagem 17), obriga a centrarmos o nosso olhar no chão, devido à projeção de imagens que nos colocam a “flutuar” sobre um espaço social urbano. A execução deste projeto conciliou a tecnologia de modelação tridimensional e a tecnologia de registo do movimento real,



Imagem 17- *The Pedestrian* (2003), de Paul Kaiser e Shelley Eshkar

sendo posteriormente apresentado em espaços urbanos, em diversas capitais mundiais. Nestas projeções surgem várias personagens, modeladas tridimensionalmente, com um movimento realista, que percorrem trajetos não-lineares, seguindo narrativa nenhuma, deixando-nos visualizar o seu comportamento e invadir o seu espaço com a projeção das

nossas sombras. A sensação vertiginosa, causada pela ilusão de que o fruidor se encontra a flutuar sobre um pano urbano, procurou mostrar o nosso, cada vez maior, distanciamento perante o *outro*. Facilmente, alguns artistas conjugaram a *new media art* com outras práticas artísticas, como a arte pública.

Fora do espaço do museu, novos espaços passam a ser compreendidos como propícios para a *new media art*. O projeto de Gola Levin, Scott Gibbons, Gregory Shakar e Yasmin Sohrawardy, intitulado *Dialtones: a telesymphony*, mostra a



Imagem 18 – *Dialtones: a telesymphony*, Gola Levin, Scott Gibbons, Gregory Shakar e Yasmin Sohrawardy, 2002.

possibilidade de participação do fruidor numa manifestação artística, recorrendo à utilização do telemóvel. Esta *performance* musical (imagem 18) apropria-se da poluição sonora provocada pelos toques do telemóveis da audiência. Estes são previamente determinados pelos artistas que, posicionados em palco, atuam como maestros, compondo livremente com os sons produzidos pelos dispositivos de comunicação móvel dos fruidores, transformando, assim, as noções sobre o equipamento e as suas possibilidades. O que, em qualquer tipo de evento musical ou dramático seria entendido como um ruído desagradável, impertinente e distrativo, é nesta obra o ponto fulcral.

A internet torna-se também o meio de comunicação mais propício à adulteração da identidade e, assim sendo, deixamos de conhecer realmente a verdadeira pessoa com quem comunicamos, por esta ter a possibilidade de criar personagens fictícias. Raça, género, idade, orientação sexual e nacionalidade, deixam de ser características claras, podendo o utilizador dar azo à sua imaginação. Os artistas da *new media art* aproveitaram igualmente esta possibilidade de modificação da identidade, quebrando a noção de que os trabalhos artísticos são expressões identitárias dos seus autores, e construindo críticas às práticas mais frequentes no espaço virtual.

O projeto *Mouchette*, mostra-se como um dos pioneiros a questionar a noção de identidade, ao nos confrontar com a informação de que o *site* é controlado por uma rapariga de semblante triste, que nos comunica: “O meu nome é Mouchette / Vivo em Amsterdão / Tenho quase 13 anos / Sou uma artista.” (Mouchette cit. por Tribe e Jana, 2007, p.66)²⁸ (imagem 19). O autor encara uma nova personagem que apresenta ideias formuladas sobre o mundo artístico, sobre a noção de arte e de artista, provocando o utilizador com imagens de cariz erótico, grotesco ou infantil. Assim, este autor, que permanece desconhecido, alojado na personagem que criou, despertou várias reações que variaram entre o repúdio e o arrebatamento, pela facilidade de manipulação e construção de identidade digital *online*.

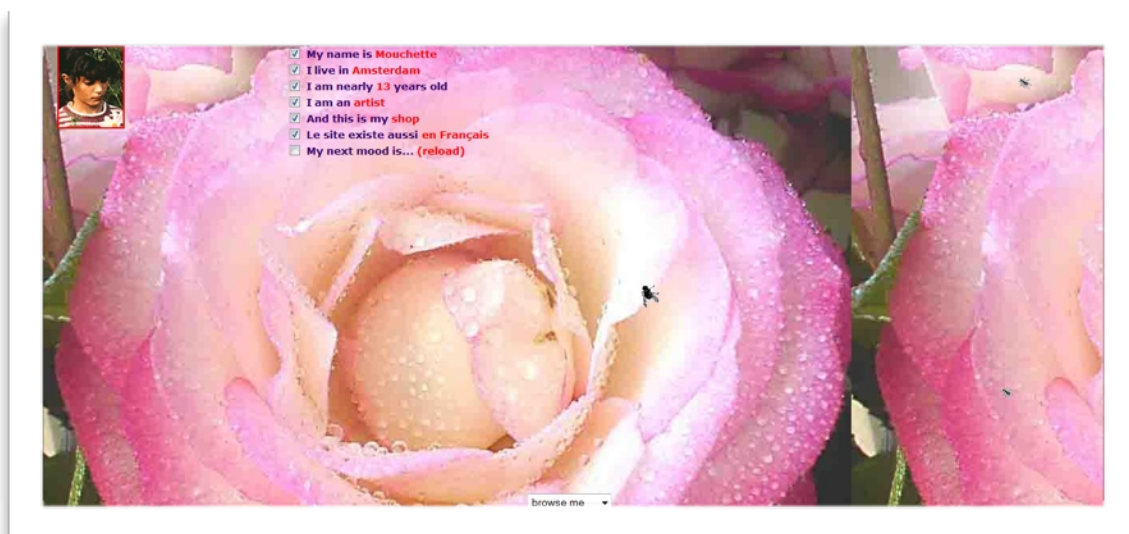


Imagem 19 – *Mouchette.org*, página principal do *site*.

2.5. O acesso e a divulgação da arte no contexto virtual

Um simples “click” e já está. Na galeria mais próxima de si, ao virar da esquina, ou nos antípodas do mundo, ao virar do mais largo oceano, você pode visitar a última exposição do artista que mais admira. (Guerra, 1999, p.52)²⁰

A arte encontrou na internet a possibilidade de difusão e abrangência, permitindo aos criadores ter uma presença ubíqua. Desta forma, torna-se possível divulgar obras e autores, num suporte virtual que “(...) à distância de um leve toque de dedo” (Guerra, 1999, p.52)²⁰ se apresentam perante qualquer interessado. Foram inúmeros os projetos de organizações culturais que surgiram no contexto virtual, de forma a conjugar e compilar projetos artísticos, nascidos no campo virtual; ou a imortalizar digitalmente obras artísticas produzidas ao longo dos tempos. O *site* da organização *Dia Art Center*^{xx} (imagem 20), é um dos principais aglutinadores de trabalhos de índole digital *online* e apresenta um serviço com quinze anos que se foca na divulgação de artistas web, listando-os numa base de dados extensa.

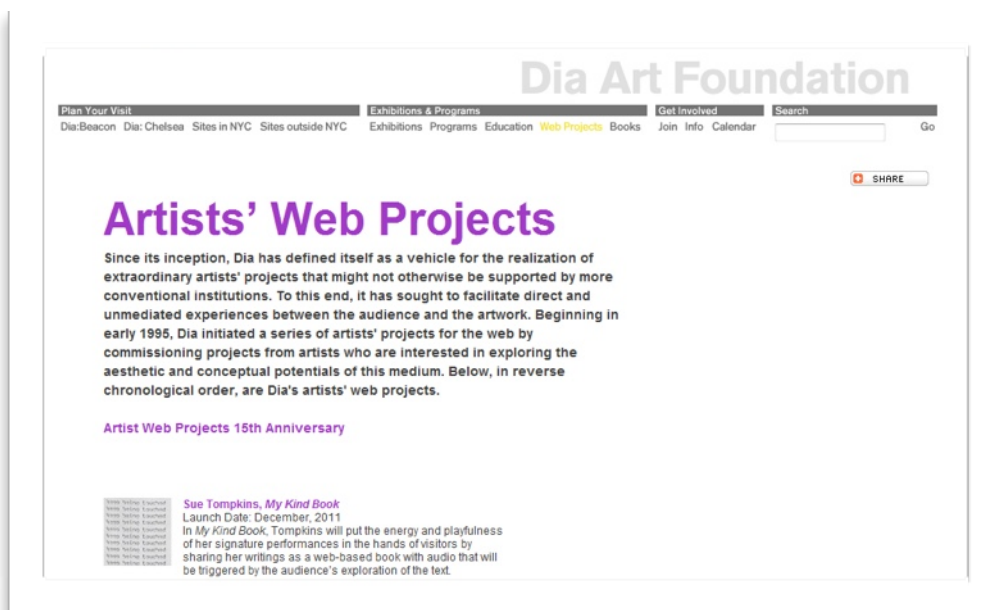


Imagem 20 – Página de artistas e projetos *online* do Dia Art Center.

^{xx} http://www.diacenter.org/artist_web_projects.

Since its inception, Dia has defined itself as a vehicle for the realization of extraordinary artists' projects that might not otherwise be supported by more conventional institutions. To this end, it has sought to facilitate direct and unmediated experiences between the audience and the artwork. Beginning in early 1995, Dia initiated a series of artists' projects for the web by commissioning projects from artists who are interested in exploring the aesthetic and conceptual potentials of this medium. Below, in reverse chronological order, are Dia's artists' web projects. (Dia Art Foundation, 2011)²⁹

Já o projeto da Google - *Art Project – Powered by Google*^{xxi} (imagem 21) - transformou em matéria virtual algumas obras, galerias e museus internacionais como o MoMA de Nova Iorque, o Palácio de Versalhes, em Versalhes, o Museu Kampa em Praga, o TATE Britain em Londres, entre outros, possibilitando que qualquer utilizador

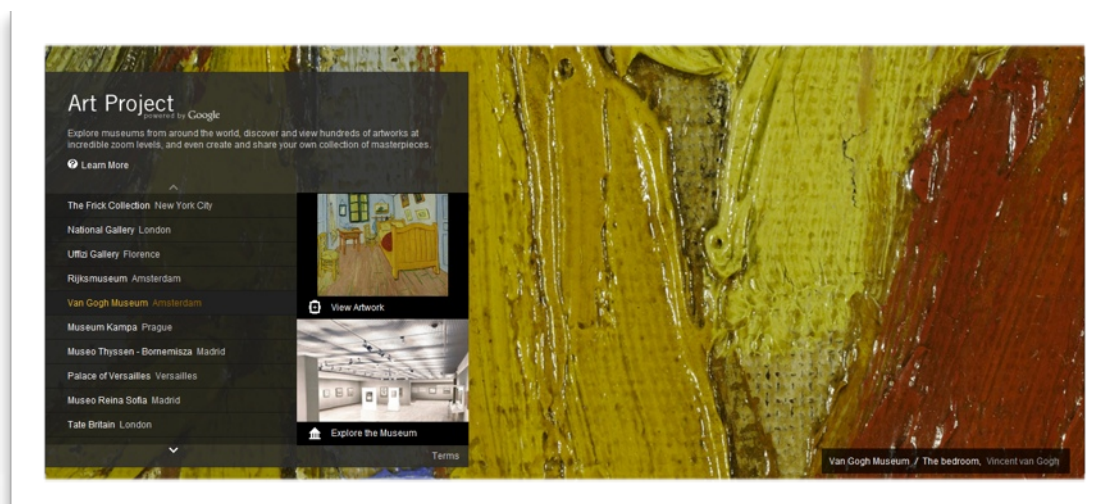


Imagem 21 – Página principal do *site* Art Project - Powered by Google.

se transporte virtualmente até eles e observe as obras, tendo a capacidade de aumentá-las a escalas impossíveis na realidade, apercebendo-se de pormenores ínfimos. Esta manipulação das obras é possível apenas devido à grande qualidade das imagens e ao *software* de leitura e visualização das mesmas, presente no nosso computador. Torna-se

^{xxi}http://www.googleartproject.com/?utm_source=Google&utm_medium=HPP&utm_campaign=artproject

também possível, a qualquer utilizador, criar a sua coleção virtual com obras de qualquer um destes museus, partilhando-as com outros, transformando-se num “curador” virtual.

De forma sistemática, todos os museus ou instituições artísticas começam a desenvolver projetos que fazem os seus visitantes embarcarem no espaço virtual, sem preferir a presença constante ou periódica destes, no espaço físico do museu, à semelhança do pioneiro Centro Pompidou de Paris^{xxii}, que disponibilizou *online* mais de 60 000 obras da sua coleção de arte moderna.

Um dos exemplos da ligação dos *tablets* à divulgação artística é o do artista britânico David Hockney, que apresentou em 2010, em Paris, a exposição *Fresh Flowers*^{xxiii} (imagem 22), expondo em *Ipads e Iphones* desenhos digitais, apresentando aos fruidores a possibilidade de tocarem nos seus registos gráficos, tal como ele os produziu. A disponibilização da ferramenta que utilizou para a produção dos desenhos deveu-se ao seu desejo de mostrar aos espetadores uma nova ferramenta em prol da arte, que permite não só a produção artística, mas também o envio imediato para outros indivíduos. "You can make a drawing of the sunrise at 6am and send it out to people by 7am." (Hockney cit. por Grant, 2010)³⁰.



Imagem 22 – Pormenor de alguns dos trabalhos expostos em *tablets*.

^{xxii} <http://www.centrepompidou.fr/>

^{xxiii} <http://www.bbc.co.uk/news/technology-11666162>

A facilitada acessibilidade a *gadgets* que permitem a ligação do homem à internet, foi igualmente compreendida pelos museus como uma forma de estabelecer mais ligações com diferentes públicos, através da produção de aplicações. A aplicação da Fundação de Serralves, produzida para telemóveis e para *tablets*, permite não só a consulta das exposições patentes ou do espólio da instituição, mas também a consulta de projetos e atividades para o desenvolvimento cultural, a sensibilização para a arte contemporânea, a formação, a reflexão sobre a sociedade atual e o lazer no espaço cultural. Desta forma, convida o internauta a deslocar-se fisicamente até à instituição, quando encontra finalmente pontos de referência e de interesse pessoal.

A base de dados intitulada de *Rhizome*, aglomera uma grande variedade de textos e artigos sobre arte, preservando-o no espaço virtual. No entanto, um dos temas recentemente debatido nesta base de dados, prende-se com a necessidade de perceber o que deve, ou não deve, ser guardado. Sterling, já em 2001, havia alertado sobre a enorme capacidade de preservação do imaterial no espaço virtual, e pela quase impossibilidade de o fazer sair desse espaço, salientando que a perda só existe pela falta do caminho que nos leva até ao documento. O autor de *Preserving the Immaterial: A conference on variable media*, considera que se a informação é arquivada é porque deverá ter algum valor social. Assim sendo, somente o que interessa ao homem deverá ser passível de ser guardado. “(...) if nobody sees a museum piece, what’s the point of having it or keeping it? Museums exist for a social purpose, for us humans.” (Sterling cit. por Fino-Radin, 2011)³¹. Esta atitude torna-se incontornável para fundações como as apresentadas, pois só assim se torna possível organizar e catalogar a inúmera informação existente no espaço virtual, seguindo padrões de qualidade e utilidade.

2.6. Web Design e Web Art - (In)Existência de fronteiras entre estas áreas criativas

Atualmente assistimos a uma constante necessidade de utilização de serviços *online* e, como já foi referido, a cidade virtual permite-nos aceder a cada vez mais serviços que anteriormente necessitavam de uma deslocação física para serem utilizados. Em semelhança com a arquitetura do espaço físico, o *web design*, como área estética e artística, é responsável pela criação de espaços virtuais onde o utilizador se desloca e interage, definindo qual o caminho que este irá percorrer, quais as zonas de acesso, quais as interditas, e de que forma chegará ao produto ou serviço que procura. A utilização metafórica de termos arquitetónicos, no *web design*, como *arquitetura do site* (que se refere a uma área particular onde se mostra ao utilizador qual a estrutura utilizada para o *site* que se encontra a experienciar e quais os caminhos, ou divisões que pode encontrar, tendo em conta ligações entre si), ou no seu *alojamento* (para a morada ou hiperligação dos *sites*) franqueiam rapidamente a ideia de um espaço semelhante ao espaço citadino físico, organizado pela arquitetura.

O *web design* ganha uma grande importância para o desenvolvimento do espaço virtual, que pode ser compreendida de duas formas: uma ao serviço da sociedade de consumo e outra responsável pela dinamização do conhecimento e da cultura. Será impossível falarmos do Design no contexto *online* sem referirmos a constante necessidade de evolução do mercado? É comum que atualmente, as empresas disponibilizem os seus serviços e os seus produtos *online*, de forma a subsistirem no mercado atual.

Estes *sites* são por vezes ardilosos labirintos, que estruturalmente se aproximam às complexas criações de Escher, (imagem 23), mas também podem apresentar-se como obras interativas onde o utilizador se transforma num fruidor, encarando o *site* como uma obra de arte. A rapidez e facilidade de acesso, disponibilizadas pela internet levaram a um aumento dos valores capitalistas de consumo, e o *web design* deverá

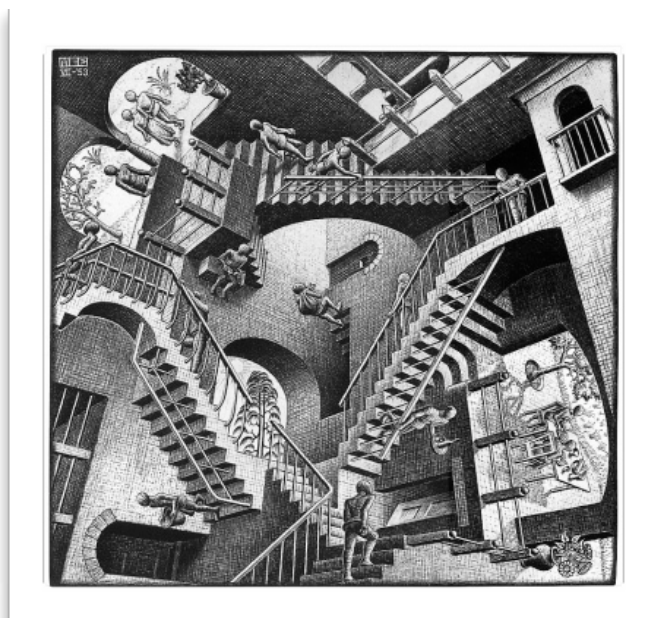


Imagem 23 - Relatividade, litografia de Escher

responsabilizar-se pela captação imediata, e/ou momentânea do possível comprador. Embora apresentada já há algum tempo, a crítica de Bruno Munari aos designers gráficos tem algo de atual: “Os designers projectam ainda hoje apenas para o sentido da visão (...)” (Munari, 1981, p.383)³², isto mesmo embora o ambiente virtual possibilite uma variedade de características que permitem elevar a experimentação do fruidor. É então necessário que se “(...) tenha em conta os sentidos do fruidor, todos os sentidos (...)” (Munari, 1981, p.383)³².

Assim sendo, partimos para a segunda vertente apresentada: a dinamização do conhecimento e da cultura. Os *web designers* tornam-se responsáveis pela criação de veículos de comunicação que permitam às instituições educativas e culturais abrangerem um público mais alargado, e estenderem os seus limites físicos para o campo virtual. Neste espaço torna-se possível o alojamento de qualquer instituição ou organização e a livre difusão dos seus conteúdos, tal como o artista se torna apto para produzir *sites* que, não vendendo produtos, sejam o suporte das suas criações. O *web designer*, sozinho ou em parceria, ganha a possibilidade de projetar trabalhos em forma de *site*, ou seja, espaços onde os utilizadores acedem a obras de arte, interativas ou não,

que permitem um distanciamento do espaço da galeria física e, mais importante, uma proximidade ao cotidiano do fruidor. Relembremos que a *web art* se caracteriza também pela disponibilização de experiências visuais, sonoras e temporais e, como tal, requer que os seus criadores a entendam dessa forma, caso contrário o homem do futuro apenas necessitará do órgão que lhe permite a visão, contribuindo para a ideia de involução de Bruno Munari (1981, p.383)³²: “(...) a função desenvolve o órgão, a não função atrofia-o.”

O *web design* e a *web art* devem conjugar-se numa simbiose, para elevar todas as possibilidades de estimulação sensorial do fruidor, ultrapassando as barreiras digitais impostas pela utilização de meios tecnológicos, que enfatizem a primazia do sentido da visão, não esquecendo noções de usabilidade e navegabilidade, que facilitem a movimentação do utilizador. O *site* da empresa *The Agency*^{xxiv}, (imagem 24), mostra-nos um exemplo de navegabilidade pela imersão do seu utilizador, envolvendo-o de forma sonora e visual, e procurando oferecer uma maior e melhor experiência.



Imagem 24 - Página de clientes do *site* da empresa *The Agency*.

^{xxiv} <http://www.agencynet.com/#/clients>

O site *Syfy*^{xxv}, aglomera o projeto *Tin Man* (imagem 25), é um exemplo da produção em *web design* de projetos artísticos. Este site aglomera trabalhos artísticos de nove artistas internacionais (Philip Straub, Andreas Rocha, Raphael Lacoste, Gerardo de Gerard, Greg PetchKovsky, Phil McDarby, Geoffrey White, Martin Lisec e Rudolf Herczog), dando vida ao mundo fantástico criado por Frank Baum no livro: *The Wonderful Wizard of Oz* de 1900, que são apresentados numa animação cíclica, onde o visualizador é convidado a “entrar” nas diferentes ilustrações, que se encontram ligadas umas as outras através de pormenores só visíveis através da aproximação.



Imagem 25 - SYFY - Projeto Tin Man, de vários artistas.

Por último, referimos uma página do site *youtube*^{xxvi} onde é apresentado um projeto interativo e lúdico, intitulado *Tipp Experience*^{xxvii} (imagem 26), que permite ao utilizador escolher como se desenrolará a narrativa apresentada, possibilitando uma grande panóplia de resultados. Assim, no campo em que normalmente é apresentado o

^{xxv} <http://www.syfy.com/tinman/oz/>

^{xxvi} <http://www.youtube.com/>

^{xxvii} <http://www.youtube.com/user/tippexperience>

título do vídeo que está a ser visualizado, torna-se possível escrever o que irá acontecer, entre as personagem da animação.

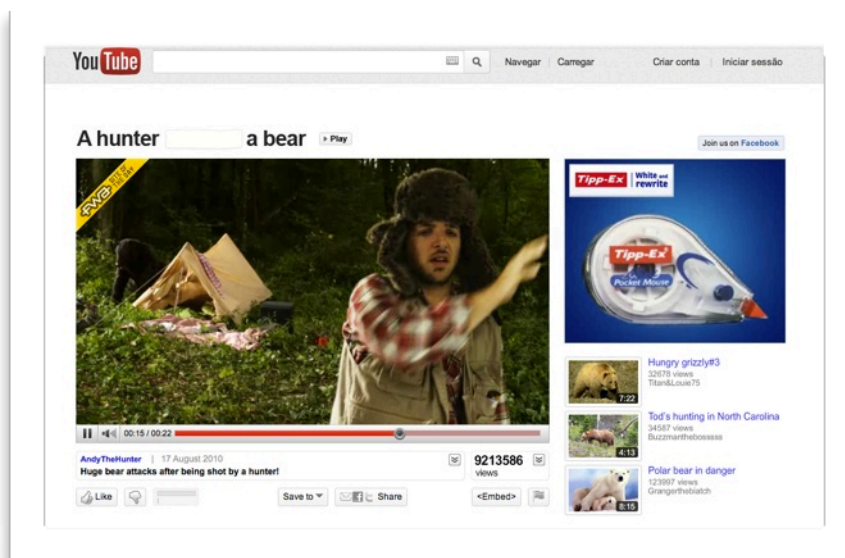


Imagem 26 - Projeto Tipp Experience.

2.7. O espaço virtual enquanto novo suporte para o onírico

O que é a imaginação digital quando deixa de ser apenas código de computador? Ela deixa um vestígio digital? Deve transcender a carne, tornando-se código frio? Não mais um mundo de luz e escuridão, paredes brancas e espaços fechados, a imaginação digital é a linguagem aperfeiçoada do futuro digital. (Kroker e Kroker, 2010)³³

Desde o seu despontar, o espaço virtual incentivou o desenvolvimento criativo, seja pela constante especulação sobre onde este nos irá levar, ou sobre a forma como irá influenciar a espécie humana, tema sobre o qual a indústria cinematográfica de Hollywood se debruçou, e que se encontra de forma clara no filme *Matrix* de 1999 (imagem 27), ou até mesmo em obras literárias que acabaram por fazer nascer novos termos que ficaram associados ao espaço virtual.

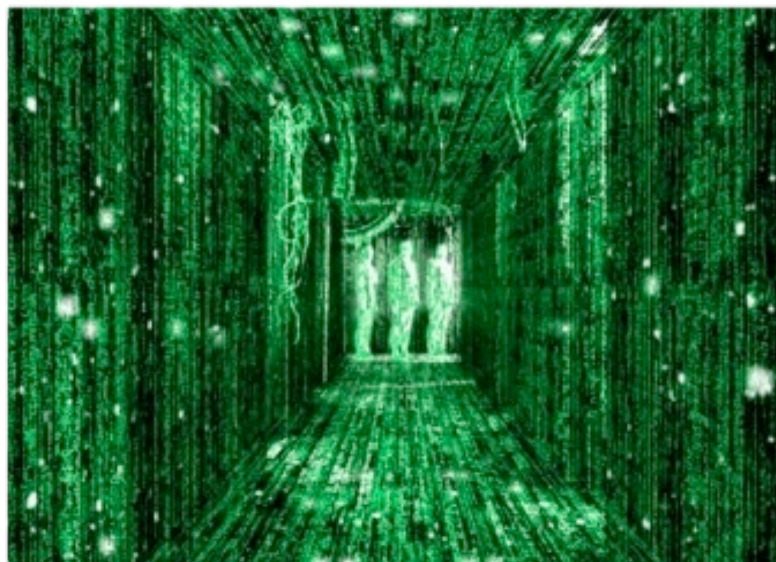


Imagem 27 - Imagem retirada do filme *The Matrix*, 1999.

O escritor William Gibson popularizou o termo ciberespaço com a sua obra literária de ficção científica *Neuromancer* (1984). Segundo o seu romance, este vocábulo refere-se às redes digitais desenvolvidas por empresas multinacionais,

elaboradas de forma a monopolizarem o mercado, criado por uma nova fronteira económica e cultural. No entanto, alguns personagens conseguem transpor a sua barreira física, viajando pela geografia virtual desse espaço. Rapidamente este termo foi absorvido pelos utilizadores e criadores no espaço virtual.

The matrix has its roots in primitive arcade games. ... Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts. (...) A graphic representation of data abstracted from banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the non space of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding. (Gibson, 1995, p.69)³⁴

Não só as muitas incertezas inerentes ao futuro, (e à nossa relação com a tecnologia e com o espaço virtual) potenciaram a capacidade imaginativa, mas também a existência de ferramentas que possibilitam o brotar de uma imagem digital, sem recorrer ao mundo físico. As imagens de registo dito real, coabitam agora com imagens digitais que originam novos espaços, novos ambientes e novas personagens, que ultrapassam os limites físicos humanos. As ferramentas disponibilizadas por este novo campo permitem a qualquer criador a libertação completa da sua capacidade imaginativa, fazendo-o evoluir, da mesma forma que os “a função do artista criador – dizia já Busoni – consiste em fazer leis e não em seguir (...) aquele que se contenta em seguir deixa de ser um criador.” (Moles, 1990, p.259)³⁵. A ideia de fantasia foi potenciada pelo espaço virtual, pelo computador e pelos *softwares* em particular. Estes possibilitaram o desenvolvimento da expressão, tornando-se numa ferramenta muito útil ao nível da criação. No entanto, até o computador mais sofisticado é tão sofisticado como as capacidades criativas de quem o utiliza.

A fantasia, segundo Bruno Munari, pode ser uma das componentes mais importantes para o desenvolvimento humano:

A fantasia é a faculdade humana que permite pensar em coisas novas, que não existiam anteriormente. A fantasia tem a liberdade de pensar em coisas absolutamente

inventadas, novas, que jamais existiram anteriormente, mas não se preocupa em verificar se aquilo que pensa é verdadeiramente novo. Não é essa a sua tarefa. (Munari, 1987, p.35)³⁶

Assim, esta capacidade de criação mental de algo novo para o indivíduo, proporcionará o impulso para o conseqüente desenvolvimento, investigação ou aprofundamento do tema. O desenvolvimento desta capacidade de “fantasiar” é feito desde criança com o simples ato de poder visualizar construções diversas, recorrendo a materiais simples, encontrados na natureza, ou com jogos compostos por peças modulares.

Capítulo III
O Ensino e o
Espaço Virtual

3.1. O ensino e o espaço virtual

As modificações da sociedade, anteriormente explanadas, levaram a alterações no espaço educativo que, embora lentamente, começa a aceitar novos paradigmas - entendendo o espaço virtual, não só como uma extensão do espaço físico, mas também como uma ferramenta útil para a formação e desenvolvimento quer do professor quer do aluno.

O espaço virtual, quando utilizado pelos alunos no contexto escolar, tem servido frequentemente como suporte à pesquisa de informação, não sendo, muitas vezes, tal como já vimos anteriormente, estabelecidas normas ou apresentadas estratégias para a seleção da informação encontrada. Já ao professor, este serve de ferramenta de apoio à pesquisa e ao desenvolvimento da sua prática letiva, incitando-o muitas vezes a desenvolver atitudes de investigação individual. No entanto, este último grupo apresenta muitas vezes alguma resistência à utilização de componentes tecnológicas de acesso ao espaço virtual, por antever grandes dificuldades em concentrar o aluno em espaços virtuais que o façam desenvolver as suas capacidades, sem que este rapidamente se mude para um percurso paralelo, que mais lhe interesse, pela sua possibilidade lúdica, ou de lazer.

Por isso, achamos que existe um subaproveitamento na exploração das novas possibilidades tecnológicas. O termo *novas tecnologias* engloba ferramentas informáticas digitais que, entre outras utilidades, permitem o acesso ao espaço virtual, e foi aplicado ao ensino com a criação de disciplinas particulares para esse estudo. No ensino básico, desde o 1º ciclo ao 3º ciclo, surgiram áreas disciplinares com a Informática e as TIC - Tecnologias de Informação e Comunicação - que comportam uma grande relação com esse termo.

Eles [jovens dos tempos atuais] vêm sendo chamados de *nativos digitais*, que aderem de maneira transparente e automática às tecnologias emergentes, enquanto os adultos são chamados de *migrantes digitais*, aqueles que precisam adaptar-se – não sem alguma

dificuldade – às novas ferramentas e a novas formas de fazer as coisas. (Tagnin cit. por Santos, 2009, p.4)³⁷

A Escola é frequentada por alunos, que podem ser considerado *nativos tecnológicos* (Santos, 2009)³⁷, ou como definiu Marc Prensky *nativos digitais*, pela sua grande facilidade de acesso aos meios tecnológicos digitais e ao espaço virtual, e pela sua capacidade de aceitação imediata das inovações tecnológicas.

(...) the most useful designation I have found for them is **Digital Natives**. Our students today are all “native speakers” of the digital language of computers, video games and the Internet. (Prensky, 2001, p.1)⁴⁰

Assim, estas disciplinas (Informática e TIC) perdem hoje parte dos seus principais objetivos. Já não será necessário ensinar um aluno do 3º Ciclo do Ensino Básico a utilizar um processador de texto, ou uma caixa de correio eletrónico, pois essa manipulação é feita por eles de forma completamente natural. Será então necessário partir para uma reestruturação curricular onde se apliquem os objetivos desta disciplina às metodologias e programas de todas as restantes disciplinas, ou seja: o professor de Português deverá saber orientar os seus alunos na execução de trabalhos num processador de texto, porque se este auxilia a sua prática docente, pode também auxiliar a aprendizagem dos seus alunos. Não se procura que o professor seja um técnico informático altamente especializado, mas que conheça e reconheça nos meios tecnológicos um coadjuvante para a obtenção dos objetivos propostos para os alunos e para o desenvolvimento das suas competências essenciais.

A internet deve começar a ser encarada pela escola como uma tecnologia cooperante no processo de ensino, como uma ferramenta de exploração educativa, deixando para trás a ideia de que surge somente como uma ameaça. Esta transformou as possibilidades de comunicação, por existir de forma síncrona, onde o recetor e o emissor se encontram num mesmo espaço temporal; ou de forma assíncrona, onde,

embora a plataforma de comunicação seja a mesma, sustenta tempos diferentes, alargando o espaço escolar para fora de si, através do espaço virtual.

Nada é um instrumento a não ser durante uma utilização efectiva. (...) A essência de um instrumento reside pois fora dele. (...) É a seriedade do objectivo perseguido e a tomada de consciência da adequação de um meio que permita atingi-lo que fazem desse meio um instrumento. (Butler cit. por Landsheere 1992, p.273)³⁸

De uma forma muito geral, podemos salientar os casos da disciplina de Geografia, seja ela lecionada no 3º ciclo do ensino básico ou no ensino secundário. Não será pertinente que os alunos possam manipular uma ferramenta interativa de fácil acesso, fácil usabilidade e simples navegação como o *Google Maps* ou o *Google Earth* para aprofundarem os seus conhecimentos sobre a localização geográfica de países, cidades ou continentes, colmatando dificuldades relativas à localização espacial? Ou até mesmo trabalhar noções de escala, de mapa? Não será pertinente a apresentação, na disciplina de Língua Portuguesa, de poesia criada virtualmente, ou de narrativas produzidas no espaço virtual? Não se espera que nenhuma disciplina preste vassalagem a esta ferramenta global de comunicação, mas sim que os docentes saibam tirar partido dos frutos por ela oferecidos.

3.2. As ferramentas virtuais na formação do professor

A formação dos professores ditará o seu desempenho no exercício da profissão. Assim sendo, um professor que tenha obtido uma formação inicial baseada no exercício da criatividade, irá facilmente compreender o ambiente educativo de uma forma aberta. Já um professor que tenha passado por uma formação inicial baseada no seguimento de modelos pré-estabelecidos, irá compreender o ambiente educativo de uma forma fechada a estímulos exteriores. Estas noções, obviamente, não podem ser tidas como verdades absolutas, pois trata-se de indivíduos com vontade própria, que podem facilmente seguir um caminho oposto àquele a que foram submetidos, tendo este funcionado como reforço negativo. No entanto, a formação inicial não se apresenta completa o suficiente para precavê-lo de todos os aspetos da sua carreira. De entre muitas razões, as mais relevantes são relativas à quantidade de conhecimentos sobre a sua área de lecionação; pela grande velocidade de adaptação a novas realidades, pela maleabilidade do conhecimento em constante evolução; pela possibilidade de renovação dos currículos e pela evolução constante de todas as áreas da vida humana.

Primeiro, porque a quantidade de conhecimentos relativos às matérias a ensinar, à psicologia e à pedagogia (...), é tal que se consegue assimilá-la completamente e, quatro ou cinco anos de estudo. (...) A pessoa transforma-se, deve continuar a desenvolver-se, a enriquecer-se ao longo da vida. Por último porque o contexto social também evolui. (Landsheere, 1992, p.261)³⁸

As tecnologias de informação, disponibilizadas *online*, trouxeram vantagens à formação dos professores. É de noção geral que este grupo profissional se responsabiliza pela dinamização do conhecimento, e, como tal, precisa de acompanhar o desenvolvimento das suas áreas de estudo, quer seja aprofundando os seus entendimentos, quer estudando áreas afins, ou até mesmo “atualizando” os conhecimentos obtidos na sua formação. A possibilidade de formação *online* facilita o

processo de aprendizagem do professor, pela possibilidade de acesso ao conhecimento, nomeadamente pela criação de bibliotecas especializadas, no espaço virtual.

A formação científica torna-se, assim, uma das principais componentes para o desenvolvimento do professor, pois, “Por natureza, este tipo de formação, está directamente ligado à pesquisa e fala a sua linguagem. O futuro prático é assim equipado para seguir a evolução científica que lhe diz mais directamente respeito.” (Landsheere, 1992, p.263)³⁸. O estudo avançado de conteúdos disciplinares ou áreas afins permite suscitar problemas e formas de os superar, mesmo que por um curto espaço de tempo, e apetrechar a sua atividade com uma componente teórica subjacente, que corrobore as suas decisões. Convém ainda salientar que a formação do professor, quer no âmbito virtual, quer no âmbito físico, deverá compreender todas as áreas de formação.

O espaço virtual comporta ferramentas de formação contínua, que permitem: a atualização do conhecimento; o desenvolvimento de competências profissionais; a abertura de possibilidades de mobilidade; a especialização numa determinada área e a preparação para o exercício de funções com recurso a *softwares* específicos. A criação de bases de dados sobre Ensino, onde é permitido aos professores compilarem e acederem a documentos científicos, facilita a difícil tarefa de seleção da informação (convém referir que estes espaços devem servir como ponto de partida para a procura do conhecimento). O *e-learning*, como novo paradigma educativo, pode não ter trazido grandes soluções aos problemas educativos e pedagógicos na sala de aula e em particular dos alunos, mas, quando aplicado à formação do professor, tem resultados positivos. É possível criar ambientes híbridos onde se interligam ferramentas de comunicação *online*, e onde é possível a utilização de imagem, vídeo e som.

O projeto *COIED – Conferência Online de Informática Educativa*^{xxviii} (2010), possibilitou aos professores e a outros interessados a troca de informação sem a deslocação a espaços físicos. As informações eram veiculadas sob diferentes formatos: artigos, cartazes, fóruns sobre a forma de imagem ou texto, seminários e conferências.

^{xxviii} <http://www.coied.com/>

Recorrendo a *freewares* como o *Adobe Connect* que permite a transmissão e recepção de som, imagem em movimento ou fixo e texto, foi dada também a possibilidade aos utilizadores de registarem as suas questões ou de apresentarem *feedback* sobre a forma de ícones. Ao preletor esta ferramenta dá a possibilidade de transmitir documentos para *download*, mostrar apresentações criativas, transmitir som, texto e atribuir a palavra a qualquer presente que a tenha solicitado. No fim deste evento “virtual”, toda a informação obtida foi aglomerada sob a forma de vídeo, gerando após o seu fim, um página *web* de consulta de informação. Durante um curto período de tempo foi possível construir e habitar um espaço virtual onde a frequência, gratuita e não obrigatória, foi devidamente credibilizada por uma comissão científica especializada. “Os computadores estão proporcionando uma verdadeira revolução no processo ensino-aprendizagem (...) a maior contribuição (...) advém do fato do seu uso ter provocado o questionamento dos métodos e processos de ensino utilizados. (Valente, 2000, p.3)³⁹.

No entanto, a formação no contexto virtual é, muitas vezes, vista pelos docentes como uma fuga às responsabilidades, ou como um caminho mais fácil a seguir no momento de formação, devendo ser criadas ferramentas de controlo para o momento formativo, fazendo compreender que, embora este seja realizado num contexto virtual, deverá ser encarado com a mesma seriedade que um momento de formação no campo real.

3.3. A formação do aluno no âmbito das tecnologias virtuais

Atualmente, a generalidade dos alunos entende que as novas tecnologias compreendem um componente lúdica ou recreativa, ignorando, na maior parte da vezes, a sua aplicabilidade no ambiente escolar.

Foram vários os projetos desenvolvidos por instituições governamentais para difundir o acesso ao espaço virtual e às tecnologias por todos os jovens escolarizados. Em Portugal, a produção e distribuição do computador portátil *Magalhães* marcou o ponto mais aceso da luta contra a *infoexclusão*. No entanto, a procura pela inclusão das TIC no ensino, em Portugal, começou em 1980, com a criação do projeto *Minerva – Meios Informáticos no Ensino: Racionalização, Valorização, Atualização*, que aglomerou outros três projetos menores: o *Iva – Informática para Vida Ativa*; o *Forja – Formação de Jovens para a Vida Ativa*; e o *EduTic – Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação*.

O projeto *Minerva*, coordenado pelo Ministério da Educação, compreendeu a construção de vinte e cinco pólos, situados em instituições de ensino superior, para a disponibilização de apoio a escolas de todos os níveis de ensino, e tinha como objetivos: equipar as escolas com equipamento informático; prestar serviço de formação à docentes; desenvolver *softwares* educativos; potenciar e incentivar a investigação com recurso às TIC e aplica-las ao ensino para a vida ativa. Este projeto teve como aspetos positivos a aposta na aquisição de equipamento informático para as escolas, mas, mais importante, permitiu o desenvolvimento de mentalidades, abrindo o ensino a um paradigma, até então não considerado. Embora não tendo uma grande abrangência nacional, o processo iniciado propôs “(...) que o computador não ficasse meramente associado a uma disciplina de informática ou de tecnologias da informação, mas que se tornasse relevante para todo o leque de disciplinas curriculares.” (Ponte cit. por Patrocínio, 2002, p.128)⁴¹. No entanto, como sabemos, este é ainda o ideal

procurado pelo Ministério de Educação, tendo sido apresentada uma nova proposta, não aplicada, no ano de 2010.

Nos tempos atuais, podemos constatar que a maioria das instituições de ensino têm salas com equipamento apropriado para a utilização das TIC em qualquer disciplina. No entanto, cabe ao professor que leciona a disciplina decidir utilizá-las ou não. Talvez o receio da maior parte dos professores, em lecionar num ambiente tecnológico, com acesso à rede mundial *online*, se relaciona com a dificuldade em ancorar o aluno no ambiente educativo e de fazer com que este compreenda que, perante tanta informação disponível, é necessário saber seleccioná-la.

(...) dir-se-ia que há um excesso de informação acessível aos alunos (...) e que se torna urgente capacitá-los para o seleccionarem, avaliarem, promoverem, reterem, utilizarem. Por outro lado, esta informação tecnologicamente disponível constitui-se como um recurso capaz de fornecer e incrementar a aprendizagem auto-dirigida. (Santos cit. por Patrocínio, 2002, p.148)⁴¹

3.4. Problematização sobre a emergência do virtual no ensino

O modelo de ensino à distância, muito defendido atualmente, tem uma aplicação semelhante ao que era proposto pela telescola e posto em prática após os anos 70, em Portugal. Estamos perante duas situações onde a tecnologia assoberba o ensino, ao invés de se apresentar como auxiliar do mesmo. O ensino, tendencialmente, recorre à tecnologia esperando dela uma resposta para todos os problemas, chegando, por vezes, a soluções extremistas. O EAD (siglas do Ensino à Distância, que inclui os sistemas de *e-learning*^{xxix} e do *b-learning*^{xxx}) encontra-se nos antípodas em relação ao ensino tradicional e, infelizmente, mostra-se muito menos eficaz em termos de resultados, devido à baixa motivação dos alunos e à grande taxa de desistências. O *e-learning* ganha a ideia de prolongamento eletrónico das capacidades físicas, mas torna-se rapidamente num ensino pré-programado, ou seja, algo genérico e linear, sem relação com as ciências humanas. A escola atual precisa repensar as suas metodologias de ensino entendendo a tecnologia como uma ferramenta de apoio. Papert, já nos anos 80, considerou as salas de aula como ambientes artificiais de aprendizagem que a sociedade criou de forma a gerar espaços onde seria possível um ensino controlado, defendendo a utilização do computador. Assim sendo, a introdução das TIC não surgiu como “(...) meio de salvar ou reformar a escola, (...)” (Fino, 2007, p.40)⁴² mas sim como uma forma natural do desenvolvimento educativo. Assim “(...) o papel da tecnologia, posta directamente ao serviço do aprendiz, não é o de substituir a escola, proporcionando o que ela já proporciona, mas, ao contrário, abrir portas que a escola nem imagina.” (Fino, 2007, p.41)⁴². Carlos Fino, defende no artigo: *O futuro da escola do Passado*, (2007, pp. 31-44), a ideia do *Mito da Tecnologia Redentora*, que procura sublinhar a ideia de que o constante recurso do ensino à tecnologia, atingindo soluções extremistas, apenas nos

^{xxix} Modalidade de ensino à distância executável com recurso a tecnologia informática e acesso à internet. O ensino é centrado na auto-aprendizagem, possibilitada pela disponibilização de conteúdos de forma organizada em diversas ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona.

^{xxx} O *Blended-learning* consiste numa modalidade de ensino que conjuga o *e-learning* com aulas presenciais, sendo estas em menor quantidade.

fará embarcar no mito de que a tecnologia irá ser a solução para todos os problemas existentes. A escola atual precisa repensar as suas metodologias e os seus ambientes educativos. No entanto, essa mudança deverá passar pela hibridação entre estes dois diferentes paradigmas, entre o espaço físico, dito real, e o espaço virtual tecnológico, digital.

Assim, tal como Narciso, o Homem atual deixou-se entorpecer pelo fascínio da tecnologia, apresentando grandes dificuldades em separar-se das suas extensões. Será importante para o professor ter em conta que com novos paradigmas surgem novos problemas. O espaço virtual trouxe com ele problemas ligados à falsificação ou manipulação da identidade, ou até mesmo a falhas no processo de comunicação. Alguns autores defendem que o espaço virtual se apresentou como extensão de alguns dos problemas inerentes à comunicação, como é o caso do *autismo digital*. “O autismo é um distúrbio da comunicação, que se manifesta durante a infância. A criança não se consegue relacionar com coisas, ou com pessoas, ou fá-lo de forma insuficiente (...)” (Andreoli, 2007, p.200)¹⁵. Assim, a criança fecha-se num mundo afetivo, individualizado, inacessível a outros. O *autismo digital* fecha igualmente o indivíduo para o mundo físico, fazendo-o perder todo o interesse neste, considerando que o seu mundo é aquilo que chega até si por via dos periféricos do computador. Tal como esta patologia, existem outras provenientes da grande dependência por parte da juventude, dos meios tecnológicos digitais, colocando em alerta o professor para determinadas atitudes, levando-o a expor formas de interligar os dois mundos sem fazer com estes se confundam, ou se anulem.

“Navegar es necesario, vivir no es preciso”. El que fuera célebre lema de los argonautas lo es hoy, y con más razón, de todos esos innumerables personajes sin rostro que, en las noches muertas de sus vidas, recorren cada día la red. (Brea, 1999.)²⁵

3.5. A inclusão de ferramentas informáticas no ensino

Se a existência é afectada pela relação com o ambiente exterior, com o mundo que me é exterior, se do ambiente fazem parte todos os instrumentos tecnológicos que pertencem À electrónica e à informática, então a vida actual é fortemente influenciada pela minha capacidade de mover os dedos; e se dessa forma, movo ou activo, inclusive um mundo inteiro, não é de todo surpreendente que se fale em vida virtual. (Andreoli, 2007, pp. 29-30)¹⁵

Tal como já referido neste trabalho, e devido à possibilidade de evolução do homem no campo virtual, será importante que as escolas preparem alunos capazes de utilizar *softwares* que permitam desenvolver as suas capacidades de interação com o espaço virtual. As sociedades atuais encontram-se munidas de ferramentas digitais, como os já referidos *freewares*, que permitem a propulsão da criatividade e da inovação. Estas não facilitam somente o acesso a possibilidades tecnológicas de criação digital, mas também novas formas de responder a questões e problemas sociais e humanos.

No espaço virtual são inúmeras as ferramentas livres disponibilizadas (*freewares*) para o ensino, seja este focalizado em áreas onde a tecnologia se relaciona de forma mais óbvia, ou não.

O *freeware online Prezi*^{xxxi} (imagem 28) permite, a qualquer utilizador registado, produzir apresentações digitais dinâmicas, recorrendo à um pequeno conjunto de ferramentas. As possibilidades tornam-se infinitas quando percebemos que neste *software* podemos utilizar a internet como nossa biblioteca pessoal, utilizando imagens, vídeos ou hiperligações dentro das apresentações, visualizando-as sem que seja necessário o abandono da página da apresentação. Este programa permite que diferentes pessoas, em espaços físicos diferentes, tenham acesso ao projeto que está a ser desenvolvido, podendo editá-lo em simultâneo, tornando-se um espaço propício ao desenvolvimento do trabalho em equipa, por permitir que os seus elementos se reúnam virtualmente. Torna-se igualmente importante a necessidade de seleccionar a informação,

^{xxxi} <http://www.prezi.com>

que deverá ser explicada aos alunos. Após terminarem os seus trabalhos, os alunos podem ainda apresentá-los ou partilhá-los com outros utilizadores do programa sem abandonarem o seu computador, criando apresentações no espaço virtual.

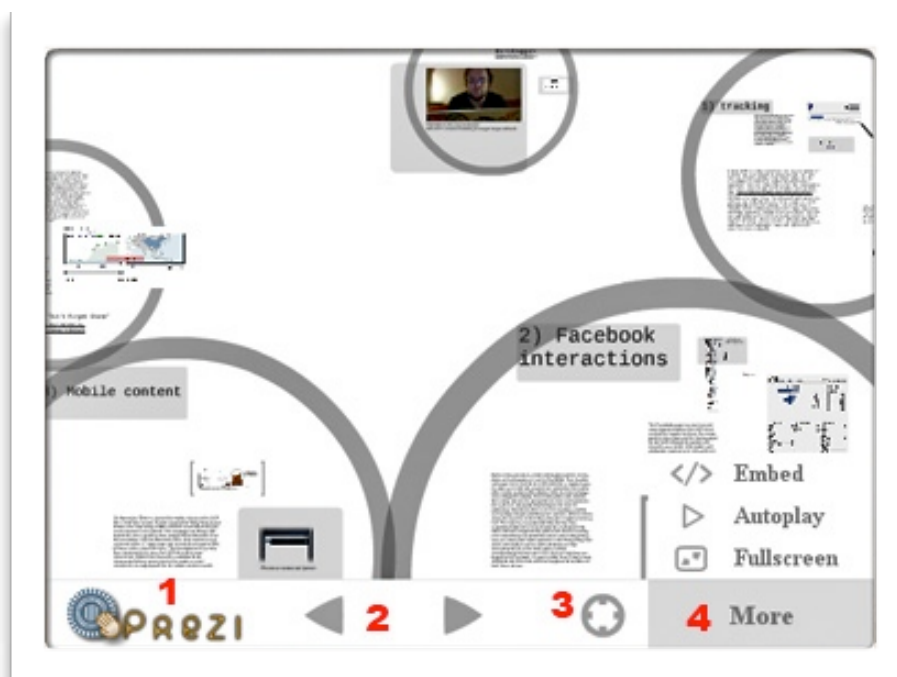


Imagem 28 - Exemplo de apresentação em Prezi.

No entanto, para além do *Prezi* existem várias aplicações livres que podem ser usadas no âmbito educativo, podendo ser integradas em várias aulas, pelas suas características interdisciplinares. A seguinte tabela lista as diferentes aplicações *online* ou disponíveis para *download*, selecionadas para este estudo, fazendo corresponder, a área a que se destinam, mas podendo estas ser também aplicadas a outras soluções. São apresentadas também as hiperligações onde podem ser encontrados os diferentes *freewares*.

Modelação e Animação Tridimensional	
Google SketchUP	http://sketchup.google.com
Blender	http://www.blender.org/

Manipulação, Edição e Criação de Imagens Digitais	
GIMP	www.gimp.org/
Pixlr	http://pixlr.com/
Inkscape	http://inkscape.org/
EffecGenerator	http://www.effectgenerator.com/

Edição de Vídeo	
Jaycut	http://jaycut.com/
Pixorial	http://www.pixorial.com/#!/home
Youtube Editor	http://www.youtube.com/editor
Panjea	http://www.panjea.com/

Produção de Sites	
Zimplit	http://www.zimplit.com/index.html
Weebly	http://www.weebly.com/

Produção de Testes tipo Questionário	
Quiz Revolution	http://www.quizrevolution.com/create

Diretório com Aplicações <i>Online</i>	
go2web20	http://www.go2web20.net/

Tabela 1 - Lista de *freewares* disponíveis *online*.

Capítulo IV

**O Ensino Artístico e
o Espaço Virtual**

4.1. O ensino artístico e o espaço virtual

Mais particularmente, neste estudo procuramos entender quais as repercussões das mudanças, ocorridas no ensino em geral, no ensino das artes visuais. As modificações a que assistimos no campo da produção artística devem levar à uma renovação das práticas artísticas experienciadas pelos alunos, no contexto escolar. Se a educação atualmente se centra no processo de aprendizagem e na adaptação às necessidades do aluno, deverá existir, igualmente, uma ligação à sociedade atual, que procure a descodificação de entendimentos, a fomentação do espírito crítico, do espírito criador e a adaptação a ambientes multidisciplinares, relembrando a amplitude do campo artístico e a sua transversalidade.

O espaço virtual influenciou a produção artística, possibilitando a introdução de novas técnicas, ainda que nos questionemos se estas são, de facto, aplicadas no ensino do artístico.

4.2. O ensino do artístico no contexto digital virtual

Para que serve a escola, senão para preparar indivíduos capazes de enfrentar o mundo do futuro próximo segundo as técnicas mais avançadas? Porque é que não se ensinam estas técnicas (uma vez que a arte não se pode ensinar) em lugar das do passado? O passado nunca mais volta, (...) uma educação baseada só no passado não é de nenhuma utilidade para um operador visual que deva operar no próximo futuro. (Munari, 2006, p. 12)⁴³

Quando Bruno Munari sugere que se ensinem técnicas atuais e não arte, parte do pressuposto de que um aluno pode ser incentivado a compreender e gostar de arte, mas que somente lhe podem ser ensinadas técnicas. São estas técnicas que vão munir o aluno de capacidades individuais que o levarão à conseqüente produção artística, num futuro exterior ao tempo educativo. Devemos ter em conta que estamos a projetar constantemente para o futuro, alicerçando percursos criativos, sendo o currículo educativo o caminho orientador. Mas o currículo do ensino das artes visuais continua, ainda, demasiado conectado ao passado e, desta forma, dificilmente poderão ser encontradas soluções aplicáveis num futuro próximo. Assim, os alunos que passam por este sistema educativo deverão fazer um esforço redobrado para compreender a forma como a arte se desenvolve na atualidade, quer no âmbito social, quer no âmbito profissional. O espaço virtual torna-se a forma indicada de comunicação para essa compreensão, pela possibilidade de deslocação virtual a outros contextos que nos permitam compreender outras realidades sociais, económicas, profissionais e criativas, diferentes ou não do nosso.

Será também necessário que se repensem disciplinas como: Geometria Descritiva, que obriga a um retrocesso técnico. Perguntemo-nos quais as empresas atuais que utilizam o desenho técnico produzido de forma manual? Ou o desenho tridimensional manual? “Sendo essencial a áreas disciplinares onde é indispensável o tratamento e representação do espaço - como sejam, a arquitectura, a engenharia, as artes plásticas ou o design.” (Ministério da Educação, 2001, p.3)⁴⁴, esta disciplina é

também fulcral para desenvolver entendimentos sobre o espaço mental e o espaço concreto, sobre a forma de projetar e relacionar objetos com o seu volume e espaço. Não se procura que o ambiente educativo da disciplina seja totalmente reestruturado, mas que se compreenda a necessidade de existência de ferramentas tecnológicas virtuais, que permitam ao aluno perceber de que forma esta área se encontrará presente no seu futuro. Para tal, será necessário alterar o paradigma transmissivo “(...) que se centra na lógica dos saberes, sustenta-se na lógica dos conteúdos, na erudição do professor e no treino (...)” (Formosinho e Machado, 2008, p.6)⁴⁵, para um paradigma que coloque o aluno no papel central, como principal componente do desenvolvimento do conhecimento. Torna-se necessário que a prática letiva, nesta disciplina do currículo nacional, do curso científico-humanístico de artes visuais (indicado para alunos que pretendam prosseguir estudos na área das artes plásticas ou da arquitetura), não se baseie no exercício de repetição, procurando incluir novas ferramentas e instrumentos que permitam ao professor e aos alunos, se adaptarem as necessidades atuais.

Martins, Gonçalves, Rodrigues, Vieira e Marques (2011) propõem a aplicação de *softwares* livres, de modelação tridimensional como o *Google SketchUp*, para o incentivo ao desenvolvimento da representação mental do espaço, responsável por permitir ao aluno visualizar as formas que pretende projetar como um todo, sendo estes utilizados em parceria com o desenho quirógrafico.

(...) actualmente o aluno no ensino secundário trás na sua bagagem uma vivência quotidiana com as tecnologias informáticas (...). Ao inserirmos as tecnologias (...) nomeadamente os *softwares* e *freewares* na sala de aula como ferramenta cognitiva temos de ter em consideração [que] (...) neste ambiente o professor possibilita mais do que a aplicação de exercícios de repetição e treino (*drill and practice*) mas uma descoberta do espaço geométrico por cada aluno, seguindo cada um o seu ritmo, compreendendo os componentes físicos e as formas de representação geométricas estipuladas. (Martins, Gonçalves, Rodrigues, Vieira e Marques, 2011, p.16)⁴⁶

Embora a disciplina de Geometria Descritiva apresente uma maior taxa de insucesso escolar, visível pela apresentação anual dos resultados obtidos pelos alunos

nos exames nacionais, também para as outras disciplinas deste currículo devem ser pensadas alterações metodológicas, que as aproximem dos contextos reais atuais, aproximando-as do espaço virtual e das tecnologias, enquanto ferramentas auxiliares do desenvolvimento do aluno, e nunca como dificultadores das funções dos docentes.

As ferramentas cognitivas representam uma abordagem construtivista da utilização dos computadores, ou qualquer outra tecnologia, ambiente ou actividade que estimule os alunos na reflexão, manipulação e representação sobre o que sabem ao invés de reproduzirem o que alguém lhes diz. (Jonassen, 2000, p.23)⁴⁷

Será ainda importante referir a existência de currículos educativos centrados num ensino especializado na área de multimédia, através do curso tecnológico de multimédia. Este curso evidencia ambientes multidisciplinares que preparam o aluno para o desenvolvimento criativo, procurando introduzi-los no mercado de trabalho. Este plano de estudo encontra-se mais vocacionado para alunos que pretendam seguir à área do design ou do multimédia. Embora estes alunos tenham uma maior preparação relativamente à aquisição de técnicas atuais de atuação no mercado de trabalho, as suas lacunas centram-se na falta de domínio de conteúdos teóricos, ou seja, dificuldades na compreensão da produção artística de uma forma menos generalizada e menos linear, assim como no desenvolvimento da sensibilidade artística. O plano educativo ideal deveria mostrar-se como um híbrido daquelas diferentes componentes, inter-relacionando-as e procurando cruzar as disciplinas que num contexto futuro, tenham uma aplicabilidade, ou que se constituam como relevantes para o desenvolvimento do indivíduo enquanto criador, independentemente da área escolhida futuramente por este.

Resta-nos, ainda, indagar retoricamente acerca do espaço deixado pelo Ministério da Educação, para as novas práticas artísticas. Referimo-nos àquelas que se encontram a ser desenvolvidas atualmente, aquelas que nos são contemporâneas, ou até mesmo àquelas que foram desenvolvidas após a década de 70 do século XX.

4.3. A disciplina de Oficina de Multimédia

O Ministério da Educação sugere-nos apenas, nos cursos da componente científica de artes visuais, uma disciplina que se aproxima a entendimentos deste tema – Oficina de Multimédia A e B. Esta pauta-se por uma componente “(...) eminentemente prática (...)” (Ministério da Educação, 2006, p.3)⁴⁸, prevendo a explicação aos alunos dos quês e porquês de todos os componentes dos *softwares* utilizados, de modo a combater o panorama nacional, criado pelo ensino técnico profissional, de sobreposição da técnica à criatividade. O Ministério informa, ainda, que esta disciplina responde à “necessidade de actualização dos currícula, face às rápidas mudanças tecnológicas que se verificam (...)”(Ministério da Educação, 2006, p.4)⁴⁸. Embora o plano do Ministério, para esta disciplina, proponha um processo de trabalho interdisciplinar e transversal, pela “necessidade de inculir aos alunos, futuros profissionais, mecanismos que permitam a criação de diálogos inter- e intra-áreas (...)” (Ministério da Educação, 2006, p.4)⁴⁸, o que constatamos é que se baseia, a um nível prático e ao nível dos conteúdos, no “desbravamento” de *softwares*, ou seja, ferramentas profissionais de apoio ao trabalho, tendo o aluno que “conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (...)”(Ministério da Educação, 2006, p.6)⁴⁸.

Explorando e reutilizando materiais de produção quirográfica, o aluno deverá, ainda, desenvolver métodos de organização e colaboração. A tecnologia informática deverá trabalhar em prol do cérebro e não o cérebro em prol da tecnologia informática e, sendo assim, é mais importante que os alunos compreendam a adaptação destas ferramentas aos trabalhos que desenvolvem, concebendo o espaço virtual, não só como espaço de lazer e comunicação, mas também como espaço de intervenção artística, de fruição e de trabalho. Como já foi referido, os alunos atuais são *nativos tecnológicos* e, como tal, cabe ao professor ensinar a tirar o melhor e maior partido de todas as componentes tecnológicas experienciadas diariamente pelos seus alunos, fora da escola.

4.4. O portefólio digital no ensino das artes visuais - Processo VS Produto Final

Frequentemente, os professores do ensino das artes visuais deparam-se com a problemática da subjetividade na avaliação e com a dificuldade subjacente ao mesmo processo. Atualmente existe uma maior preocupação em atribuir mais importância ao processo e ao desenvolvimento do trabalho, em detrimento do produto final. Esta tendência faz todo o sentido desde que se pretenda que os alunos sejam capazes de responder aos mais variados problemas, de forma flexível e criativa e não de forma imediata e “despida” de pensamento. Enquanto algumas disciplinas tenham como grande condicionante a aplicação no final do ano letivo de uma prova nacional que servirá de ingresso ao ensino superior, e que encaminha os professores para o desenvolvimento de uma prática educativa de preparação dos alunos, outras, livres desse empecilho, devem aplicar a metodologia projectual, procurando trilhar caminhos individuais para a construção da identidade do aluno, entendendo-os necessariamente como seres autónomos. A autonomia deverá compreender-se como a capacidade de escolha entre as diferentes opções para a melhor aquisição de conhecimento. “Necessário para a autonomia é pois, a qualidade de autodeterminação, que pressupõe a capacidade da pessoa tomar decisões ponderadamente e ser capaz de criar regras e leis próprias” (Palha, s/d, p.2)⁴⁹.

Uma ferramenta de trabalho útil para o acompanhamento do processo do aluno e o portefólio. Na construção de um portefólio digital, deverá ser tida em conta a construção dos alicerces do futuro profissional do aluno, isto é, a criação de um documento que deverá aglomerar em si, informações necessárias e importantes sobre o seu processo, fazendo-se comprovar com trabalhos criados pelo mesmo, demonstrando a aplicação dos conhecimentos e o desenvolvimento das suas competências, e criando uma “imagem de marca”. Este documento não deverá, nunca, ser visto como um arquivo fechado, devendo evidenciar primeiramente criatividade na sua apresentação e a capacidade de interligação das suas diferentes componentes.

A construção de um portefólio digital servirá como ferramenta de auxílio à tomada de decisões dos alunos, durante todo o período do ensino secundário. Este portefólio não pressupõe a mera apresentação de produtos acabados, semelhante à de um portefólio com um carácter profissional, mas sim a junção do processo de trabalho desenvolvido pelo aluno, nas várias disciplinas, segundo um tema geral escolhido por ele. Não se procura a focalização num tema fechado, mas sim a abertura desse tema a todas as disciplinas do plano de estudos.

O aluno construirá, assim, um documento biográfico onde poderá agregar: construções virtuais criadas na disciplina de Oficina de Multimédia; estudos projetuais ou infografias criadas na disciplina de Desenho; fundamentos teóricos ou inspiradores recolhidos e trabalhados em História da Cultura e das Artes ou em Filosofia; ou até mesmo testes de resistência, criados na disciplina de Educação Física. Não se procura tão-pouco que os professores das unidades curriculares lecionem as suas aulas tendo somente em conta os projetos dos alunos, mas sim que compreendam o seu desenvolvimento e contribuam para ele, deixando espaço para a discussão com o aluno.

Um exemplo de ligação de diferentes áreas do saber é o livro de Herrman Hesse, *Glass Bead Game*, que levou a que o artista Ducan Malashock tenha criado uma obra interativa, sua homónima. O seu trabalho consiste num jogo que procura representar a divisão do conhecimento em pequenas partes, a que chama de contas (beads), representativas do conhecimento cultural ou científico em diferentes áreas. Estas contas podem e devem posteriormente ser sobrepostas, criando ligações entre as diferentes áreas, ou entre elementos presentes nas diferentes áreas.

It seems like an utopian idea, the accomplishment of uniting the disciplines, but the story deals with the complications of studying culture while being removed from the necessities and urgency which made that culture possible in the first place; and in a way, it's about that detachment and privilege symbolizing the end of culture. (Malashock, 2011.)⁵⁰

Neste trabalho, o artista procura atribuir, maior importância ao processo tomado para a criação dos entendimentos, e não tanto ao resultado obtido.

Esta junção de diferentes áreas deverá existir no ensino de forma natural mas, para tal, seria necessário que o Conselho de cada Turma, em particular, pudesse centrar os seus esforços na obtenção de um objetivo comum, tendo em conta cada aluno. Assim, poder-se-ia iniciar um projeto transversal à todas as disciplinas, que exprimisse ideias desenvolvidas pelos alunos, e que registasse todos os momentos de construção e não unicamente o produto final obtido. Desta forma, as ferramentas tecnológicas digitais deverão ser utilizadas para a produção do portefólio digital, para posteriormente ser disponibilizado virtualmente.

A realização de um projeto interdisciplinar, como este, pressupõe uma abertura curricular, e uma organização subjacente aos seguintes pontos:

- A escola, enquanto instituição de ensino autónoma, representativa de um currículo definido pelo ministério da educação português, que deverá ser responsável por possibilitar, ao aluno, o maior número de experiências educativas possíveis, garantindo um ambiente propício ao seu sucesso escolar. Assim, os docentes deverão ser responsabilizados pela orientação projetual.
- O aluno enquanto agente principal, deverá ser responsável por todo o processo decisório, mesmo sob orientação de um professor. O desenvolvimento deste projeto, deverá ter em conta, as áreas de interesse do aluno, sejam elas, relativas a desenvolvimentos teóricos ou práticos, para a progressão de estudos ou para o ingresso direto no mercado de trabalho. Deverá este ser, o responsável pela criação do documento para posterior apresentação e defesa do seu trabalho, relacionando os fundamentos teóricos, com a sua produção artística.
- A relação entre as componentes digital e quirográfica, inerente ao projeto, com a interligação entre o campo virtual e o espaço físico, desenvolvendo no aluno a capacidade de compreender a produção artística em ambos os espaços.

- O campo virtual, enquanto espaço social emergente, pela possibilidade de criação de projetos de cariz interventiva sobre questões sociais, ou seja, pela facilidade de apresentação de projetos sobre questões inerentes as sociedades atuais, podendo apresentar-se como chamada de atenção ou com um intuito de produção. Isto é, os projetos podem representar instituições virtuais que procurem o desenvolvimento e/ou o melhoramento de instituições físicas vocacionadas para o desenvolvimento de boas condições de vida aos indivíduos mais necessitados de determinadas comunidades, seguindo o exemplo da página da internet *Design é Preciso*^{xxxii}.
- Por último, a apresentação, defesa e divulgação do projeto desenvolvido, perante um júri especializado, que confira a aplicabilidade do projeto e avalie as diferentes componentes artísticas e/ou técnicas do projeto, tendo em conta todo o processo desenvolvido pelo aluno, não somente o produto final. A sua apresentação deverá munir o aluno de argumentos de defesa do seu processo de trabalho, justificando uma aplicabilidade, encaminhando-o no seu futuro.

^{xxxii} <http://www.designepreciso.pt/>

Prática Pedagógica
**Escola Secundária
de Francisco Franco**

5. Contextualização da prática pedagógica

O Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, apresenta na sua estrutura curricular, para o segundo ano, duas disciplinas anuais referentes à prática pedagógica.

A disciplina de *Formação para a Docência - Seminário de Especialização em Ensino de Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário*, compreende a participação de todos os docentes envolvidos, quer através da Universidade da Madeira, quer através das escolas cooperantes, procurando a partilha de conhecimentos sobre os diferentes contextos escolares e as diferentes disciplinas adstritas aos mestrandos, tal como o debate de temas como “O desenvolvimento do espírito crítico nas Artes Visuais” ou “As alterações Curriculares no Ensino das Artes Visuais”. Nesta disciplina estabeleceu-se a ponte entre a prática pedagógica decorrida nas Escolas Cooperantes e o desenvolvimento científico, realizado sob orientação dos professores na Universidade da Madeira.

Relativamente à disciplina de *Iniciação à Prática Profissional - Ensino Supervisionado*, esta compreende a aplicação prática, em contexto escolar, dos conhecimentos e competências adquiridas durante o primeiro ano de estudos e o desenvolvimento de competências relativas à prática pedagógica no ensino das artes visuais.

A unidade curricular correspondente à Iniciação à prática Profissional - Ensino supervisionado (...) culminará um Ciclo de estudos em que o primeiro objectivo será desenvolver competências individualizadas e técnicas de pesquisa e planeamento no âmbito do pedagógico-didáctico, com carácter específico e especializado, que conduzam à elaboração do relatório de estágio e/ou de projecto. (Sardinha, s.d.)⁵¹

Esta disciplina anual iniciou-se com a distribuição dos mestrandos pelas escolas cooperantes, segundo o despacho 8322/2011 de 16 de Junho, que prevê que

cada mestrando deverá estar adstrito a uma turma de uma escola cooperante. Como tal, foi necessário proceder à distribuição dos mesmos pelas escolas e pelos respetivos professores, ficando os mestrandos organizados pela ordem descrita na tabela 2^{xxxiii}.

Escola Cooperante	Professor Cooperante	Mestrando(s)
Básica dos 2º e 3º Ciclos do Caniço	Eunice Reis	Catarina Baptista n.º 2057706 José Marques n.º 2001310 Laura Nunes de Freitas n.º 2000710 Tânia Pereira n.º 2001210
Básica e Secundária Gonçalves Zarco	Cristina Duarte	João Caetano n.º 2059307 Vanessa Marques n.º 2001510
Secundária Jaime Moniz	Ana Luísa Tranquada	Fábio Gouveia n.º 2024002 Vera Fernandes n.º 2025604
Escola Secundária de Francisco Franco	Rita Rodrigues	Márcio Fernandes n.º 2055602 Ricardo Vieira n.º 2031807
	Maria da Conceição Gonçalves	Débora Martins n.º 2012205 João Pedro Gonçalves n.º 2019505
APEL	Luís Paixão	Petra Rodrigues n.º 2001410

Tabela 2 - Divisão dos mestrandos pelas escolas e orientadores cooperantes.

Foi-me designada a disciplina de História das Artes, do Curso Tecnológico de Multimédia, turma 26 do 12º ano, sob a orientação da professora cooperante Maria da Conceição Gonçalves, da Escola Secundária de Francisco Franco. Foi ainda sugerido pela Professora Doutora Idalina Sardinha e pelos restantes professores da disciplina, que os mestrandos procurassem obter o maior número de experiências relativas à sua prática pedagógica, devendo inteirar-se, se possível, do horário do professor cooperante, ficando eu adstrito, igualmente, à disciplina de Desenho B, ao projeto Associação Companhia Contigo Teatro e à Direção da Turma 26 do 12º ano.

^{xxxiii} Tabela elaborada em colaboração com os mestrandos Débora Martins e Ricardo Vieira.

6. Escola Secundária de Francisco Franco

6.1. História da instituição de ensino

A história da Escola Secundária de Francisco Franco remete-nos para o ano de 1889, marcado economicamente pela necessidade de desenvolvimento industrial, sentida por todo o continente Europeu. Com as zonas urbanas em constante crescimento, D. João de Alarcão Osório^{xxxiv} torna-se um dos principais impulsionadores para a fundação de uma Escola de Desenho Industrial na Madeira, tutelada pela Direção Geral de Comércio e Indústria, que visava o desenvolvimento, aprofundamento e conhecimento da arte e da indústria.

A Escola Secundária Francisco Franco nasceu com o propósito de prestar à comunidade um serviço de formação e educação na área das Artes e das Tecnologias, tradição que lhe tem conferido características únicas que se manifestam nos variadíssimos projectos e actividades que aqui têm tido lugar e que têm marcado todos quanto, ao longo dos anos, por cá tenham passado. (Jardim, 2000, p.3)⁵²

É nesse mesmo ano que nasce uma nova escola, sediada provisoriamente, na Rua de Santa Maria, sob a direção de Cândido Pereira, que encontrou variadas dificuldades económicas e sociais que não levavam a uma procura pela aprendizagem escolar. Esta escola, com cerca de 260 alunos, teve como primeira designação oficial - Escola de Desenho Industrial Josefa de Óbidos - homenageando Josefa d’Ayalla e

^{xxxiv} Governador civil, do ainda distrito da Madeira.

Cabrera Romero, pintora^{xxxv} do século XVII, com obras referentes à época do Barroco, onde as cores fortes demonstram uma clara relação com as suas raízes espanholas.

A história desta instituição de ensino é marcada no ano de 1891, pela remodelação do ensino técnico em Portugal. O documento que regula o ensino industrial português, datado de 8 de outubro de 1891, rebatiza a escola, atribuindo-lhe o nome de Escola de Desenho Industrial António Augusto de Aguiar. Fisicamente, a escola deixa de funcionar na Rua de Santa Maria e passa para novas instalações, no Palácio de São Pedro. O novo patrono da Escola, nasceu em Lisboa em 1938, e notabilizou-se pelos seus trabalhos na área da química, nomeadamente na área do ensino, tendo ocupado o cargo de Ministro das Obras Públicas, onde viu possível a sua luta para o desenvolvimento do setor vinícola e do ensino técnico, mas sendo a sua luta infrutífera, acaba por demitir-se, ocupando um novo cargo de Comissário Régio para a Índia Portuguesa, posto este, que lhe permitiu corporizar a Escola de Desenho Industrial Josefa de Óbidos.

A Escola de Desenho Industrial António Augusto de Aguiar apresenta então uma nova oferta formativa com Cursos Industriais de Serralheiro Civil, Bordadeira, Costureira, Marceneiro, entre outros, marcando o desenvolvimento da indústria do bordado na Região, tendo, só em 1925, sido criada, por Decreto-Lei a Escola Industrial e Comercial de António Augusto de Aguiar (imagem 29), sendo aumentada a oferta formativa e o pessoal docente.

No período compreendido entre 1895 e 1938, a Escola situou-se na Rua de João Távora, no entanto, o gradual aumento do número de alunos, a cada vez maior exigência por parte da indústria e do comércio na seleção dos trabalhadores e a procura por habilitações mais adequadas rapidamente tornaram o espaço físico e o currículo desadequados. Pela necessidade de um maior número de salas de aula a Escola foi transportada para um novo espaço, adaptado pela Junta Geral do Funchal. No entanto, esta reestruturação do antigo asilo mostrou-se ainda insuficiente, perante

^{xxxv} Além de pintora, Josefa de Óbidos, como era conhecida, desenvolveu inúmeros trabalhos de gravura e modelação de barro, sendo requisitada pelos seus serviços de calígrafa, lavradora de prata, miniaturista e debuxadora.

as necessidades pedagógicas, pela grande falta de oficinas para as aulas práticas. Foi nesta época que surgiu também uma maior preocupação pela definição de um corpo docente com mais habilitações e mais extenso, sendo necessária igualmente a contratação de auxiliares educativos.



Imagem 29 - Instalações da Escola de Desenho Industrial António Augusto de Aguiar

Em 1947, a zona compreendida entre a Rua das Hortas, a Rua Aspirante Mota Freitas e Rua João de Deus, é sinalizada pela Junta Geral como o espaço indicado para a construção de um novo recinto escolar, seguindo a política de renovação do parque escolar, defendida pelo Estado Novo. Tendo como arquiteto António do Couto Martins, é finalmente tornada pública a construção deste novo recinto escolar, sendo este terminado em 1958, que alojava a Escola Industrial e Comercial do Funchal^{xxxvi}, e a nova Escola Preparatória Gonçalves Zarco. Em 1973, esta última é deslocada para a Rua do Castanheiro.

Os nomes dos artistas que serviram, em época distintas, de baptismo à escola são de relevada importância na conjuntura da Arte Portuguesa. Josefa de Óbidos, uma *mulher-*

^{xxxvi} Designação atribuída por Decreto-Lei em 1951.

pintora do século XVII, e Francisco Franco, um *homem-escultor* do século XX, foram, indubitavelmente, “artistas modernos” do seu tempo e condutores de novas linguagens artísticas: Josefa caminhou pelo *Barroco* e Franco pelo *Modernismo*. (Rodrigues, 2005, p. 10)⁵³

Francisco Franco torna-se o patrono da escola em 1979, sendo atribuído o seu nome pela Secretaria Regional de Educação e Cultura, pois, à semelhança de Josefa de Óbidos, este é uma figura incontornável na Arte Portuguesa, com a particularidade de apresentar várias relações de proximidade com esta Escola.

Quanto as escolas da Região, na unificação dos ensinos liceal e técnico, foram convidadas pela SRE a escolher nome de patrono, os responsáveis daquela que era a Escola Industrial e Comercial do Funchal, também consideraram essa a melhor opção. O mérito da obra do artista e as suas afinidades a esta instituição haviam destacado o seu nome. (Abreu, 2005, p.4)⁵⁴

O escultor, que partilha a data de aniversário (9 de outubro) com a Escola sua homónima, foi seu aluno quando ainda era designada de Escola Industrial António Augusto de Aguiar, tendo-se destacado como um dos mais distintos marceneiros entalhadores, ofício que aprendera com seu pai. “Nascido na Madeira, Franco iniciou os estudos de Desenho com seu pai, Francisco Franco, mestre de marcenaria e carpintaria na Escola Industrial do Funchal” (Valente, 2004, p.26)⁵⁵, tendo prosseguido o seu percurso académico na Academia Real de Belas Artes em Lisboa, sendo, em 1909, tutelar de uma bolsa de estudos do Legado Visconde de Valmor, que o encaminhou para Paris. Durante esta época, Francisco Franco enriquece-se culturalmente em países como Holanda, Espanha e Bélgica, voltando obrigado para Portugal em 1914, devido à I Guerra Mundial. Mais tarde, prossegue a atividade profissional de seu pai, sendo mestre na Escola Industrial do Funchal.

Atualmente, a Escola Secundária de Francisco Franco, mantém-se no mesmo espaço, definido no final dos anos 50, tendo sido constantes as modificações e

adaptações do edifício. O atual Conselho Executivo, presidido pela Dr.^a Dina Jardim desde 1997, sentiu, logo no início da sua atividade, a “(...) necessidade urgente de adaptar este magnífico edifício às novas exigências e a primeira grande preocupação foi desenvolver alguma dignidade a espaços e instalações, que com o passar do tempo, se degradaram, se tornaram obsoletas (...)” (Jardim, 2000, p.3)⁶³, recuperando espaços como a torre da Escola, atual Galeria de Arte Francisco Franco, os espaços desportivos cobertos, os pavilhões, laboratórios e oficinas, as salas específicas de informática e multimédia, assim como outros espaços de convívio e de prestação de serviços; mostrando-se apta a receber diariamente os seus mais de 2500 alunos, e preservando aspetos da sua construção inicial, como a sua fachada e os espaços verdes que circundam a entrada principal (imagem 30).



Imagem 30 - Instalações atuais da Escola Secundária de Francisco Franco.

A Escola conta agora com variados projetos, núcleos e clubes nas mais variadas áreas, artísticas ou não, que permitem o constante desenvolvimento educativo, o enriquecimento curricular e o estabelecimento de melhores relações entre os membros da comunidade educativa, sendo alguns destes coordenados pela Secretaria Regional da Educação e Recursos Humanos.



Imagem 31 - Logotipo da Escola Secundária de Francisco Franco.

Com o intuito de construir uma imagem gráfica coerente, para todos os departamentos desta instituição de ensino, foi elaborado um logotipo (imagem 31), que em conjunto com o hino e a bandeira da Escola, harmonizam a sua imagem gráfica.

6.2. Documentos de regulamentação e informação

Regulamento Interno

São vários os documentos que regulamentam e orientam todo o processo educativo numa escola. Estes, são imprescindíveis quando se procura atribuir ao termo autonomia um carácter prático na escola, sem no entanto, ostracizar qualquer membro da comunidade educativa ou uniformizar os modelos e práticas de ensino.

O regulamento interno da Escola Secundária de Francisco Franco, surge como resposta às sucessivas reformas no ensino português, procurando uniformizar as formas de proceder legalmente nos diferentes cargos e contextos educativos. Assim, este documento descreve normas para professores, alunos e demais funcionários, informando-os, e procurando a sua constante e ativa participação na comunidade educativa. No entanto, o Conselho Executivo relembra que:

Sendo a escola uma Instituição dinâmica, o Regulamento Interno não se impõe como um instrumento final. A sua aplicação prática, a experiência do dia-a-dia e as novas realidades que, inevitavelmente, surgirão, irão ditar a necessidade de reformulação e adaptação a outros contextos. (Conselho Executivo, 2011, p.1)⁵⁶

Neste documento encontram-se descrita a história da Escola; tal como toda a sua estrutura orgânica; modos e conselhos de funcionamento, administração e gestão (constituição dos conselhos, composição, competências dos elementos, recrutamento, mandatos, funcionamento, etc.); estruturas de gestão intermédia; serviços especializados; apoio educativo; direitos e deveres dos diferentes membros da comunidade escolar (pessoal docente, não docente, alunos e encarregados de educação); recursos materiais e físicos; projetos e parcerias; e normas específicas de

funcionamento. Destaca-se, ainda, a forma de procedimento dos diretores dos diferentes cursos tecnológicos, dos diretores de turma, dos delegados de grupo disciplinar e dos diferentes cargos ocupados por docentes e não docentes.

Projeto Educativo de Escola

O Projeto Educativo de Escola é um documento que deverá contribuir para a evidenciação da Escola na comunidade educativa. Este deverá também estabelecer uma ligação entre os recursos humanos e físicos da Escola, procurando conferir à instituição de ensino uma identidade coerente, criando metas e finalidades a cumprir, exaltando os seus pontos fortes e reduzindo as suas fraquezas. Assim, atualmente, são várias as escolas que adoptam o método de análise S.W.O.T. (sigla para: “S” *strengths*/forças, “W” *weaknesses*/fraquezas, “O” *opportunities*/oportunidades, e “T” *threats*/ameaças), fazendo levantamentos detalhados sobre os seus pontos positivos e as oportunidades oferecidas pelo meio circundante e comunidade educativa, contrapondo-os com as suas fraquezas internas e com as ameaças exteriores ao recinto escolar.

O Projeto Educativo da Escola Secundária de Francisco Franco não se encontra disponível, pois no presente ano letivo foi constituída uma equipa para a sua execução. Devido ao grande grupo de pessoal docente e não docente nesta Escola, esta tarefa torna-se mais demorada, pois uma das premissas deste documento baseia-se na auscultação dos diferentes intervenientes do espaço da escola. Assim, durante este ano, foi possível, numa das reuniões com o Grupo Disciplinar de Multimédia, elaborar uma lista de pontos fortes e pontos fracos. Esta lista foi posteriormente refeita tendo em conta os parâmetros propostos pelos grupos de Desenho e de Geometria Descritiva, e dando origem a uma única lista, representativa de todos os elementos do Grupo de Recrutamento de Artes Visuais - 600.

Plano Anual de Escola

O Plano Anual de Escola (imagem 32) mostra, de forma calendarizada, todas as iniciativas propostas e agendadas no início do ano letivo, apresentando os destinatários, local e duração. Assim, torna-se possível prever, em parte, qual será a oferta de atividades e formações para o ano letivo, podendo ser sugeridas novas atividades, mediante agendamento prévio. Torna-se possível a preparação de aulas, tendo em conta atividades existentes dentro da Escola, que se interliguem ou se relacionem com os conteúdos a abordar. É neste documento que se encontra o tema aglutinador definido para o ano letivo 2011/2012, *Tolerância e Cooperação*.

Mês	Atividade	Local	Professores	Disciplina	Destinatários	Grupo	
NOVEMBRO 17 de novembro	Conferência: Os Jovens e a Filiação	Sala de Sessões	Dr. Rodrigo Almeida	Alunos de 10º e 11º Ano	Presença, colóquio e projeto	GRUPO 410 Prof. Ana Tereza e Graça Franco	
NOVEMBRO	"Tolerância e cooperação" - um dia inteiro para o Parlamento.	ESPF	Professores de Português de 11º ano	Comunidade escolar		GRUPO 300	
DEZEMBRO 12 dezembro	Conferência "Os Direitos Humanos"	Conferência no âmbito do aniversário da Declaração Universal dos Direitos Humanos, proferida pelo Juiz Condecelheiro José Gabriel Barreto, ex-jefe do Tribunal Europeu dos Direitos do Homem	Sala de Sessões	Grupo de História	Comunidade escolar	GRUPO 400	
DEZEMBRO	- Colaboração com <i>Festividade Católica de Escola</i> (tem caráter social e de beneficência e de acordo com os intervenientes) - Casa de Natal - Sessão Populares - Outros	- Contribuir para a concretização da programação de atividades de caráter social pela Conferência Vicentina - Contribuir para a concretização e realização de outras atividades, como factor de enriquecimento individual e colectivo e promoção da qualidade de vida	Quinta da escola	Professores do Grupo Disciplinar, Alunos de Artes e outros a definir	Comunidade escolar	Fidelidade, senso e entrega de fé - Material de divulgação gráfica e outros existentes na escola	Conferência Vicentina
JANEIRO 27 janeiro de	Curso de Sítio e meioambiente	Andara	Grupo de Educação Física	Alunos e Professores	Participação e integração	GRUPO 20 - De Natal	

Imagem 32 - Plano Anual de Escola

Site da Escola

A Escola Secundária de Francisco Franco encontra-se munida de um *site* (imagem 33), frequentemente atualizado, onde é possível aceder às mais variadas informações referentes à Escola, estando organizado por 12 separadores ao longo do

cabeçalho, com uma estrutura comum a todos (divisão por três colunas verticais, sendo a central de maior largura).



Imagem 33 - Site da Escola Secundária de Francisco Franco

A sua página principal apresenta os destaques, focando atividades que aconteceram recentemente, que ainda estão a decorrer, ou que terão início num futuro próximo, fornecendo esta informação através de textos, imagens e vídeos. É possível, a qualquer aluno, partilhar qualquer um destes conteúdos, numa rede social, ou comentar alguma das publicações feitas pelo gestor do *site*. Os restantes separadores são referentes a informações sobre: a Escola, onde se apresentam todos os documentos falados anteriormente, disponíveis para leitura *online* ou para descarregar para o computador; os Alunos, onde podem ser consultadas as turmas, horários das aulas e dos tempos de APT (Apoio Pedagógico à Turma), calendários de exames, manuais adotados, informações sobre os serviços de ação social e as folhas de teste, disponíveis para descarga. Relativamente ao separador Docentes, é possível aceder à informação relativa à oferta formativa da Comissão de Formação da Escola, a lista dos diferentes Departamento Curriculares e a outros documentos inerentes a processos de secretaria. Os seguintes separadores referem-se a Serviços, Projetos-Clubes, Acontece, Moodle, E-mail, Place, SIAG e Mapa do Site, oferecendo hiperligações a outras páginas ou

informação limitada sobre horários de funcionamento, com a exceção do separador *Acontece*, onde são duplicadas e guardadas todas as atividades presentes na página principal. O *site* segue a gama cromática utilizada no logotipo da Escola, ao qual é acrescentada a cor verde, aplicada nos títulos e nos separadores.

Embora alguns dos separadores tenham informações parcas, que não acrescentam nenhuma informação, é importante referir que as suas atualizações frequentes, e a disponibilização constante de informação viável sobre a Escola, tornam o *site* numa ferramenta útil e indispensável, tanto para alunos e professores como para os encarregados de educação e demais membros da comunidade educativa.

Revista Leia S.F.F.

A *Leia S.F.F* é a revista oficial da Escola Secundária de Francisco Franco, cuja edição, atualmente, é de carácter trimestral, gratuita, e produzida em 500 exemplares. Esta revista é organizada por um grupo de docentes, responsável pela sua dinamização, podendo nela participar todos os membros da comunidade educativa. São tratados temas referentes às várias disciplinas e à vida dentro e fora da Escola, assim como apresentados trabalhos de alunos (escritos e sob a forma de imagem) e atividades de enriquecimento curricular.

A revista da Escola, é considerada como um documento de extrema importância para a divulgação dos eventos educativos realizados pela Escola Secundária de Francisco Franco.

6.3. Integração dos mestrandos na Comunidade Escolar

Após o escalonamento dos mestrandos pelas escolas cooperantes, foram agendadas as primeiras reuniões nestas escolas, para apresentação dos mestrandos. O dia 15 de setembro de 2011 foi a data marcada para a apresentação dos mestrandos, adstritos à turma do Curso Tecnológico de Multimédia, aos professores da componente tecnológica da mesma turma, deste curso, a Dr.^a Alexandra Fonseca, Dr.^a Ana Figueira e Dr.^a Sílvia Pimenta, estando presente também a professora cooperante Dr.^a São Gonçalves. Nesta reunião, as docentes da Escola foram informadas, pela professora cooperante, sobre a forma como se iria desenvolver o estágio, e de qual seria a participação dos mestrandos da Universidade da Madeira. Os mestrandos foram informados do projeto anual a ser desenvolvido nas disciplinas da componente tecnológica, subordinado ao tema “Eu Virtual”.

Os mestrandos apresentaram, ainda, os desenvolvimentos científicos que se encontravam a desenvolver no âmbito da dissertação, sendo estes: *O lugar do corpo no ensino e nas Artes Visuais* (Débora Martins) e *O espaço virtual no âmbito do social, da educação e das artes visuais. Relações de interinfluência* (João Pedro Gonçalves). Rapidamente se constatou a ligação existente entre o tema a ser desenvolvido pelas professoras da componente tecnológica e os temas dos mestrandos, tornando-se um ponto facilitador da transição de informação entre os docentes e os estagiários, assim como do estabelecimento de relações interdisciplinares. Ficou ainda definido que cada mestrando seria responsável pela elaboração de uma minuta para os documentos a serem desenvolvidos no âmbito da Escola.

Após terminada a reunião, fomos recebidos pelo Conselho Executivo da Escola, em particular pela Dr.^a Dina Jardim (Presidente deste mesmo Conselho), que se mostrou disponível e aberta a novas iniciativas e novas experiências, que primassem pelo desenvolvimento das competências dos alunos. No mesmo dia, fomos ainda apresentados nos serviços de secretaria da Escola e no gabinete de apoio técnico, onde nos foi atribuído um cartão e uma conta de correio eletrónico.

Durante a primeira semana de aulas, fomos apresentados igualmente ao delegado do Grupo de Multimédia Dr. António Miguéis e à mestranda do IADE^{xxxvii} Filipa Vieira, sendo possível entrar em contacto com um diferente contexto de aplicação da prática pedagógica.

Durante todo o período de estágio (iniciado no primeiro dia de aulas e a terminar no último dia de aulas), participamos em atividades de enriquecimento curricular, de carácter cultural, festivo ou de convívio, que facilitaram o entrosamento no grupo de docentes desta Escola. A convivência em espaços comuns da Escola foi também um elemento facilitador da integração na comunidade escolar, devido à frequência da sala e bar de professores, salas de grupo e sala de diretores de turma. De forma geral, a integração neste grupo aconteceu de forma natural e gradual.

No primeiro dia de aulas, fomos apresentados aos alunos pela professora cooperante, informando-os da nossa forma de intervenção, durante o ano letivo e das funções que iríamos desempenhar. Os alunos mostraram interesse pela presença constante de vários orientadores na sala de aula, revelando-se curiosos sobre a forma como iriam decorrer as aulas. Levantaram, ainda, questões sobre o percurso académico dos mestrandos, levando-nos a apresentar, com maior detalhe, esse mesmo percurso. A aula tornou-se fluida e, num ambiente de diálogo, foi possível notar a facilidade da turma em adaptar-se a diferentes contextos, característica esta, confirmada ao longo da prática pedagógica. Ao longo do período de estágio na Escola, a relação entre mestrandos e alunos foi fortalecida, devido à constante presença dos primeiros no ambiente escolar, quer em sala de aula, quer em atividades de enriquecimento curricular.

^{xxxvii} Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing, sediado em Lisboa.

6.4. Curso Tecnológico de Multimédia

Os cursos tecnológicos apresentam-se como resposta às constantes modificações sociais, que criam padrões de exigência no contexto profissional. Ou seja, devido às incertezas profissionais e às dificuldades económicas sentidas, surge a necessidade da adaptação do ensino secundário a diferentes contextos, que permitam a não só a continuidade de estudos como a inserção no mercado de trabalho.

Estas formações, inicialmente reguladas pelo Decreto-Lei no 286/89, de 29 de Agosto, têm como objectivo qualificar os jovens que desejam, concluído o ensino secundário, ingressar no mundo do trabalho, permitindo ainda o prosseguimento de estudos através de um percurso formativo qualificante – como os Cursos de Especialização Tecnológica (CET), de nível 4 – ou ingressando no ensino superior. (Ministério da Educação, 2006a, p.3)⁵⁷

A estrutura destes cursos compreende a aplicação de uma “(...) área curricular não disciplinar (Projecto Tecnológico), de natureza inter e transdisciplinar (...)” (Ministério da Educação, 2006a, p.4)⁵⁷, procurando a promoção do desenvolvimento de diferentes competências sociais e práticas profissionais, essenciais à inserção no mercado de trabalho. Estas práticas são posteriormente aplicadas no estágio, que decorre no último ano do curso, e no qual onde é realizada uma Prova de Aptidão Tecnológica.

6.4.1. Estrutura orgânica e plano curricular

A turma 26 do 12º ano, da Escola Secundária de Francisco Franco, encontra-se no ano final do plano de estudos do Curso Tecnológico de Multimédia, que tem a duração de 3 anos. Este curso corresponde ao currículo elaborado pelo Ministério da

Educação, que poderá ser dividido em três diferentes componentes: formação geral, formação científica e formação tecnológica.

A componente de formação geral deste curso (imagem 34), compreende as disciplinas de Português, Filosofia, Educação Física, Tecnologias de Informação e Comunicação e língua estrangeira. Esta formação pressupõe o desenvolvimento de atitudes dos alunos, perante diferentes dimensões sociais, artísticas e humanistas, que os ajudem a entender o mundo e a sociedade onde se inserem, não esquecendo as suas capacidades críticas e criativas.

Componentes de Formação	Disciplinas	Ano/Carga Horária Semanal (x 90 minutos)		
		10.º	11.º	12.º
		Geral	Português	2
Língua Estrangeira I, II ou III a)	2		2	
Filosofia	2		2	
Educação Física	2 b)		2 b)	2 b)
Tecnologias da Informação e Comunicação	2			
Subtotal		10	8	4

Imagem 34 - Componente de formação geral do Curso Tecnológico de Multimédia.

A componente de formação científica (imagem 35), visa o desenvolvimento de uma formação consistente, fundamentada e especializada, dentro do domínio do curso. Nesta componente, os alunos deste curso frequentam as disciplinas de História das Artes e Geometria Descritiva B.

Por último, a componente de formação tecnológica (Imagem 36) procura o desenvolvimento de competências basilares do respetivo plano de estudos, procurando o seu posterior aprofundamento, com vista a preparar os alunos para a aplicação dos conhecimentos, no contexto de trabalho. Nos dois primeiros anos de estudos, esta componente visa a aprendizagem geral de “(...) conhecimentos, capacidades e atitudes que permitem aos alunos a aprendizagem de um conjunto de competências-base do respetivo curso” (Ministério da Educação, 2006a, p.7)⁵⁷, representando, no último ano de escolaridade, um aprofundamento das competências desenvolvidas nos anos

anteriores, com uma aplicação prática, no contexto laboral, através da disciplina de Projeto Tecnológico e Estágio. Fazem parte desta componente de formação, as disciplinas de Desenho B, Tecnologias dos Multimédia, Oficinas de Multimédia A, Oficinas de Design e Multimédia e Projeto Tecnológico.

Científica	História das Artes Geometria Descritiva B	2 2	2 2	2
Subtotal		4	4	2

Imagem 35 - Componente de formação científica do Curso Tecnológico de Multimédia.

Para a finalizar o curso, os alunos deverão concluir com aproveitamento positivo a frequência de 216 horas de estágio, realizadas diariamente, das 09h00m às 18h00m, onde deverão aplicar os conhecimentos adquiridos nas várias disciplinas; concienalizando-se da dinâmica de trabalho das empresas onde se inserem; executando todas as tarefas propostas pelo seu orientador e adquirindo paralelamente, hábitos de socialização e trabalho, entreajuda e respeito.

Finalmente, os alunos deverão efetuar, no final do curso, e após a aprovação em todas as disciplinas da formação tecnológica, uma Prova de Aptidão Tecnológica (PAT), que consiste na apresentação, e defesa pública, de um produto desenvolvido individualmente, que demonstre as capacidades e competências adquiridas por cada aluno. Esta prova, com a duração máxima de 45 minutos, é calendarizada pela Escola, e tem a presença de um júri composto por: o diretor de curso (presidente deste júri); um professor das disciplinas da componente de formação tecnológica integrada (Oficina de Design e Multimédia ou Projeto Tecnológico), um representante da empresa onde foi realizado o estágio do aluno e uma personalidade com mérito reconhecido na área de formação do curso.

A Escola Secundária de Francisco Franco, através do diretor de turma, informa os alunos e respetivos encarregados de educação, no início do ano letivo, sobre as saídas

		10.º	11.º	12.º	
Tecnológica	Desenho B	2	2	2	
	Tecnologias dos Multimédia	2	2	2	
	Oficina de Multimédia A	2	4		
	Subtotal		6	8	4
				Carga Horária Anual (x 90 minutos)	
	Área Tecnológica Integrada c)	Disciplina de Especificação d), e)	- Oficina de Animação e Multimédia - Oficina de Design Multimédia		120
		Projecto Tecnológico e)			27 (147)
		Estágio f)			160 g)
	Educação Moral e Religiosa h)		(1)	(1)	(1)
	Total		20 a 21	20 a 21	17 a 18
Máximo Global (Período de Estágio - horas)				35 a 36.5	

Imagem 36 - Componente de formação tecnológica do Curso Tecnológico de Multimédia.

profissionais deste curso, referentes à posição de assistente de: design multimédia; *web design*; ilustração e publicidade; ilustração 2D e 3D; e comunicação. Saliente-se que, ao terminarem o curso, estes alunos, têm direito a um certificado de qualificação profissional de nível três, que lhes confere, também, a conclusão do ensino secundário.

Para o bom funcionamento deste curso, foram destacadas para o grupo de multimédia, três salas de aula (Imagem 37), com equipamentos técnicos necessários à prática educativa de algumas das disciplinas do curso.

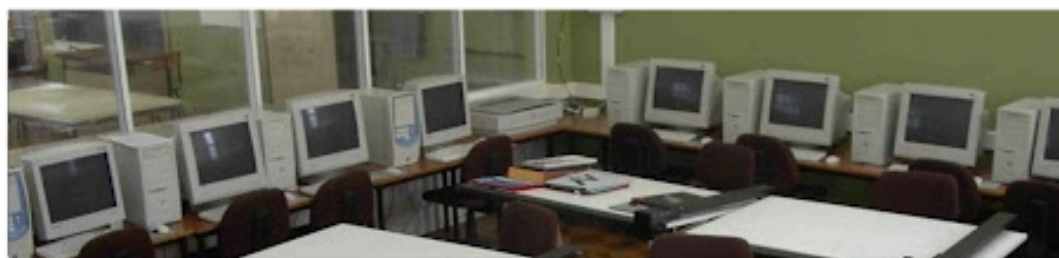


Imagem 37 - Sala de aula do Curso Tecnológico de Multimédia.

6.4.2. Caraterização da disciplinas

A presente caraterização das disciplinas de Desenho B e História das Artes, tem como base a análise dos principais parâmetros dos programas elaborados pelo Ministério da Educação. Assim, foram investidas algumas horas das reuniões dos mestrados com a Dr.^a Conceição Gonçalves. As análises apresentadas em seguida, para ambas as disciplinas, foram elaboradas em conjunto por mim e pela mestranda Débora Martins, segundo diretrizes da professora cooperante.

Desenho B

A disciplina de Desenho B, como já referido anteriormente, pertence à componente de formação tecnológica, do Curso Tecnológico de Multimédia, e deverá ser lecionada de acordo com o programa curricular elaborado pelo Ministério da Educação. Como tal, é necessário relembrar que estes alunos têm menos carga horária semanal desta disciplina, relativamente aos alunos do Curso Geral de Artes Visuais, tendo obrigatoriamente aqueles a disciplina de história das artes.

O desenho apresenta-se como uma forma de comunicação, de organização de conhecimento e pensamento, e, assim sendo, nesta disciplina procura-se desenvolver capacidades de expressão que auxiliem o aluno a comunicar de forma eficiente.

A disciplina de Desenho B responde, no leque curricular dos 10º, 11º e 12º anos, a objectivos globais de aquisição de uma eficácia pelo desenho a um nível pré-profissional e intermédio. Dominar, perceber e comunicar, de modo eficiente, através dos meios expressivos do desenho, serão as finalidades globais deste programa. (Ministério da Educação, 2001a, p.3)⁵⁸

A disciplina de Desenho B deverá auxiliar na promoção do sucesso do aluno, fazendo-o compreender os diferentes contextos, estereótipos, aparências e vivências, com os quais irá lidar diariamente, promovendo o desenvolvimento das suas capacidades de observação, análise e crítica. Segundo as diretrizes previstas pelo programa desta disciplina, as suas principais finalidades são:

1. Desenvolver as capacidades de observação, interrogação e interpretação.
2. Desenvolver as capacidades de representação, de expressão e de comunicação.
3. Desenvolver métodos de trabalho individual e colaborativo, observando princípios de convivência e cidadania.
4. Desenvolver o espírito crítico face a imagens e conteúdos mediatizados e adquirir, com autonomia, capacidades de resposta superadoras de estereótipos e preconceitos face ao meio envolvente.
5. Desenvolver a sensibilidade estética, formando e aplicando padrões de exigência.
6. Desenvolver a consciência histórica e cultural e cultivar a sua disseminação. (Ministério da Educação, 2001a, p.6)⁵⁸

Estas estão intrinsecamente ligadas ao desenvolvimento das competências, segundo a relação dos três pólos: “Ver - Criar - Comunicar”. Torna-se fundamental que o aluno desenvolva a sua capacidade de observação e registo, procedendo a análises formais e estruturais, revelando uma crescente aptidão, ao longo ano letivo, para utilização de materiais riscadores ou de mancha, tal como em meios informáticos, enfatizando o processo de observação e análise. Procura-se que os alunos sejam capazes de aplicar procedimentos e técnicas de forma adequada, dando origem a novas imagens, resultantes do processo de trabalho, e onde devem ser utilizados esboços prévios, noções, ideias e métodos expostos e trabalhados em aula. O desenvolvimento da manipulação e sintetização, procuram, igualmente, o “(...) exercício de sentido crítico,

de método de trabalho e a integração num projecto que responda a necessidades da pessoa e do seu contexto (...)” (Ministério da Educação, 2001a, p.11)⁵⁸. Já no último pólo, onde a interpretação e a comunicação assumem um papel fundamental, o aluno deverá apresentar-se apto a ler e construir mensagens e imagens novas, criando o seu processo de comunicação.

O programa apresenta ainda, como objetivos da disciplina: a utilização do desenho enquanto meio de representação e conhecimento; a relação entre a perceção do mundo observável e da sua representação; a exploração, o desenvolvimento e o aprofundamento de meios e modos de expressão e comunicação, e da sua importância no domínio projetual; o desenvolvimento da criatividade, do espírito crítico, de hábitos de trabalho em equipa, das capacidades de iniciativa e autonomia, respeitando modos e formas de expressão distintas, rejeitando posições discriminatórias, preconceituosas e estereotipadas; selecionar recursos gráficos, com vista à resolução de problemas práticos, tendo em conta a metodologia projetual; e por último, proporcionar o desenvolvimento do conhecimento científico e da sensibilidade estética nesta área.

A planificação desta disciplina deverá ter em conta o projeto a ser orientado pelos docentes da turma, que definem um tema geral, para ser desenvolvido pelos alunos.

O programa, proposto pelo Ministério da Educação, apresenta-se como um documento abrangente. Estando aberto a múltiplas temáticas, torna-se possível conjugar as mais variadas formas de expressão artística, podendo, ser aprofundadas ao longo do período de estudos. No entanto, importa referir que o domínio da técnica, pelos alunos, se tornou, na maior parte das vezes, impossível, não só pela curta duração semanal da disciplina, mas também pela necessidade de apresentação de um número variado de técnicas e procedimentos, que permitem aos alunos um conhecimento geral.

Este documento apresenta uma lista com sugestões metodológicas e conteúdos a desenvolver na disciplina. No entanto, tal como informa o Ministério da Educação

(2001a, p.9)⁵⁸ “(...) não deverá em caso algum ser lido como um encadeamento sequencial de conteúdos para serem transmitidos por essa ordem”.

Visto já existir um tema a ser desenvolvido pelos alunos, nas disciplinas da componente de formação tecnológica, este é, normalmente, abordado também na disciplina de Desenho B, visando uma perspectiva interdisciplinar.

História das Artes

Uma das disciplinas da componente de formação científica é História das Artes, lecionada durante os três anos de duração do curso. Esta disciplina dá a conhecer o panorama artístico desde a pré-história à arte contemporânea, sendo desenvolvidos, no 12º ano conteúdos referentes ao século XIX e a atualidade. Pretende-se assim, que os alunos sejam estimulados “(...) enquanto cidadãos intervenientes na sociedade e quanto à sua inserção futura no mercado de trabalho ou no prosseguimento de estudos superiores.” (Ministério da Educação, 2002, p. 3)⁵⁹.

O programa, definido pelo Ministério da Educação, refere a existência de articulações interdisciplinares entre esta e outras disciplinas lecionadas dentro do mesmo curso. Para uma melhor aprendizagem, o programa sugere a utilização de estratégias com recurso a materiais audiovisuais e materiais de pesquisa, proporcionando aos alunos o desenvolvimento da sua autonomia, no que se refere à procura de informação.

Esta disciplina tem como finalidades: o conhecimento do campo artístico na história da humanidade, exemplificando-o através das múltiplas manifestações visíveis, levando o aluno a refletir sobre a produção artística, tendo em conta os contextos culturais, políticos e sociais de determinadas épocas; o desenvolvimento da sensibilidade estética, englobando as distintas formas de expressão e manifestações artísticas; a consciencialização sobre a importância da herança cultural, do património

cultural e da inter e transdisciplinaridade da arte; a promoção da autonomia, cooperação, capacidade crítica e de intervenção consciente e solidária; a colaboração para o percurso pessoal e profissional, de vida, particularmente, na fruição da arte; a contribuição para o desenvolvimento da metodologia de trabalho e da necessidade de descoberta.

O programa apresenta uma lista, com um vasto conjunto de metas de aprendizagem, orientadas não só para uma formação artística em geral, mas também para um perfil tecnológico, sendo a gestão desta disciplina, definida pelo próprio docente. Salientam-se os seguintes objetivos presentes no programa da disciplina:

- Identificar o papel da História das Artes nas Ciências Humanas em geral e na História em particular.
- Conhecer as relações de produção artística com os pressupostos estéticos de cada movimento e de cada sector artístico, sistematizados pela historiografia das artes. (...)
- Reconhecer o papel da obra de arte como testemunho histórico-cultural num determinado contexto espaço-temporal. (...)
- Desenvolver o espírito crítico face ao meio envolvente nos seus aspectos estéticos
- Reconhecer a importância do património artístico-cultural.
- Preservar e valorizar o património artístico e cultural. (...)
- Pesquisar fontes e consultar bibliografia numa dimensão de projecto artístico pessoal ou partilhado.
- Tomar contacto, espontaneamente, com objectos artísticos e usufruí-los numa perspectiva de conhecimento e enriquecimento pessoal. (...) (Ministério da Educação, 2002, pp.11-12)⁵⁹

O Ministério da Educação apresenta, como princípios orientadores para o desenvolvimento das competências destas disciplinas: o domínio da interpretação dos fenómenos e manifestações artísticas, tendo em conta princípios de consciencialização cívica e a procura pelo conhecimento científico e sensibilidade estética. Na disciplina de História das Artes deverá existir uma preocupação na criação de condições para a integração do aluno e das artes, no contexto profissional e social. Deverão ainda ser

estabelecidas relações de responsabilidade na promoção, fruição e produção artística, assegurando-se as condições para a formação de cidadãos informados e atualizados, relativamente à produção e atividade cultural.

O professor torna-se igualmente responsável pelo desenvolvimento de *competências relevantes*, que capacitem o aluno para o reconhecimento de obras de arte, relacionando-as com o contexto social e cultural onde se inserem, interpretando-as, independentemente do seu discurso pertencer a uma vertente artística ou tecnológica. O professor é responsável pela valorização dos conhecimentos obtidos nas diferentes disciplinas do seu currículo de estudos, para posterior aplicação, pelos alunos, no contexto de trabalho, ou nas suas experiências enquanto membros ativos de uma sociedade.

No entanto, o programa, relativamente à arte contemporânea é muito breve, pois no nosso ponto de vista, este é crucial para a compreensão das manifestações artística atuais e conseqüente compreensão e reflexão sobre o mundo hoje. Ainda como aspeto positivo, podemos constatar que o programa não se centra somente na história da pintura, escultura e arquitetura, mas também no desenrolar da história da fotografia, teatro, dança e música; dando a conhecer vários contextos históricos, sociais e políticos através da produção artística.

6.5. Turma 26 do 12º Ano

Ao ficarmos adstritos ao horário completo da professora cooperante, foi acumulado o cargo de direção da turma 26 do 12ª ano, cuja hora de atendimento aos encarregados de educação, com a duração semanal de 45 minutos, decorria todas as quartas-feiras, entre as 11 horas e 45 minutos e às 12 horas e 30 minutos.

6.5.1. Direção de Turma

A atividade de direção de turma iniciou-se no dia 10 de outubro de 2011, com a reunião de receção aos encarregados de educação, onde foram apresentados: o diretor de turma (nome, contatos e horário de atendimento; os diferentes professores do conselho de turma; a integração dos mestrandos na turma; o 12º ano do Curso Tecnológico de Multimédia, as disciplinas, o período de estágios, saídas profissionais e o projeto a desenvolver durante o ano pelos alunos; assim como, outros temas referentes a toda a comunidade educativa, tais como, o tema aglutinador para o ano letivo *Tolerância e Cooperação*. No fim da reunião, a diretora de turma apelou à participação dos encarregados de educação na vida escolar, tendo sido eleito o representante, de entre os encarregados de educação presentes.

Ainda nesta reunião, os encarregados de educação foram informados das funções gerais de um diretor de turma, segundo o Decreto-Lei n.º 115-A/99, de 4 de maio e Decreto Regulamentar n.º 10/99, de 21 de julho, salientando-se: a articulação entre o conselho de turma, os alunos e os pais e encarregados de educação; a coordenação de atividades e estratégias de trabalho para o melhoramento do aproveitamento da turma; a coordenação dos momentos finais de avaliação da turma; manter uma relação de diálogo com os alunos, procurando auxiliá-los na resolução de problemas, estimulando

a sua autonomia, solidariedade e cooperação; e analisar os problemas detetados agindo em consequência, procurando apresentar propostas de solução perante os alunos, encarregados de educação ou instituições responsáveis.

Ao longo do ano letivo, foram realizados diversos atendimentos aos encarregados de educação, tendo sido alguns feitos através do envio de convocatória, onde foi necessário esclarecer algumas dúvidas sobre o processo educativo, sobre o curso e sobre o processo de avaliação. O trabalho foi marcado pela constante tentativa de retração perante a falta de assiduidade e pontualidade da turma.

Foram, ainda, prestados esclarecimentos aos alunos sobre a forma de proceder perante as inscrições, enquanto alunos autopropostos para os exames nacionais, no presente ano letivo, bem como as possibilidades de continuação dos estudos na área, existentes na Região Autónoma da Madeira. Foi, também, prestado apoio a um aluno, no seu processo de candidatura a duas universidades na Inglaterra, onde foi posteriormente aceite.

No final do ano letivo, será realizado um relatório final sobre todas as atividades levadas a cabo, em conjunto, pelos mestrandos e pela professora cooperante, diretora de turma.

6.5.2. Inquérito à turma: apresentação de dados

No âmbito do cargo da Direção de Turma, foi realizado um inquérito informativo aos alunos^{xxxviii}, para a recolha de informações em falta no dossiê de turma. Este inquérito foi construído, aplicado e analisado em conjunto, pelos mestrandos adstritos à turma. Este inquérito auxiliou os mestrandos na tomada de conhecimento quantos aos diferentes contextos familiares e económicos dos alunos da turma.

^{xxxviii} O inquérito foi aplicado na disciplina de História das Artes (por se encontrarem todos os alunos da turma), no dia 18 de outubro de 2011.

Identificação dos alunos

Relativamente ao parâmetro da identificação dos alunos, a turma 26 do 12º ano, é composta por 23 alunos, 9 do género feminino e 14 do género masculino. As suas idades estão compreendidas entre os 17 e os 20 anos. Os Concelhos de residência dos alunos são variados, sendo 8 alunos residentes no Funchal, outros 8 residentes em Câmara de Lobos, 6 em Santa Cruz e 1 em Machico. Os alunos são, maioritariamente, de nacionalidade portuguesa (21 alunos), tendo um aluno nacionalidade venezuelana e outro nacionalidade inglesa.

Identificação do agregado familiar

Na identificação do agregado familiar os alunos foram inquiridos sobre o número de pessoas pertencentes ao seu agregado (Gráfico 1), acrescentando-se à informação do gráfico, o número de irmãos. 4 alunos são filhos únicos, 10 alunos têm 1 irmão, 5 alunos têm 3 irmãos, 3 alunos têm 2 irmãos e um aluno tem 5 irmãos.

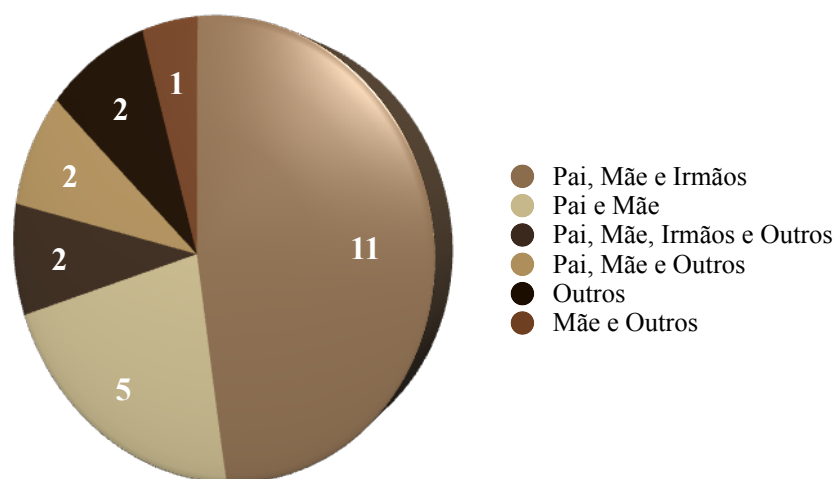


Gráfico 1 - Membros do agregado familiar.

Foram ainda, questionados sobre as qualificações profissionais dos seu pai e da sua mãe (Gráficos 2 e 3) e sobre questões referentes ao apoio da Ação Social da Escola Secundária de Francisco Franco, notando-se que 11 alunos não usufruem do referido apoio, dividindo-se os restantes 12 pelo 1º escalão (6 alunos), 2º escalão (3 alunos), 3º escalão (2 alunos) e 4º escalão (1 aluno). Assim é possível aferir, que a maior parte da turma terá dificuldades acrescidas na aquisição de material para algumas disciplinas, uma vez que o apoio prestado, é referente à entrega dos manuais das disciplinas.

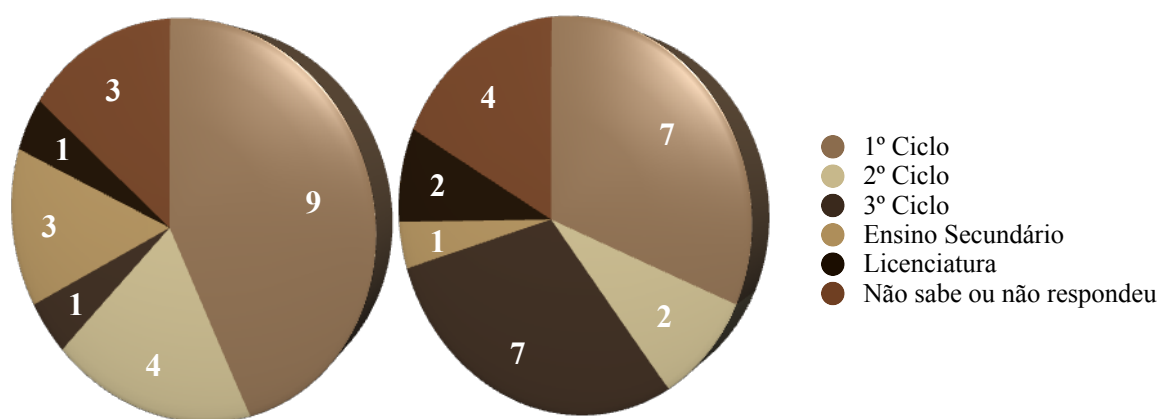


Gráfico 2 - Habilitações académicas do pai.
Gráfico 3 - Habilitações académicas da mãe.

Percurso académico

Os alunos foram inquiridos sobre o seu percurso académico, reunindo-se a informação que 11 alunos nunca ficaram retidos em nenhum ano escolar, tendo 7 alunos reprovado um ano, 3 alunos ficaram retidos dois anos, e os restantes 2 alunos reprovaram três anos. O maior número de reprovações foi detetado no Ensino Secundário, com um total de sete retenções.

Quando questionados sobre a frequência ou necessidade de apoio extracurricular, a disciplina que obteve maior destaque foi a disciplina de Matemática.

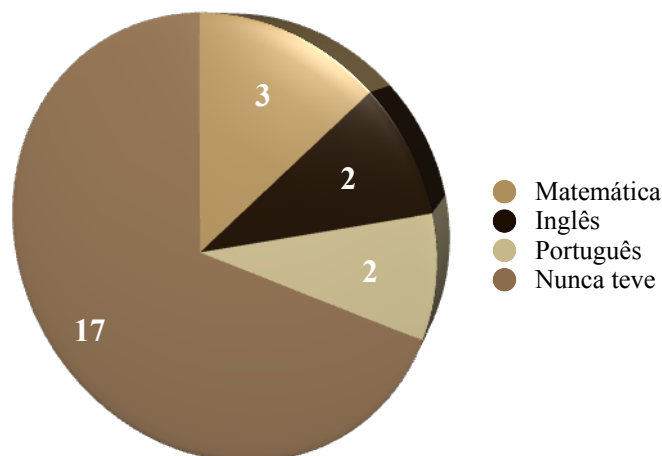


Gráfico 4 - Apoio extra-curricular por disciplinas.

No entanto, a grande maioria dos alunos nunca frequentou este tipo de apoio (Gráfico 4).

A escolha do Curso Tecnológico de Multimídia incidu majoritariamente em questões de vocação (41% dos alunos), sendo também registados a escolha: por influência dos amigos (24%), por influência de familiares (15%), pelo plano curricular (12%) e por último, por orientação dos serviços de psicologia da escola em que se encontravam antes da frequência neste curso (9%). Quando inquiridos sobre a continuidade de estudos no ensino superior 14 alunos manifestaram querer continuar a

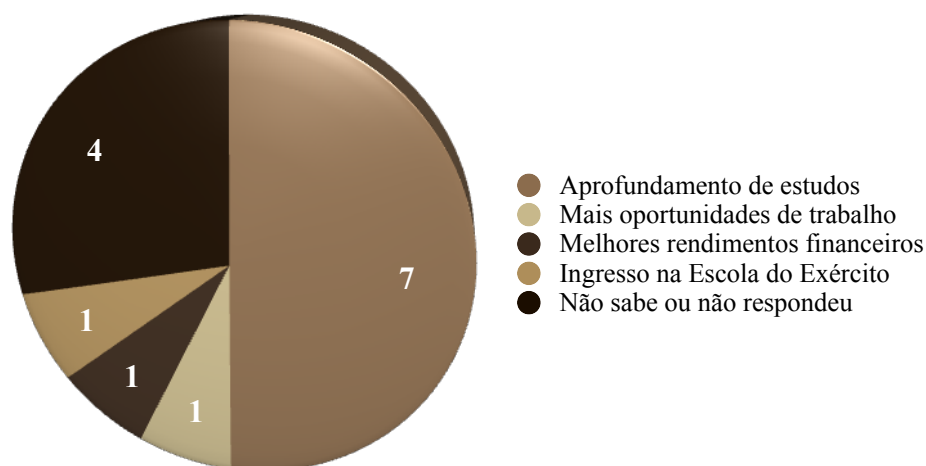


Gráfico 5 - Razões para a continuidade dos estudos.

investir na sua educação, (pelos motivos presentes no Gráfico 5), procurando instituições na Região Autónoma da Madeira (7 alunos), em Portugal Continental (1



Gráfico 6 - Razões para a não continuidade dos estudos.

aluno) e no estrangeiro (1 aluno), enquanto os restantes 9 consideraram que não pretendem prosseguir estudos (justificando no Gráfico 6).

Dos 23 alunos da turma, 19 desejam, ao terminarem este curso, ingressar no mercado de trabalho, enquanto outros 4 alunos não têm interesse. No entanto, dos 19 alunos interessados 5 querem prosseguir na área do multimédia, outros 4 na área do design, 2 na área da fotografia, 2 em marketing, 1 na área de produção gráfica, 1 na área de audio/visuais e 1 na área da informática. Um dos alunos da turma ainda se encontra indeciso sobre a área a seguir, os restantes 2, desejam seguir qualquer oportunidade de trabalho, indecentemente da área. No entanto, 4 dos alunos da turma, afirmaram que não voltariam a escolher o Curso Tecnológico de Multimédia, como área de estudo.

Foram ainda questionados sobre os equipamentos eletrónicos que possuem, tendo-se registado que todos os alunos da turma (23 alunos) têm televisão por cabo, acesso à internet e telemóvel; 21 desses alunos têm computador pessoal; 14 têm máquina fotográfica digital; 10 possuem câmara de vídeo digital e 6 têm câmara fotográfica analógica.

Através deste inquérito foi possível fazer um levantamento sobre os *softwares* que os alunos conhecem, procurando-se uma auscultação de pré-requisitos, principalmente, para as disciplinas da componente de formação tecnológica (Gráfico 7).

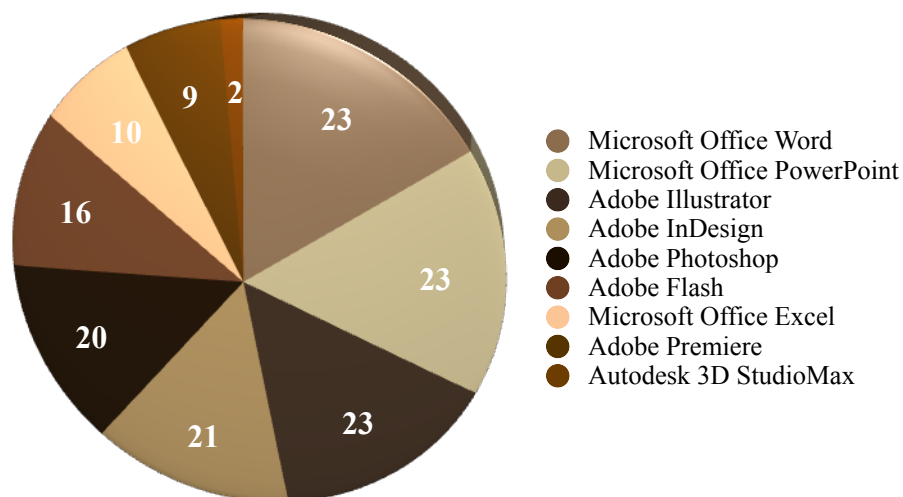


Gráfico 7 - *Softwares* que os alunos conhecem.

6.5.3. Atuação sobre os resultados obtidos

Após a recolha e o tratamento dos dados dos inquéritos, tornou-se possível efetuar uma primeira análise da turma, fulcral para o planeamento e programação das atividades a aplicar pelos mestrandos. Esta turma, embora presente na sua constituição alunos motivados e com grandes capacidades técnicas e criativas, é marcada também pelo número de alunos com dificuldades económicas. A perceção da existência destas dificuldades, é fundamental, pois em disciplinas como Desenho B, é constante a falta de material. É necessário, pois, pensar em como colmatar este problema, canalizando-o para o desenvolvimento da capacidade de entreatajuda e solidariedade, num clima de respeito mútuo.

Foi possível detetar que alguns alunos se encontram muito desmotivados, relativamente à área de estudos, considerando 4 deles que a área de formação que escolheram foi a errada, levando-os conseqüentemente à falta de assiduidade.

6.5.4. Casos pontuais da turma

A turma 26, do 12º ano tem como um dos seus principais problemas a falta de assiduidade e pontualidade dos alunos. Durante o curto espaço de tempo referente ao primeiro período, alguns dos alunos já haviam atingido o limite de faltas a algumas disciplinas, tendo, muitos outros, atingido metade do limite de faltas. Esta situação preocupante levou a um controlo rigoroso das faltas, por parte do Diretor de Turma, bem como das justificações apresentadas para estas. Posteriormente, foi definido pelos mestrandos e pelo diretor de turma, que seria necessário reunir, em particular com os alunos com o maior número de faltas e com os seus encarregados de educação, procurando perceber o motivo das suas ausências. O mesmo problema foi detetado e debatido pelos restantes professores do Conselho de Turma, tendo ficado definido, na reunião intercalar de avaliação do 1º período, que deveria ser exigido um maior rigor, perante o registo de faltas.

Desde o início de funções no estágio, estivemos a acompanhar o caso particular de uma aluna sinalizada pela CPCJ - Comissão de Proteção de Crianças e Jovens, de Santa Cruz, tendo sido convocados em conjunto com o Diretor de Turma, para uma reunião com os pais da aluna, a aluna, uma psicóloga e uma assistente social, sendo estas últimas duas as que acompanham a família. Nesta reunião foi requisitado o parecer da Escola sobre o desempenho da aluna, durante o ano letivo 2010/2011 e 2011/2012. Foi também definido um conjunto de normas a respeitar, por cada membro do agregado familiar, ficando a Diretora de Turma, e os mestrandos, responsáveis pela elaboração de um relatório semestral, sobre o rendimento escolar da aluna.

Sendo a assiduidade um dos maiores problemas da turma, deve referir-se o caso de um aluno, que durante o 1º período de aula, havia atingido o limite de faltas a algumas disciplinas e ultrapassado metade desse mesmo limite, nas restantes. Este aluno, referenciado como um atleta de alta-competição, ausentava-se, de forma justificada, durante curtos espaços de tempo. No entanto, no restante tempo em que se encontrava disponível, na maior parte das vezes, não comparecia as aulas.

Este caso, rapidamente levantou preocupações aos diferentes professores do Conselho de Turma que na reunião intercalar de avaliação do 1º período, consideraram premente o desenvolvimento de estratégias que motivassem o aluno, tanto na sua participação como na sua presença as aulas, uma vez que o aluno já havia sido excluído por faltas, no dia 29 de novembro, na disciplina de Tecnologias do Multimédia. Contudo, os esforços revelaram poucos efeitos, pois no final do primeiro período todas as classificações do aluno foram negativas.

Foram realizadas várias reuniões com o encarregado de educação deste aluno, tendo este procurado justificar as faltas com a ausência de motivação para o ambiente escolar e com falhas, não fundamentas, imputadas ao serviço de secretaria da Escola. Este mostrou-se igualmente insatisfeito com todos os outros serviços prestados pela Escola Secundária de Francisco Franco e apresentou ao Conselho Executivo, um pedido de esclarecimento relativo às classificações obtidas em todas as disciplinas, ao registo de faltas e justificações e à exclusão do aluno. A resposta foi escrita pela professora cooperante, em conjunto com os mestrandos e com os professores do Conselho de Turma, partindo das informações legais, presentes no Regulamento Interno da Escola.

O encarregado de educação acabou por anular a matrícula do aluno, durante o mês de janeiro de 2012, nas disciplinas em que o aluno se encontrava inscrito.

Os esforços do Conselho de Turma para combater a falta de assiduidade, obtiveram resultados positivos, reduzindo-se substancialmente o número de faltas desde os últimos meses do 1º período, apenas registando-se mais uma exclusão por faltas.

7. Prática pedagógica - Aplicação do projeto de investigação:

O espaço virtual no âmbito do social, da educação e das artes visuais - Relações de interinfluência

Este relatório, elaborado com base na prática pedagógica desenvolvida na escola cooperante, compreende a aplicação prática do desenvolvimento científico apresentado na primeira parte deste documento. Para a lecionação das aulas, tornou-se necessário cruzar o a componente científica com os programas das disciplinas de História das Artes e Desenho B, definidos pelo Ministério da Educação.

7.1. Disciplina de Desenho B - *Projeto papertoy*

Embora o desenvolvimento científico, apresentado anteriormente, previsse a realização de um portefólio digital, esta não pôde ser aplicada, no contexto de estágio, devido à calendarização das entregas de documentos, na Universidade da Madeira. Mais ainda, devido ao facto dos alunos do Curso Tecnológico de Multimédia desenvolverem um projeto anual nas disciplinas da componente de formação tecnológica aplicada, com um tema comum, selecionado pelo diretor de curso e pelos professores da componente de formação tecnológica, antes do período de início do estágio. Como tal, foi criada uma outra relação com a investigação, que se transformou em prática letiva aplicada à proposta de trabalho, no âmbito da disciplina de Desenho B. Salienta-se, ainda, que a possibilidade de desenvolvimento do portefólio digital seria uma mais-valia para estes alunos, visto que, no final do ano letivo, estes poderiam ingressar no mercado de trabalho, e constituindo-se esta ferramenta, como um auxiliar para a apresentação e eventual colocação no mundo profissional.

A prática pedagógica na disciplina de Desenho B iniciou-se com um teste de diagnóstico sobre o tema do desenho digital, no início do 1º período.

Assim, foram desenvolvidos conteúdos iniciais de preparação, relativos a técnicas, procedimentos e metodologias de representação, seguindo-se da apresentação da proposta de trabalho. Nesta proposta, cada aluno percorreu as diferentes fases de definição de noções, pesquisa e *brainstorming*; procura e simplificação formal; planificação e construção de protótipos; ilustração; e produção final e preparação para exposição.

O projeto *papertoy* foi iniciado no final do mês de outubro, e procura estabelecer uma ligação entre o campo virtual e o desenho quirográfico, visando a utilização de ferramentas de desenho digital e de ferramentas de comunicação para divulgação. O projeto consiste na criação de uma personagem em papel, que deverá ser planificada bidimensionalmente, para ser posteriormente construída, recorrendo ao recorte, à colagem e/ou a encaixes. Visa ainda a criação de um objeto de carácter lúdico que poderá servir para promoção pessoal, disponibilizado em formato digital e em papel. O *papertoy* é um objeto de carácter lúdico que pode ter um carácter colecionável ou publicitário.

Embora a disciplina de Desenho B tenha um carácter prático, foram, em determinados momentos, utilizadas apresentações que necessitaram do método expositivo-dialogado, participativo (pelo seu carácter interativo), e comparativo. Muitas das aulas foram centradas no apoio individualizado aos alunos e, sempre que possível, foi estabelecida uma relação entre o espaço virtual e as ferramentas digitais, na aula de Desenho B.

7.1.1. Atividade de Diagnóstico

No início do 1º Período, durante um curto espaço de tempo, relativo a seis blocos de 90 minutos, as aulas foram lecionadas pela professora cooperante Dr.^a Conceição Gonçalves, sendo a participação dos mestrandos, relativa à observação e ao apoio individualizado aos alunos, nas atividades práticas. Durante este tempo, para além do teste já referido, foram realizados outros testes de diagnóstico, procurando analisar as capacidades da turma. Foi possível compreender que, na generalidade, a turma apresentava grandes lacunas a nível técnico.

Dentro desta área de diagnóstico, e tendo em conta a investigação científica foi possível aplicar uma aula de diagnóstico sobre o desenho digital, onde foram observadas as capacidades dos alunos, desenvolvidas nas disciplinas da componente de formação tecnológica, tal como os seus hábitos de trabalho perante a ferramenta - computador.

Para a realização deste teste de diagnóstico, foi necessária a utilização de uma sala de aula específica, onde se encontram os computadores com os *softwares* utilizados pelos alunos, que por serem muitos, foram divididos em dois turnos.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423
UNIDADE <i>Papertoy</i> : Criação de imagens compósitas			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none">- Compreender quais as competências adquiridas pelos alunos nas disciplinas da componente de formação tecnológica.- Diagnosticar lacunas relativas à aplicação de <i>softwares</i> digitais ao desenho.- Observar os diferentes ritmos de trabalho da turma.- Analisar os resultados obtidos.			

CONTEÚDOS

1. Visão

1.1. Percepção visual e mundo envolvente 1.1.1. O meio ambiente como fonte de estímulos.

2. Materiais

2.3. Infografia: tipos de ficheiro gráfico, graus de compressão, número de cores, codificação da cor, captura de imagem, alteração de dimensão em pontos de ecrã.

3. Procedimentos

3.1. Técnicas 3.1.1. Modos de registo 3.1.1.3. Misto: combinações entre traço e mancha e experimentação de novos modos (colagem e outros) 3.2.2. Processos de síntese 3.2.2.1. Transformação (Gráfica: ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição; Infográfica: utilização de filtros; Invenção: construção de formas, padrões).

4. Sintaxe

4.2. Domínios da linguagem plástica 4.2.2. Cor 4.2.2.3. Efeitos de cor (Contrastes cromáticos: contraste de cor em si, contraste simultâneo, contraste claro-escuro, contraste quente/frio, contraste de qualidade, contraste de quantidade; Pós-imagens e contraste sucessivo). 4.2.4. Movimento e tempo 4.2.4.1. Organização dinâmica (Localização: colocação, peso, equilíbrio, desequilíbrio, tensão; Orientação: obliquidade, direcção, eixos, vectores) 4.2.4.2. Organização temporal (Ritmo: módulo, progressão, variação, repetição, intervalo).

MATERIAIS E TÉCNICAS

- Computadores com acesso à internet e com *softwares* de manipulação, criação e edição de imagem, à escolha.
- Imagens digitais pré-seleccionadas pelo professor.

SUMÁRIO

1. Ilustração e desenho com recursos a <i>softwares</i> de edição, criação e manipulação de imagens.	DATA: 10/10/2011
2. Exercício de diagnóstico sobre desenho digital.	FALTAS: 2,5,10,12,16

ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS

- Os alunos deverão construir uma imagem compósita, utilizando como base pelo menos três imagens cedidas pelo professor. Para tal, deverão recorrer ao desenho digital e à manipulação de imagem, de forma a poderem criar uma composição que una as diferentes imagens por si seleccionadas.
- Estes deverão recorrer a dois *softwares*, no mínimo, para a resolução do exercício, sendo esta escolha livre.
- O trabalho ao ser finalizado deverá ser guardado num formato editável e em jpeg numa pasta devidamente identificada, localizada no ambiente de trabalho.
- Método: Expositivo dialogado.

OBSERVAÇÕES

- Estas duas aulas foram permutadas com as disciplinas de Oficina de Design e Multimédia, sendo realizadas, numa sala do Curso Tecnológico de Multimédia, que requer a divisão da turma em dois turnos distintos.
- O professor não deverá, em qualquer momento da aula influenciar o processo criativo do aluno, por se tratar de um exercício de diagnóstico, devendo este estar confiante das capacidades de respostas da turma. O professor deverá somente estimular ao desenvolvimento do exercício incentivando os alunos.

Tabela 3 - Plano da Aula de Diagnóstico de Desenho B.

Foi possível observar através da aplicação deste teste aos dois turnos da turma, que estes alunos têm uma relação de proximidade muito maior com o computador e com os *softwares* de desenho digital (*Adobe Illustrator*) e manipulação digital (*Adobe Photoshop*), do que com as diferentes técnicas e materiais de Desenho B. Como aspetos positivos, os alunos mostraram conhecer e saber aplicar os conteúdos apresentados na proposta, conhecendo a terminologia técnica e correspondendo aos objetivos pretendidos na criação de novas imagens. (imagens 38, 39 e 40).

Enquanto aspeto menos positivo, salienta-se apenas o menor domínio da linguagem plástica em formato digital, visível no tratamento das imagens, na elaboração de composições e na aplicação de cor.

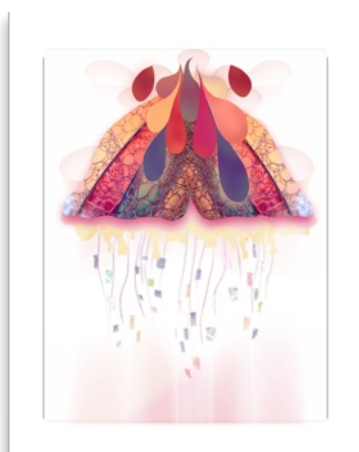


Imagem 38 - Trabalho do aluno Ailton Pereira

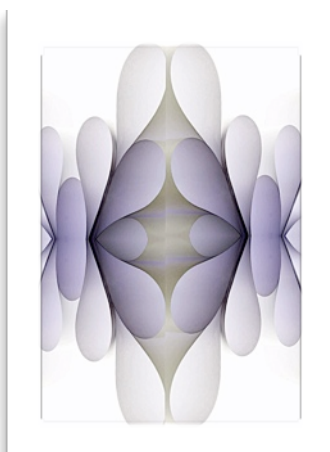


Imagem 39 - Trabalho da aluna Sónia Rodrigues



Imagem 40 - Trabalho da aluna Sónia Gouveia

7.1.2. Planificação do projeto

Numa perspetiva de atingir o sucesso educativo dos alunos e cumprir os conteúdos programáticos propostos, foi elaborada uma planificação anual para a disciplina, uma planificação de unidade, (anexo I) e planificações para todas as aulas lecionadas, onde foram explicitados todos os parâmetros relativos à prática educativa em aula: unidade de trabalho; objetivos específicos, conteúdos, estratégias e metodologias, materiais e técnicas, sumários, faltas e outras observações.

A planificação anual, foi desenvolvida em conjunto pela mestranda Débora Martins e por mim, segundo orientação da professora cooperante Conceição Gonçalves, tendo sido as primeiras reuniões destinadas à análise das planificações e à sua respetiva correção. Esta metodologia foi utilizada igualmente para a planificação da unidade de trabalho.

7.1.3. Fase 0 - Revisão de conteúdos

A prática letiva na disciplina de Desenho, foi retomada por mim, no dia 24 de outubro, correspondendo agora ao desenvolvimento do projeto *papertoy*. No entanto, tornou-se clara a necessidade de realização de uma aula de revisão de conceitos.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423 A
UNIDADE <i>Papertoy</i>: Criação de imagens compósitas			

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Dar a conhecer tipos de desenho tridimensional e a técnica da anamorfose. - Reconhecer a aplicação da perspetiva na composição da obra artística através de exemplos. - Selecionar elementos de representação gráfica para registar um objeto em perspetiva, através do método de observação direta. - Aplicar noções de perspetiva à representação gráfica. - Selecionar técnicas adequadas para o levantamento da forma observada. - Gerir o tempo de representação proposto para a representação gráfica. - Aplicar conhecimentos relativos ao desenho de observação direta. 	
CONTEÚDOS	
<p>3. Procedimentos</p> <p>3.1. Técnicas 3.1.1. Modos de registo 3.1.1.1. Traço: natureza e carácter (intensidade, incisão, texturização, espessura, gradação, amplitude mínima e máxima do movimento, gestualidade) 3.2. Ensaios 3.2.1. Processos de análise 3.2.1.1. Estudo de formas (Estruturação e apontamento (esboço); Estudo de formas naturais e de formas artificiais (de grande e de pequena escala); Estudo de contextos e ambientes (naturais e urbanos).</p> <p>4. Sintaxe</p> <p>4.2. Domínios da linguagem plástica 4.2.1. Forma 4.2.3. Espaço e volume 4.2.3.1. Organização da profundidade (Sistemas perspéticos: axonometrias (isométrica, cavaleira, dimétrica, militar); Processos de representação em alçado: método americano e europeu). 4.2.3.2. Organização da tridimensionalidade (Objecto: massa e volume; Escala: formato, variação de tamanho, proporção; Altura: posição no campo visual; Matéria: transparência, opacidade, sobreposição, interposição; Luz: claridade, sombras (própria e projectada), claro-escuro; Configuração: aberto, fechado, convexidade, concavidade; Textura)</p> <p>5. Sentido</p> <p>5. 1. Visão sincrónica do desenho 5. 2. Visão diacrónica do desenho</p>	
MATERIAIS E TÉCNICAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor de vídeo. - Grafite, lápis de cor, papel em formato A4 e A3. - Objeto para observação direta (modelo arquitetónico realizado em escala) - Aplicação interativa em Flash sobre o conteúdo da perspetiva. 	
SUMÁRIO	
<p>1. Noções de perspetiva.</p> <p>2. Perspetiva na arte; tipos; desenho tridimensional; anamorfose.</p> <p>3. Exercícios práticos.</p>	<p>DATA: 24/10/2011</p> <p>FALTAS: 6,13,19.</p>

ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS
<ul style="list-style-type: none"> - Introdução à proposta de trabalho com recurso à uma aplicação interativa <i>Flash</i>: Revisão de conceitos sobre a perspetiva. Pontos de fuga, linha de horizonte, perspetiva axonométrica e perspetiva cónica. - Atividade 1: Representação de um objeto em diferentes perspetivas, em esboços de 5, 3 e 2 minutos, com deslocação visual sucessiva. - Atividade 2: Registo de espaços arquitetónicos em formato de modelo, recorrendo à representação à mão livre, em esboços rápidos, de aproximadamente 10 minutos. - Informações sobre o trabalho de pesquisa extra-aula. - Método expositivo-dialogado; apoio individualizado, método demonstrativo. - Trabalho para casa: recolha da pesquisa de planificações relativas a <i>papertoys</i>.
OBSERVAÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> - Esta aula foi realizada com o intuito de rever conteúdos relativos ao 10º e 11º ano, preparando os alunos para a aplicação dos conteúdos na proposta do <i>papertoy</i>.

Tabela 4 - Plano de aula - fase 0 - Desenho B.

Para a introdução do projeto *papertoy*, e segundo os resultados obtidos nos testes de diagnóstico, foi sentida a necessidade da revisão de conteúdos referentes à perspetiva, para aplicação posterior na fase de planificação e representação gráfica. Assim, foram revistos vários conteúdos programáticos, postos em prática através do registo gráfico, pela observação direta com marcação de tempo, utilizando a técnica do lápis de cor e da grafite. Anteriormente, os alunos visualizaram uma apresentação interativa em *Adobe Flash*^{xxxix}, sobre a temática da perspetiva, onde foram tratados temas como a perspetiva na arte, os tipos de perspetiva, as suas diferentes componentes, o desenho tridimensional e a anamorfose.

A redução do tempo de execução do exercício foi a estratégia utilizada para combater a rápida perda de motivação dos alunos perante o trabalho pois, em trabalhos mais demorados, os alunos aplicavam-se inicialmente, mas facilmente desinteressavam-se pelo desenvolvimento do trabalho. Assim, a utilização da cronometragem obrigou à realização de esboços rápidos e expressivos tornando-se,

^{xxxix} Desenvolvida pela mestrandia Débora Martins, na disciplina: Arte, Multimédia e Design - Práticas Artísticas e Criativas, sob a orientação do Professor Doutor Carlos Valente.

por vezes, necessário apenas o levantamento de linhas estruturais. Por último, foi pedida aos alunos uma pesquisa extra-aula de planificações de *papertoys*, trazendo para a aula uma planificação selecionada.

7.1.4. Fase 1 - Noções

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423
UNIDADE <i>Papertoy</i> : Criação de imagens compósitas			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none">- Dar a conhecer a noção de <i>papertoy</i>.- Compreender as características principais, funções e aplicação prática.- Explorar a sua forma de construção por encaixe, recorte e colagem.- Compreender as diferentes componentes presentes na 1ª fase do processo de trabalho.			
CONTEÚDOS			
2. Materiais 2.1. Suportes: papéis e outras matérias, propriedades do papel (espessuras, texturas, cores, resistência, estabilidade dimensional, permanência), formatos, normalizações e modos de conservação; suportes fotossensíveis e termossensíveis			
3. Procedimentos 3.2.2. Processos de síntese 3.2.2.1. Transformação (Gráfica: ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição; Invenção: construção de formas, padrões).			
MATERIAIS E TÉCNICAS			
<ul style="list-style-type: none">- Planificações impressas de <i>papertoys</i>, resultado do trabalho de pesquisa extra-aula.- Materiais de corte (tesoura e/ ou x-ato).- Cola.- Computador e projetor de vídeo.- Apresentação interativa em prezi sobre a introdução da fase 1 da proposta de trabalho.			

SUMÁRIO	
1. <i>Papertoy</i> : a. Procedimentos; b. Investigação e construção de formas tridimensionais; c. Exercício prático.	DATA: 25/10/2011
	FALTAS: 3,6,13.
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação dos resultados do trabalho extra-aula, para iniciação da proposta. (Pesquisa sobre <i>Paper Toys</i> e apresentação de objetos pessoais). - Apresentação da fase 1, com recurso a uma apresentação interativa em prezi. - Fase 1 Pesquisa e Brainstorming: Atividade 1: Noção de <i>papertoy</i> e contextualização. Apresentação e discussão de exemplos de <i>Paper Toys</i> - Exercício de montagem. - Discussão e análise dos resultados obtidos. - Método expositivo-dialogado, método demonstrativo, apoio individualizado. - Trabalho extra-aula: Seleção de um objeto que se relacione com o projeto <i>Eu virtual</i>. 	
OBSERVAÇÕES	
Não realizaram o trabalho extra-aula os aluno número: 9,11,12,14,19,21.	

Tabela 5 - Plano de aula - fase 1 - Desenho B.

Nesta primeira aula, relativa ao projeto *papertoy*, foi apresentada a noção de *papertoy*, tal como a sua utilidade, função e características principais. Foi explicado aos alunos que o desenvolvimento deste projeto estava integralmente relacionado com o projeto desenvolvido, pelos mesmos, nas disciplinas da componente de formação tecnológica. Nesta aula, a partir de uma apresentação dinâmica no *software prezi*, foram explicadas as diversas fases do projeto, acentuando a primeira.

Esta aula foi reservada para a exploração das diferentes planificações trazidas para a aula pelos alunos. No entanto, foram ainda facultadas outras planificações, procurando uma maior diversidade na exemplificação de formas e técnicas de montagem do *papertoy* (Imagem 41 e 42).



Imagem 41 - Exemplo de um papertoy montado em aula.



Imagem 42 - Exemplo de um papertoy montado em aula I.

7.1.5. Fase 2 - Procura e simplificação formal

Nesta segunda fase de trabalho, os alunos procederam à escolha de um objeto tridimensional, com o qual se identificassem, para o simplificarem e geometrizar (imagem 43), e para, finalmente, lhe conferirem “vida” tornando-os personagens. Estas poderão ser mascotes do seu *eu virtual*, pois no desenvolvimento do projeto os alunos têm obrigatoriamente que proceder à modelação 3D de uma personagem que os identifique, tal como do cenário em que esta será inserida. Assim a construção do *papertoy* poderia corresponder a construção de uma mascote a inserir no espaço projetado. Nesta fase de procura formal, foi apresentada uma aplicação interativa, realizada em *prezi*, que explicava a importância do processo de pesquisa. Considerando que a fase seguinte requer a transformação e montagem de formas tridimensionais, os alunos tiveram em conta a transformação das formas em figuras geométricas simplificadas (imagem 44).



Imagem 43 - Processo de trabalho dos alunos.

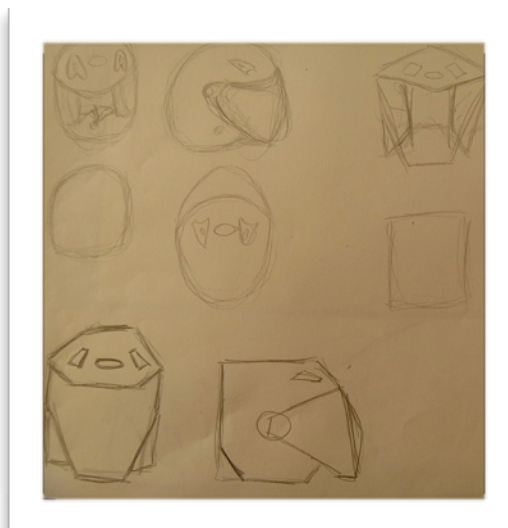


Imagem 44 - Exemplo do processo de simplificação da aluna Márcia Quintal.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A
UNIDADE <i>Papertoy</i>: Criação de imagens compósitas			
CONTEÚDOS			
<p>2. Materiais</p> <p>2.1. Suportes: papéis e outras matérias, propriedades do papel (espessuras, texturas, cores, resistência, estabilidade dimensional, permanência), formatos, normalizações e modos de conservação; suportes fotossensíveis e termossensíveis 2.2. Meios actuantes: riscadores (grafite e afins), aquosos (aguada, têmperas, aparos e afins) e seus formatos (graus de dureza, espessuras e modos de conservação)</p> <p>3. Procedimentos</p> <p>3.1. Técnicas 3.1.1. Modos de registo 3.1.1.1. Traço: natureza e carácter (intensidade, incisão, texturização, espessura, gradação, amplitude mínima e máxima do movimento, gestualidade) 3.1.1.2. Mancha: natureza e carácter (forma, textura, densidade, transparência, cor, tom, gradação) 3.1.1.3. Misto: combinações entre traço e mancha e experimentação de novos modos (colagem e outros) 3.2. Ensaios 3.2.1. Processos de análise 3.2.1.1. Estudo de formas (Estruturação e apontamento (esboço); 3.2.2.1. Transformação Gráfica: ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição.</p> <p>4. Sintaxe</p> <p>4.2. Domínios da linguagem plástica 4.2.4. Movimento e tempo 4.2.4.1. Organização dinâmica</p>			

MATERIAIS E TÉCNICAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Grafite, lápis de cor, aguarela, pastel seco, pastel óleo e pincéis. - Papel A3 e A4, 90gr, 120gr e 200gr. - Manual de desenho da disciplina, livros informativos sobre as técnicas, revista tutoriais. - Objeto para observação direta e análise (selecionado pelos alunos). - Alfinetes e quadro de cortiça. 	
SUMÁRIO	
<p>(31/10/2011)</p> <p>1. <i>Papertoy</i>: Procedimentos.</p> <p style="padding-left: 20px;">a. Manipulação do material e exercícios.</p>	<p>DATAS: 31/10/2011; 07/11/2011.</p>
<p>(07/11/2011)</p> <p>1. <i>Papertoy</i>:</p> <p style="padding-left: 20px;">a. Processo de análise e síntese.</p> <p style="padding-left: 20px;">b. Conceitos estruturais da linguagem plástica.</p> <p style="padding-left: 20px;">c. Planificação e pesquisa pessoal.</p>	<p>FALTAS: 31/10/2011: 07/11/2011: 6,13.</p>
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
<p>Fase 2 Brainstorming e Procura Formal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atividade 3: Início da execução de esboços a cor, com técnica livre, dos objetos inanimados simplificados, transformando-os em personagens que complementarão o projeto – “<i>eu virtual</i>” desenvolvido nas disciplinas da componente tecnológica. - Seleção e exposição dos esboços do projeto (pelos alunos). - Discussão e análise dos resultados obtidos. Levantamento de necessidades do projeto. - Método expositivo-dialogado, método demonstrativo, apoio individualizado. 	
OBSERVAÇÕES	
<p>Esta planificação foi aplicada em duas diferentes aulas, da mesma turma.</p>	

Tabela 6 - Plano de aula - fase 2 - Desenho B.

7.1.6. Fase 3 - Planificação e construção de protótipos

A terceira fase do projeto consistiu na construção de uma planificação (imagem 45), em formato digital, e da construção de um protótipo exequível.



Imagem 45 - Processo de planificação.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A
UNIDADE Papertoy: Criação de imagens compósitas			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a forma obtida através do processo de simplificação, relacionando-a com a planificação a elaborar. - Desenvolver uma planificação inicial das formas tridimensionais a obter, através de recorte, e/ou colagem e/ou encaixes. - Selecionar materiais numa perspetiva de criação tridimensional. - Compreender a planificação como uma forma de disponibilização e comercialização do produto a ser construído. - Relacionar a metodologia projetual do Design com as fases do projeto. 			
CONTEÚDOS			
<p>2. Materiais</p> <p>2.1. Suportes: papéis e outras matérias, propriedades do papel (espessuras, texturas, cores, resistência, estabilidade dimensional, permanência), formatos, normalizações e modos de conservação; suportes fotossensíveis e termossensíveis.</p> <p>3. Procedimentos</p> <p>3.1. Técnicas 3.1.1. Modos de registo 3.1.1.1. Traço: natureza e carácter (intensidade, incisão, texturização, espessura, gradação, amplitude mínima e máxima do movimento, gestualidade) 3.1.1.2. Mancha: natureza e carácter (forma, textura, densidade, transparência, cor, tom, gradação) 3.1.1.3. Misto: combinações entre traço e mancha e experimentação de novos modos (colagem e outros) 3.2. Ensaios 3.2.1. Processos de análise 3.2.1.1. Estudo de formas (Estruturação e apontamento (esboço); 3.2.2.1. Transformação Gráfica: ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição.</p> <p>4. Sintaxe</p> <p>4.2. Domínios da linguagem plástica.</p>			

MATERIAIS E TÉCNICAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Grafite com diferentes durezas. - Papel A3 ou A4, 90gr, 120gr, 200gr, 300gr. - Recurso a materiais de medição (régua, esquadro e aristo) e de corte (tesoura e x-ato). - Registos gráficos simplificados obtidos na fase anterior do trabalho. - Computadores com <i>software</i> de desenho vetorial ou de desenho rigoroso. - Discussão de noções gerais sobre metodologia projetual no design. 	
SUMÁRIO	
<p>(08/11/2011)</p> <p>1. <i>Papertoy</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Procedimentos: processos de análise: planificação. b. Manipulação de materiais. <p>(15/11/2011)</p> <p>1. <i>Papertoy</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Planificação e processo de análise. <p>(21/11/2011)</p> <p>1. <i>Papertoy</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Aplicação de procedimentos e técnicas com adequação e correção. b. Imagens compósitas. <p>(22/11/2011)</p> <p>1. <i>Papertoy</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Planificação em <i>software</i> digital. b. Continuação dos trabalhos. 	<p>DATAS: 08/11/2011; 15/11/2011; 21/11/2011; 22/11/2011.</p> <p>FALTAS: 08/11/2011: 3,6 15/11/2011: 6 21/11/2011: 19 22/11/2011: 7,17,20.</p>
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
<p>Fase 2: Planificação e construção do protótipo real.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Noções de produção industrial, aplicabilidade de materiais, custos de produção, divulgação e disponibilização de produtos. Relação com áreas da teoria do design. - Atividade 1: Planificação do <i>papertoy</i>, recorrendo ao desenho de traçado rigoroso. Se necessário os alunos deverão recorrer à montagem de esboços tridimensionais para posterior desmontagem, com a intenção de compreender as partes constituintes da forma. - Atividade 2: Resolução de problemas de construção na maquete de esboço. Construção da maquete final. - Enquadramento do projeto na Metodologia Projetual e apresentação do guia orientador do documento explicativo do projeto. - Utilização de uma apresentação dinâmica interativa em <i>prezi</i> com o guia orientador do projeto, enviada para os alunos. - Método expositivo-dialogado, método demonstrativo, apoio individualizado. 	

OBSERVAÇÕES

A aula do dia 14/11/2011 foi permutada com a disciplina de História das Artes, devido à preparação da apresentação dos trabalhos sobre o tema da *performance*.

Tabela 7 - Plano de aula - fase 3 - Desenho B.

Recorrendo ao traçado rigoroso, os alunos construíram protótipos em papel, que desmontaram posteriormente, para melhor compreenderem a construção da forma, e poderem proceder à planificação dos projetos (imagem 46 e 47). Foi nesta fase que foram concentrados mais esforços, pois o processo de trabalho implicava um constante retrocesso, para a resolução de problemas de construção.

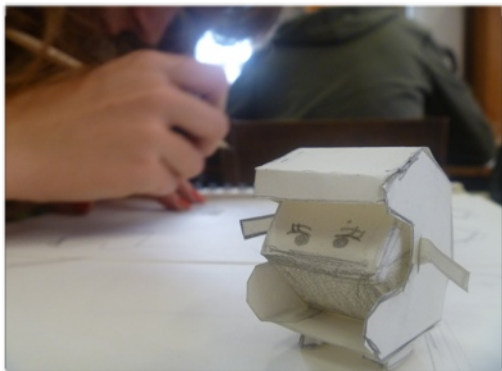


Imagem 46 - Protótipo experimental em papel da aluna Márcia Quintal

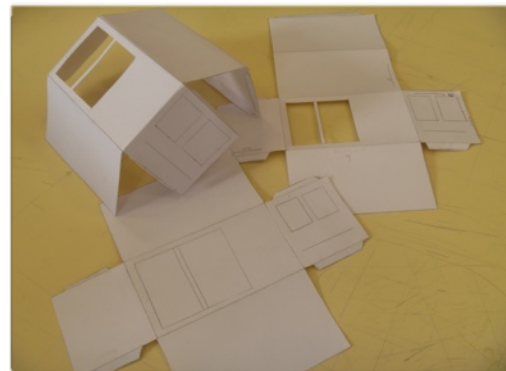


Imagem 47 - Planificação e montagem inicial da aluna Ana Paula Andrade.

É importante salientar que, nesta fase, se prestou apoio individualizado aos alunos (imagem 48), orientando-os nos seus projetos, sem nunca simplificar formas pela mera facilidade projetual, mas procurando a melhor configuração formal.

Os alunos puderam ainda, numa fase final, elaborar as suas planificações em formato digital, recorrendo a *softwares* de desenho rigoroso, por terem à sua disposição, apenas em uma das aulas semanais, uma sala anexa, onde existem computadores devidamente equipados. Foi também possível a utilização de equipamentos pessoais, na sala de aula de desenho (imagem 49).



Imagem 48 - Apoio individualizado aos alunos.

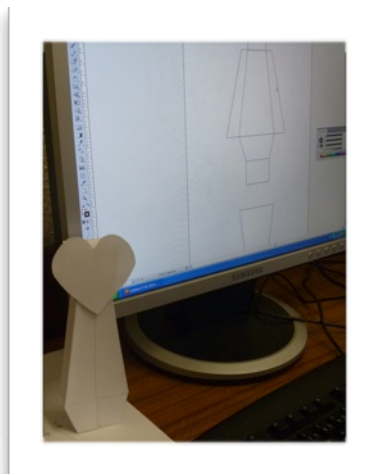


Imagem 49 - Planificação digital da aluna Carolina Pinto.

7.1.7. Fase 4 - Ilustração

A derradeira fase do trabalho é correspondente à ilustração do modelo tridimensional e, por conseguinte, da planificação obtida, seguida da seleção da técnica com maior interesse expressivo para o projeto.

Sendo estes alunos do Curso Tecnológico de Multimédia, estabeleceram-se relações entre os desenhos produzidos na disciplina de Desenho B, manualmente, ou quirograficamente, e os desenhos produzidos nas disciplinas da componente de formação tecnológica especializada, produzidos digitalmente, dando assim origem a composições híbridas. (imagens 50, 51 e 52).

Por terem sido notadas inúmeras lacunas na aplicação de técnicas e na manipulação de materiais, existiu a necessidade de continuar a desenvolver a temática da ilustração, revendo técnicas e teorias inerentes à cor, sem uma aplicação direta ao projeto *papertoy*. Estas aulas, foram atempadamente previstas na planificação, fruto da análise aos resultados dos testes de diagnóstico.

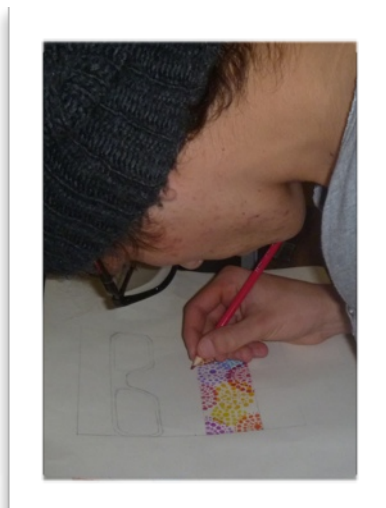


Imagem 50 - Processo de ilustração do aluno Pedro Ferraz.

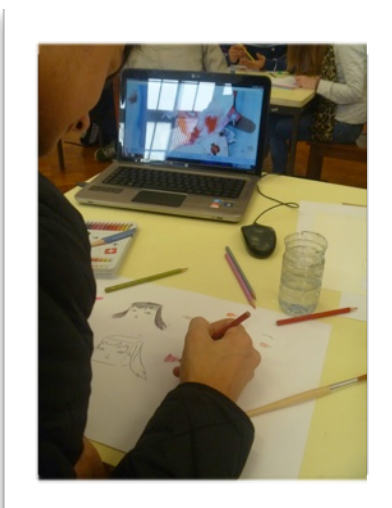


Imagem 51 - Processo de ilustração digital e quirográfico do aluno Ailton Pereira.

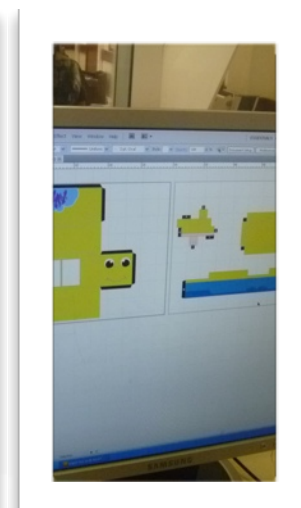


Imagem 52 - Processo de ilustração digital da aluna Ana Paula Andrade.

Durante este processo, foram apresentados^{xl} vários exemplos de ilustradores e as suas obras aplicadas, tanto no contexto nacional, (como o ilustrador Mário Belém, o ilustrador Rodrigo Saias ou a designer Benedita Feijó) como internacionais, com os exemplos de Adhemas Batista (ilustrador brasileiro), Christian Montenegro (ilustrador argentino), Nicoletta Ciccoli (artista italiana), Judit García-Talavera (ilustradora espanhola) e MWM (ilustrador britânico).



Imagem 53 - Ilustração com técnica mista para posterior digitalização da aluna Márcia Quintal.

^{xl} Sob o formato de uma aplicação *flash* desenvolvida por mim na disciplina de Arte, Multimédia e Design - Práticas Artísticas e Criativas, sob a orientação do Professor Doutor Carlos Valente.

Foram, ainda, deixados aos alunos os critérios de seleção das técnicas, podendo esta apresentar-se como elementos estranhos, desenvolvendo a ilustração em formato digital ou quirográfico e relacionando-os posteriormente (imagem 53).

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A
UNIDADE <i>Papertoy</i> : Criação de imagens compósitas			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none">- Usar meios técnicos para criar uma ilustração a aplicar na planificação realizada.- Explorar diferentes procedimentos a utilizar.- Dar a conhecer vários trabalhos de ilustradores portugueses e estrangeiros como forma de motivação.- Analisar a forma obtida, relacionando-a com a imagem a criar.- Elaborar pesquisa de imagens, selecionando-as.- Selecionar técnicas de ilustração digital e quirográfica aplicando-as aos projeto desenvolvido.- Compreender as diferentes capacidades do materiais, formas de aplicação e suportes.- Aplicar materiais estranhos à ilustração, procurando composições novas.- Aplicar a ilustração ao projeto planificado, digitalmente (através de processos de desenho digital ou da digitalização de trabalhos realizados em aula) ou manualmente.			
CONTEÚDOS			
<p>3. Procedimentos</p> <p>3.1. Técnicas 3.1.1. Modos de registo 3.1.1.1. Traço: natureza e carácter (intensidade, incisão, texturização, espessura, gradação, amplitude mínima e máxima do movimento, gestualidade) 3.1.1.2. Mancha: natureza e carácter (forma, textura, densidade, transparência, cor, tom, gradação) 3.1.1.3. Misto: combinações entre traço e mancha e experimentação de novos modos (colagem e outros) 3.2. Ensaios 3.2.1. Processos de análise 3.2.1.1. Estudo de formas (Estruturação e apontamento (esboço); Estudo de formas naturais e artificiais).</p> <p>4. Sintaxe</p> <p>4.2. Domínios da linguagem plástica 4.2.2. Cor 4.2.2.3. Efeitos de cor (Contrastes cromáticos: contraste de cor em si, contraste simultâneo, contraste claro-escuro, contraste quente/frio, contraste de qualidade, contraste de quantidade; Pós-imagens e contraste sucessivo) 4.2.4. Movimento e tempo 4.2.4.1. Organização dinâmica (Localização: colocação, peso, equilíbrio, desequilíbrio, tensão; Orientação: obliquidade, direcção, eixos, vectores). 4.2.4.2. Organização temporal (Ritmo: módulo, progressão, variação, repetição, intervalo; Tempo continuidade, descontinuidade, simultaneidade, duração, sequência, narração).</p>			

MATERIAIS E TÉCNICAS

- Aguarela, água, pincéis, paletas.
- Lápis de cor e grafite de diferentes durezas.
- Pastel seco.
- Computador e projetor de vídeo.
- Computadores com *software* de desenho digital.
- Scanner para digitalização de experiências de desenho.
- Máquina fotográfica para registo dos trabalhos.
- Manual de desenho e revistas com tutoriais.
- Aplicação em flash sobre ilustração, com noções, ilustradores, trabalhos e citações sobre o tema.

SUMÁRIO

(28/11/2011)

1. *Papertoy*:

- a. Estudos de cor.
- b. Exercícios práticos com procedimentos distintos e técnicas diferentes.

(29/11/2011)

1. Teoria da cor.
2. Procedimentos técnicos.
3. Materiais; técnicas e suportes.
4. Exercícios práticos

(05/12/2011)

1. *Papertoy*:

- a. Aplicação de procedimentos e técnicas com adequação e correção.
- b. Imagens compósitas.
- c.

(06/12/2011)

1. Teoria da cor.
2. Aplicação da ilustração no *papertoy*.
3. Harmonia cromática.

(12/12/2011)

1. *Papertoy*: A cor/ilustração
2. Ensaios compositivos por planos; intensidade luminosa (claro e escuro); contrastes cromáticos; por ampliação; por adição de elementos estranhos (objetos, texturas...)

DATAS:

28/11/2011;
29/11/2011;
05/12/2011;
06/12/2011;
12/12/2011.

FALTAS:

28/11/2011:
29/11/2011: 2,15,19
05/12/2011:
06/12/2011: 4
12/12/2011: 2, 3

ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS
<p>Fase 4: Ilustração digital</p> <ul style="list-style-type: none">- Apresentação dinâmica em prezi sobre noções de ilustração, enquadramento atual e a sua importância. Técnicas híbridas no desenho. Exemplos de artistas, designers e ilustradores atuais.- Atividade 1: Elaboração de esboços quirográficos de ilustração para o <i>Paper Toy</i> com inspiração num artista contemporâneo escolhido pelo aluno.- Atividade 2: Criação da ilustração em formato digital, tendo como base um desenho quirográfico digitalizado.- Atividade 3: Aplicação da ilustração produzida na maquete construída e na planificação digital impressa.- Método expositivo-dialogado, método demonstrativo, apoio individualizado.
OBSERVAÇÕES

Tabela 8 - Plano de aula - fase 4 - Desenho B.

A aplicação final da ilustração, foi realizada na planificação do *papertoy*, tendo estes sido construídos, para a posterior entrega final. (imagem 54, 55 e 56).

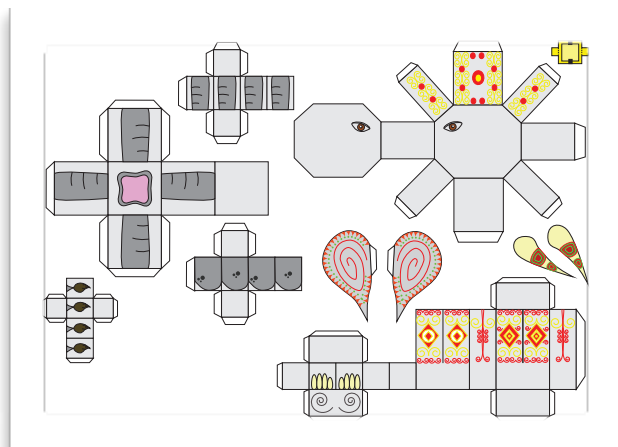


Imagem 54 - Planificação do *papertoy* do aluno Jaime Silva.

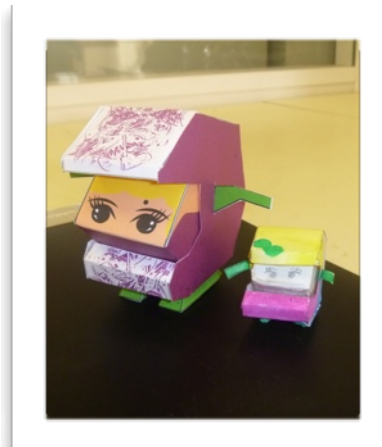


Imagem 55 - *Papertoy* e protótipo da aluna Márcia Quintal.

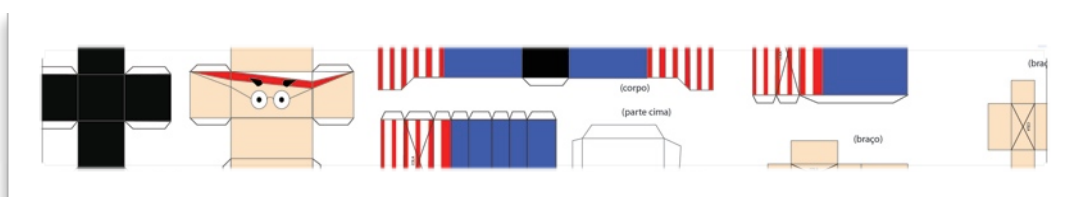


Imagem 56 - Pormenor da planificação do *papertoy* do aluno David Rodrigues.

7.1.8. Fase 5 - Produção final e preparação para exposição

A entrega dos trabalhos referentes ao projeto *papertoy* decorreu de duas formas distintas: os alunos apresentaram em aula, em formato físico, todo o processo de trabalho, em conjunto com a sua pesquisa e o seu resultado obtido, tanto em planificação como montado. A segunda forma requereu o envio digital da planificação, garantindo a exequibilidade de uma das características principais do *papertoy*: poder ser transmitido a outra pessoa através da sua planificação. Estas planificações foram impressas e utilizadas posteriormente para exposição.

A última aula decorreu num ambiente de debate, onde os alunos justificaram o seu processo decisório e as suas escolhas, demonstrando o processo de trabalho, decorrido na aula e fora destas.

Por último, foi realizada uma reflexão escrita sobre os resultados obtidos que incluiu a auto avaliação, devidamente justificada.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423
UNIDADE <i>Papertoy</i> : Criação de imagens compósitas			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none">- Analisar criticamente os resultados obtidos.- Apontar problemas e soluções encontradas, numa perspetiva de partilha de conhecimentos.- Realizar a auto e hetero avaliação, tendo em conta os resultados obtidos.- Debater resultados inerentes ao métodos e processo de trabalho.- Comparar resultados obtidos segundo processos e técnicas distintas.- Analisar as diferentes respostas obtidas pelos alunos, perante a mesma proposta de trabalho.- Compreender a necessidade de troca de informação e debate para o crescimento individual.			

CONTEÚDOS	
<p>1. Visão 1.1. Percepção visual e mundo envolvente 1.1.1.3. Outros estímulos (culturais e sociais).</p> <p>2. Materiais 2.1. Suportes: papéis e outras matérias, propriedades do papel (espessuras, texturas, cores, resistência, estabilidade dimensional, permanência), formatos, normalizações e modos de conservação; suportes fotossensíveis e termossensíveis 2.2. Meios actuantes: riscadores (grafite e afins), aquosos (aguada, têmperas, aparos e afins) e seus formatos (graus de dureza, espessuras e modos de conservação) 2.3. Infografia: tipos de ficheiro gráfico, graus de compressão, número de cores, codificação da cor, captura de imagem, alteração de dimensão em pontos de ecrã.</p> <p>3. Procedimentos 3.1. Técnicas 3.1.1. Modos de registo 3.1.1.3. Misto: combinações entre traço e mancha e experimentação de novos modos (colagem e outros) 3.2. Ensaios 3.2.1. Processos de análise 3.2.1.1. Estudo de formas (Estruturação e apontamento (esboço) e Estudo de formas naturais e artificiais) 3.2.2. Processos de síntese 3.2.2.1. Transformação (Gráfica: ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição; Infográfica: utilização de filtros • Invenção: construção de formas, padrões)</p> <p>4. Sintaxe 4.2. Domínios da linguagem plástica 4.2.2. Cor 4.2.2.3. Efeitos de cor • Contrastes cromáticos: contraste de cor em si, contraste simultâneo, contraste claro-escuro, contraste quente/frio, contraste de qualidade, contraste de quantidade 4.2.4. Movimento e tempo 4.2.4.1. Organização dinâmica (Localização: colocação, peso, equilíbrio, desequilíbrio, tensão e Orientação: obliquidade, direcção, eixos, vectores) 4.2.3. Espaço e volume 4.2.3.1. Organização da profundidade.</p> <p>5. Sentido 5. 1. Visão sincrónica do desenho 5. 2. Visão diacrónica do desenho</p>	
MATERIAIS E TÉCNICAS	
- <i>Papertoys</i> e planificações elaboradas pelos alunos.	
SUMÁRIO	
<p>1. <i>Papertoy</i>:</p> <p>a. Conclusão dos trabalhos.</p> <p>b. Avaliação: auto e hetero.</p> <p>c. Reflexão e análise sobre o processo de trabalho.</p>	<p>DATA: 13/12/2011</p> <hr/> <p>FALTAS: 19</p>
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
<p>- Método comparativo e método demonstrativo.</p> <p>- Aula de debate aberto.</p> <p>- Folhas de registo das opiniões e reflexões dos alunos.</p>	

Tabela 9 - Plano de aula de avaliação de Desenho B.

7.1.9. Reflexão sobre o projeto desenvolvido

Para a realização deste projeto os alunos tiveram de adquirir conhecimentos em várias fases, aplicando-os de forma a encontrarem os melhores resultados. Assim, foram revistos conteúdos como a perspetiva e introduzidas novas noções como a de *papertoy*. Ao longo das fases de procura e simplificação formal; planificação e construção de protótipos; ilustração; e produção final, os alunos recorreram a diversos materiais, atribuindo primazia ao papel, com o qual puderam experimentar diferentes tipos de montagem e colagem para a construção do projeto, tirando partido das particularidades do material. Foi possível ainda a aplicação de diferentes técnicas com as quais, os alunos puderam relacionar a produção artística recorrendo a *softwares* e o desenho quirográfico.

Este projeto teve como principais linhas de força: a capacidade de respostas e a variedade de soluções encontradas pelos alunos, nas diferentes fases; a capacidade de aplicação de técnicas mistas, conjugando técnicas digitais e quirográficas; o manuseamento da folha de papel, pelo seu custo muito baixo; e o desenvolvimento de um projeto, mais próximo da área do design gráfico, que se relaciona diretamente com o Curso Tecnológico de Multimédia. A frequente motivação, de grande parte dos alunos, para a procura das soluções mais indicadas para o seu projeto e a capacidade de inter-ajuda destes, destacam-se igualmente, como pontos positivos.

Como fraquezas foi encontrado, logo no início do projeto, o fraco domínio das técnicas por parte dos alunos e as condições económicas desfavoráveis da maior parte da turma, que retraíram, por vezes, o processo de experimentação. A procura de soluções imediatas, por vezes ineficazes, marcaram negativamente o processo de trabalho de alguns alunos da turma, no entanto, esta lacuna foi trabalhada através do apoio individualizado dos projetos.

O meio envolvente revelou-se importante para o desenvolvimento do projeto, por acentuar como oportunidades: a exposição e divulgação dos trabalhos na Galeria de Arte Francisco Franco, apresentando-os a toda a comunidade educativa; e o estabelecimento de uma relação com o projeto anual *Eu Virtual*, desenvolvido pelos alunos nas disciplinas da componente de formação tecnológica, onde os alunos puderam incluir o *papertoy* como uma mascote tridimensional, modelada virtualmente.

Negativamente, foi apenas encontrada a influência das condições económicas desfavoráveis, que impossibilitou a realização de impressões de melhor qualidade, para a apresentação dos trabalhos, ou o acesso a outro tipo de materiais de custo mais elevado para a modelação tridimensional nas aulas de Desenho B.

7.2. Disciplina de História das Artes

A prática pedagógica na disciplina de História das Artes iniciou-se no final do mês de novembro, decorrendo até ao final do 1º período, devido a interrupções letivas. O módulo desenvolvido: *As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes*” é referente ao bloco de conteúdos da arte contemporânea, e relaciona-se diretamente com o desenvolvimento científico por abordar o surgimento da internet, do design, do multimédia, tal como a presença do campo virtual nas artes visuais, na arquitetura, no *marketing* e na publicidade.

Esta disciplina contempla o estudo da história da arte, atribuindo uma maior primazia à história da imagem, no contexto mundial, em detrimento do tratamento único da história da cultura europeia, tal como definido no programa de História da Cultura Artes, tornando-o menos abrangente.

No início do ano letivo foi criada uma planificação anual, onde são registados os conteúdos a desenvolver durante o ano letivo, e os objetivos a cumprir a longo prazo. Para além disso, é feita uma planificação de unidade (anexo II), com os conteúdos e objetivos a cumprir, a médio prazo, referentes à aplicação da componente científica deste projeto à prática letiva nesta disciplina.

As aulas desta disciplina teórica seguiram o método expositivo-dialogado, sendo posteriormente desenvolvido um trabalho prático (sobre a criação de uma imagem de carácter interventivo) e um trabalho teórico (realizado após uma aula de pesquisa orientada). Foi ainda organizada uma visita ao Teatro Municipal Baltazar Dias, para a visualização da peça de teatro da Oficina Versus, *Violências*, que serviu como elemento motivador para o trabalho prático dos alunos.

7.2.1. Prática pedagógica: *As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes*

Aula 1 - 30 de Novembro de 2011

Nesta primeira aula lecionada (imagem 57), foi dada sequência aos conteúdos desenvolvidos na aula anterior, referentes a uma introdução histórica e cultural à época do pós-modernismo, na qual foram contempladas as expressões artísticas vigentes e ainda a noção de mundo global e de identidade cultural.



Imagem 57 - Aula 1 de História das Artes.

Assim, foram revistas noções referentes à época do pós-modernismo, tal como outras questões referentes à transversalidade das artes no final do século XX. Esta aula foi focada numa contextualização histórica e cultural na área da arquitetura e das artes visuais, bem como de outros conceitos inerentes à produção artística desta época, como o grafitismo e a introdução de novas tecnologias.

Através de uma apresentação realizada em *software prezi*, foram mostradas obras de arquitetos como Frank Ghery, Zaha Hadid, Daniel Libeskind, Charles Moore ou Ricardo Bofill, procurou-se estabelecer relações de oposição com Le Corbusier ou Walter Gropius, apresentando características das vertentes *high-tec*, pós-moderna e desconstrutivista.

Já na área das artes plásticas, foram apresentadas as suas características principais, inserindo-as num contexto de inovação, modificação e reconhecimento de novos materiais, recorrendo à exemplificação com obras de Jeff Koons, Bill Viola, Pipilotti Rist, Anish Kapoor, Takashi Murakami e Olafur Eliasson (imagem 58). A escolha destes artistas foi realizada com base na proximidade dos seus trabalhos à área de estudos deste alunos, e pela transversalidade da suas obras.

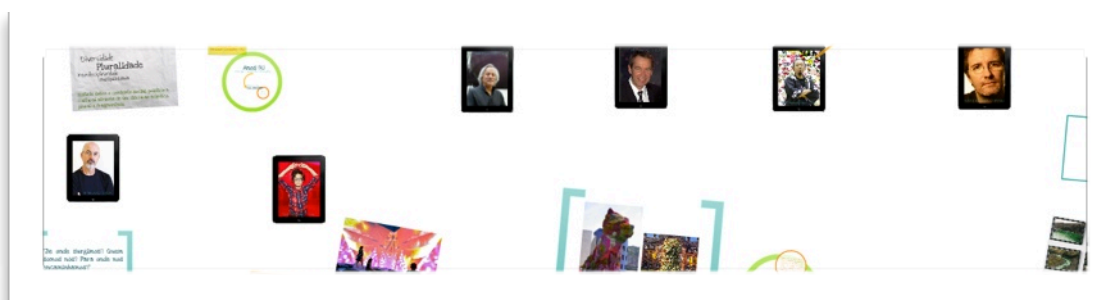


Imagem 58 - Pormenor da apresentação da aula 2 de História das Artes.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
HISTÓRIA DAS ARTES	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A
UNIDADE As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Dar a conhecer a transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX. - Desenvolver a capacidade de compreensão da arte como um fenómeno transversal. - Compreender a noção de pós-modernismo. - Entender a forma como a evolução tecnológica influenciou as artes visuais. - Conhecer a aplicabilidade da arte nas áreas da arquitetura e das artes visuais. - Compreender o graffiti como forma de expressão artística, compreendendo a sua contextualização. - Identificar as características principais da arquitetura <i>High-Tech</i>, do modelos desconstrutivista e revivalista, relacionando-os. - Reconhecer exemplos da produção artística mundial, obras e artistas mais relevantes. 			

CONTEÚDOS	
<p>Bloco 2: Arte Contemporânea</p> <p>Módulo 2: Tendências actuais da arte contemporânea.</p> <p>2.8. As artes do pós-modernismo até à actualidade.</p> <p>2.8.1. O Grafitismo: a nova realidade pictórica nascida nas grandes cidades.</p> <p>2.8.1.1. A revolta das gerações novas marginalizadas e a sua poética estética.</p> <p>2.8.2. A arquitectura <i>High-Tech</i>: o paradigma estrutura à pioneirismo Georges Pompidou (1971- 1977).</p> <p>2.8.3.1. A utilização dos modelos clássicos sob interpretações livres inspiradas na banda desenhada e impregnadas de desenvoltura irónica.</p> <p>2.9. A transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX.</p> <p>2.10. O movimento do desconstrutivismo.</p> <p>2.10.1. O apelo à ideia de ruína e o esplendor da ideia de fractura.</p> <p>2.10.2. O exemplo do Museu Guggenheim de Bilbao.</p> <p>2.11. O cinema desde a 2ª Guerra Mundial.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A produção artística mundial: Obras e artistas mais relevantes. Características e questões sociais. - A possibilidade de construção de culturas individuais. - A arte e a moda. 	
MATERIAIS E TÉCNICAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor de vídeo. - Periféricos de som: colunas. - Ficha de apoio sobre os temas abordados. - Apresentação dinâmica desenvolvida em <i>prezi</i>. 	
SUMÁRIO	
<p>1. Pós-modernismo / Transversalidade da arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceito. - Alguns exemplos na área da arquitetura e artes plásticas. 	<p>DATA: 30/11/2011</p> <hr/> <p>FALTAS: 2,6,10,19.</p>
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicação dinâmica desenvolvida em <i>prezi</i>. - Visualização de um excerto do documentário sobre Frank Ghery. - Visualização de alguns vídeos sobre obra de Olafur Eliasson e Jeff Koons. - Apresentação de uma proposta de trabalho, de recolha de <i>sites</i> que considerem interessantes. - Método: Expositivo dialogado. 	
OBSERVAÇÕES	

Tabela 10 - Plano da aula 1 - História das Artes.

7.2.2. Aula 2 - 6 de dezembro de 2011 e Peça de Teatro Violências

Na segunda aula, foram apresentadas formas artísticas inteiramente relacionadas com o multimédia e o design, focando-se o contexto virtual. Assim, após uma introdução ao surgimento do computador e da internet, foi possível abordar as formas de expressão artística que se desenvolveram neste espaço, tal como a *New Media Art*, discutindo-se a apropriação da linguagem “própria” da internet, para a produção artística no contexto virtual.

Foram ainda apresentadas várias instituições que os alunos podem visitar, no contexto virtual, nas quais podem seleccionar e analisar obras de extrema qualidade como o *Google Project for Arts*. Relativamente ao *web design* e ao multimédia, foram abordadas as características principais, sendo propício o debate com os alunos,

Posteriormente, foram apresentadas duas propostas de trabalho, sendo a primeira de investigação orientada, sobre um artista, arquiteto ou designer, escolhido pelos alunos, através de uma lista disponibilizada em aula. Segundo, um documento orientador, entregue em formato digital, os alunos procederam a uma pesquisa orientada pelos professores da disciplina.

A segunda parte da proposta de trabalho, apresentou um carácter prático, propondo a execução de uma imagem de carácter interventivo, sobre a temática da violência, seleccionada pelos alunos (imagem 59). Esta seria posteriormente projetada num espaço da Escola Secundária de Francisco Franco, através de retroprojetores.^{xli}



Imagem 59 - Experiência criada, com o tema do trabalho prático, pelas aluna Marina Diogo e Carolina Rodrigues.

^{xli} Para o desenvolvimento desta proposta foi entregue um documento orientador com artistas e obras (ver anexos digitais)

No dia 6 de dezembro pelas 15 horas, foi organizada uma saída da Escola para assistir à peça de teatro *Violências*, da Oficina Versus^{xlii} (imagem 60 e 61). Pelo facto de abordar uma temática semelhante, à tratada no trabalho prático, esta serviu como motivação ao desenvolvimento da proposta. O espaço do Teatro Municipal Baltazar Dias surge, assim, como um novo espaço educativo, aberto aos alunos, para a experiência de uma expressão artística, com a qual estes têm pouco contacto. A realização desta atividade em horário extra-curricular, contou com a participação e colaboração de todos os alunos da turma, que puderam levar outros colegas da Escola, incentivando à divulgação de atividades culturais e criando hábitos de acesso à cultura.



Imagem 60 - Cartaz da peça de teatro *Violências*.



Imagem 61 - A turma 12º26 no Teatro Municipal Baltazar Dias.

^{xlii} Grupo de Mímica e Teatro do Núcleo de Inclusão pela Arte da Secretaria Regional da Educação e Recursos Humanos.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO

PLANO DE AULA

HISTÓRIA DAS ARTES

12º ANO

TURMA 26

SALA 423A

UNIDADE | As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dar a conhecer a transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX.
- Desenvolver a capacidade de compreensão da arte como um fenómeno transversal a várias áreas do conhecimento.
- Entender a forma como a evolução tecnológica influenciou as artes visuais.
- Conhecer a aplicabilidade da arte nas áreas do design e do multimédia.
- Compreender o multimédia como característica inerente da produção artística no campo virtual.
- Entender as novas possibilidades tecnológicas e as suas relações com o design.
- Compreender estratégias de contaminação no contexto virtual.
- Entender o surgimento da *New Media Art*, enquanto forma de expressão artística.
- Dar a conhecer o contexto histórico, social e cultural, tal como as características principais, do *New Media Art*.
- Desenvolver capacidades de pesquisa e seleção pessoal de informação no contexto digital *online*.
- Desenvolver a sua sensibilidade estética perante diferentes formas de expressão artística, independentemente dos contextos em que é produzida.

CONTEÚDOS

Bloco 2: Arte Contemporânea

Módulo 2: Tendências actuais da arte contemporânea.

2.8. As artes do pós-modernismo até à actualidade.

2.8.1. O Grafitismo: a nova realidade pictórica nascida nas grandes cidades.

2.8.1.1. A revolta das gerações novas marginalizadas e a sua poética estética.

2.9. A transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX.

2.9.3. As artes e o design

- O Web design, o design gráfico e o design de produto.
- O multimédia como característica da arte no espaço virtual
- As novas possibilidades tecnológicas.
- Estratégias de contaminação e ligação com a performance.
- A possibilidade de construção de culturas individuais.
- O espaço virtual na arte e a arte no espaço virtual: *new media art*.
- Contextualização e características.
- Apresentação de trabalhos relevantes sobre o tema.

MATERIAIS E TÉCNICAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor de vídeo. - Periféricos de som: colunas. - Ficha de apoio sobre os temas abordados. - Apresentação dinâmica desenvolvida em <i>prezi</i>. - Proposta de trabalho prática e de investigação. - Computadores com acesso à internet. - Computadores com <i>softwares</i> de desenho digital e edição de imagem. 	
SUMÁRIO	
1. Pós-modernismo e a contemporaneidade: <ul style="list-style-type: none"> - <i>New Media Art</i> e novos meios de comunicação. - Alguns exemplos de artistas. 	DATA: 06/12/2011
	FALTAS: 4,5,18.
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicação dinâmica desenvolvida em <i>prezi</i>. - Visualização de <i>sites</i> sobre artistas e de instituições de arte. - Apresentação de uma proposta de trabalho prático, sob o tema “Violências”, de criação de uma imagem de caráter interventivo. Cada aluno, deverá construir uma imagem de caráter interventivo, utilizando um <i>software</i> de edição ou criação de imagens. - Visita de estudo ao Teatro Municipal Baltazar Dias, para a visualização da peça de teatro “Violências”, encenada pela Oficina Versus. - Apresentação de uma proposta de trabalho de investigação orientada a desenvolver em paralelo com a atividade prática, onde cada aluno, ficou responsável pela pesquisa e seleção de informação sobre um artista, arquiteto ou designer, selecionados durante a aula, sendo entregue em formato digital. - Método: Expositivo dialogado; apoio individualizado aos alunos. - Entrega de documentos orientadores: do trabalho de pesquisa orientada, onde são apresentados os parâmetros a cumprir, e do trabalho prático, onde são apresentados vários artistas e trabalhos como exemplo e motivação. 	
OBSERVAÇÕES	

Tabela 11 - Plano da aula 2 - História das Artes.

7.2.3. Aula 3 - 7 de dezembro de 2011

Esta aula pretendeu fornecer uma maior preparação para a compreensão de estratégias de mercado, posicionando o *marketing* e a publicidade, como áreas transversais às artes, principalmente quando relacionadas com as áreas do design e do multimédia.

Para tal, e como forma de motivar os alunos a estabelecer relações com novos profissionais, foi pedida a colaboração da Dr.^a Carla Rosa (imagem 62), licenciada em Marketing pelo IADE, e com experiência no desenvolvimento de marcas e promoção de produtos.



Imagem 62 - Dr.^a Carla Rosa durante a sua apresentação em aula.

Foi utilizada uma apresentação criada pela oradora, onde foram abordadas noções de marketing e publicidade, aprofundando assim conceitos, com os quais os alunos, já se encontravam familiarizados, tais como marca, produto e logotipo.

Foram igualmente abordadas várias estratégias de marketing, recorrendo a exemplos práticos, visíveis no meio envolvente, e na prática quotidiana dos alunos. Foram trabalhadas várias estratégias da publicidade, munindo os alunos de capacidades de promoção de um produto, sendo estas estratégias visíveis em exemplos de publicidade em televisão, ou no espaço virtual.

A participação da Dr.ª Carla Rosa foi importante, por permitir aos alunos a troca de conhecimentos com um profissional ativo na área do marketing, e por dar importância do trabalho em equipa, neste caso, aplicado à relação entre o *marketeer* e o designer, ou artista.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
HISTÓRIA DAS ARTES	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A
UNIDADE As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none">- Dar a conhecer noções de marketing e publicidade.- Compreender as bases históricas do marketing e a sua relação com o design, multimédia e publicidade.- Aprofundar noções sobre publicidade, marca e produto.- Compreender o design gráfico e o multimédia como produtores de elementos-chave de uma marca.- Reconhecer estratégias de publicidade presentes em vídeos comerciais.- Entender a transversalidade das artes e a sua relação com o marketing e com a publicidade.			
CONTEÚDOS			
Bloco 2: Arte Contemporânea Módulo 2: Tendências actuais da arte contemporânea. 2.9. A transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX. 2.9.2. As artes e o marketing. <ul style="list-style-type: none">- Noção de marketing.- História e contextualização do marketing: fase de produção - fase de vendas - fase de marketing.- Os 3 C's: Clientes, Companhia e Competição.- STP: Segmentação, Target e Posicionamento.- Os 4 P's: Produto, Preço, Posição e Promoção.- Noção de publicidade.- Marca VS Produto - Elementos-chave.- Investimento e comunicação.- Tipos de estratégias em publicidade.			

MATERIAIS E TÉCNICAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Computador. - Projetor de vídeo. - Periféricos de som: colunas. - Vídeos sobre publicidade. - Apresentação sobre os conteúdos apresentados. - Imagens de logotipos. - Material de apoio. 	
SUMÁRIO	
1. Marketing e Publicidade: <ul style="list-style-type: none"> - Introdução ao conceito. - Contexto histórico, cultural e artístico. Aula ministrada pela Dr. ^a Carla Rosa.	DATA: 07/12/2011 FALTAS: 2,3,4,18.
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
<ul style="list-style-type: none"> - A presente aula foi lecionada pela Dr.^a Carla Rosa. - Utilização de uma apresentação sobre os conteúdos a apresentar. - Atividade: Após a apresentação dos conteúdos referentes as estratégias de publicidade, foram apresentados vários vídeos de comerciais de televisão, onde os alunos, tiveram de identificar a estratégia presente, justificando. - Método expositivo-dialogado. 	
OBSERVAÇÕES	

Tabela 12 - Plano da aula ministrada pela Dr.^a Carla Rosa - História das Artes.

Aula 4 - 13 de dezembro de 2011

Nesta aula, os alunos puderam desenvolver a sua proposta prática recorrendo a uma sala do Curso Tecnológico de Multimédia, disponível neste horário, com equipamento informático, com *softwares* de desenho digital e manipulação de imagem, tal como recurso à internet.

Os alunos, seguindo as indicações propostas pelo documento de apoio, segundo as suas pesquisas individuais e apropriando-se de ligações estabelecidas com a peça de teatro *Violências*, desenvolveram, durante o período de aula, uma imagem de carácter interventivo.

Embora a maior parte da turma tenha procurado resultados realizados a partir de imagens seleccionadas, para desenhar digitalmente, (imagem 63) outros alunos preferiram criar composições com texto (imagem 64), estabelecendo relações de proximidade com a poesia visual. Outros ainda, recorreram à caracterização de uma personagem e posterior registo fotográfico para procederem, por fim, a um tratamento de imagem digital, referente à composição ou à modificação de cores.



Imagem 63 - Edição digital com uma imagem da peça *Violências*. Processo de trabalho da aluna Sónia Rodrigues.



Imagem 64 - Composição produzida com texto pela aluna Carolina Pinto.

As temáticas relacionadas com o tema da violência foram facilmente retratadas pelos alunos, que se encontravam motivados para a criação de uma imagem de carácter interventivo (imagens 65 e 66). Alguns dos alunos apropriaram-se da linguagem gráfica utilizada pelo artista, sobre o qual se encontravam a realizar o trabalho de investigação individual.



**Imagem 65 - Resultado final da aluna
Carolina Rodrigues.**



**Imagem 66 - Resultado final do aluno
Fábio Jardim.**

Durante esta aula, foi ainda possível dar acompanhamento individualizado a todos os alunos, orientando-os no trabalho de cariz teórico; levantando preocupações sobre a apresentação final do conteúdo; salientando-se que esta deverá corresponder às exigências previstas pela apresentação da Prova de Avaliação Tecnológica a realizar-se no final do curso, como forma de treino e exploração de possibilidades para o trabalho a apresentar.

ESCOLA SECUNDÁRIA DE FRANCISCO FRANCO			
PLANO DE AULA			
HISTÓRIA DAS ARTES	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A
UNIDADE As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver capacidades de pesquisa e seleção pessoal de informação no contexto digital <i>online</i>. - Desenvolver a sua sensibilidade estética perante diferentes formas de expressão artística, independentemente dos contextos em que é produzida. - Criar chamadas de atenção para questões sociais, associadas à violência. - Aplicar conhecimentos teóricos obtidos nas aulas de História das Artes, relacionando-os com ferramentas de trabalho prático das disciplinas da componente de formação tecnológica, relacionando as várias disciplinas do currículo. - Contribuir para o desenvolvimento de percursos de vida pessoal e profissional ligados à produção e fruição da arte. 			
CONTEÚDOS			

Bloco 2: Arte Contemporânea	
Módulo 2: Tendências actuais da arte contemporânea.	
2.9. A transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX.	
2.9.3. As artes e o design.	
- As artes e o multimédia.	
MATERIAIS E TÉCNICAS	
- Computadores com <i>softwares</i> de produção e edição de imagem digital.	
- Documentação referente à peça de teatro visualizada: “Violências”.	
SUMÁRIO	
1. As últimas décadas do séculoXX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes:	DATA: 13/12/2011
2. Trabalho prático sobre o tema violência, como reflexão da peça de teatro.	FALTAS: 5,19.
ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS	
- Desenvolvimento da proposta de trabalho prática, apresentada na aula anterior.	
- Apoio individualizado a todos os alunos sobre o desenvolvimento do trabalho de investigação.	
- Método expositivo-dialogado.	

Tabela 13 - Plano da aula 4 - História das Artes.

Aula 5 - 14 de dezembro de 2011

A última aula do período, lecionada pela Dr.^a Conceição Gonçalves, foi marcada pela entrega dos trabalhos realizados e pela reflexão sobre os trabalhos desenvolvidos ao longo deste 1º período, tendo os alunos realizado um documento escrito, onde também se apresentava a auto e hetero-avaliação.

7.2.4. Reflexão sobre os projetos desenvolvidos

O desenvolvimento da unidade *As últimas décadas do século XX: Pós-modernismo e a transversalidade das artes*, possibilitou, após a exposição e análise dos conteúdos o desdobramento para duas diferentes atividades, uma de componente teórica e outra de componente prática, que permitiram a aplicação de conhecimentos.

As linhas de força deste projeto são referentes ao desenvolvimento de um trabalho teórico de investigação, devidamente orientado, que possibilitou o conhecimento da produção artística na atualidade e à produção de uma imagem de caráter interventivo sobre o tema *Violências*, definido pela turma. A motivação e interesse dos alunos, após a assistência da peça de teatro *Violências*, bem como o tratamento deste tema, permitiu o estabelecimento de ligações a vivências e experiências vividas pelos alunos, que puderam ser transpostas para os projetos desenvolvidos. Como aspecto positivo, foi igualmente encontrado o desenvolvimento de um projeto de investigação individual, na sala de aula, que levou a uma maior troca de informação entre os alunos, sobre o seu tema de pesquisa.

A maior fraqueza, na execução dos projetos, foi sentida no tempo disponível para o desenvolvimento dos projetos, que se mostrou curto, levando a um desenvolvimento menos aprofundado dos temas.

Em semelhança ao projeto desenvolvido na disciplina de Desenho B, a apresentação do projeto na Galeria de Arte Francisco Franco, foi uma mais-valia, tal como a oportunidade de assistência da peça de teatro *Violências*, e o desenvolvimento de um projeto prático sobre um problema social.

As ameaças foram novamente sentidas no momento de apresentação dos trabalhos práticos, que pressupunha um orçamento mais avultado, levando à criação de uma solução mais realista e com um resultado, provavelmente, mais adequado ao projeto.

7.3. Exposição “MULTI_1226_MÉDIA”

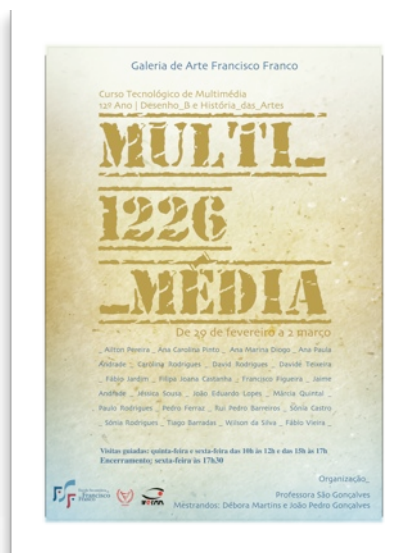
7.3.1. Justificação e integração do projeto

Após a conclusão dos projetos implementados pelos mestrandos, adstritos à turma 26 do 12º ano, estes propuseram à professora cooperante a organização de uma exposição, com os resultados dos projetos de ambas as disciplinas. O objetivo era apresentar trabalho dos alunos à comunidade educativa, gerando pontos de contato entre estes e a comunidade e contribuir, assim, para o enriquecimento curricular e o desenvolvimento do Plano Educativo de Escola.

Como tal, os mestrandos ocuparam o tempo destinado à semana de multimédia, que havia sido adiada, aproveitando o espaço da Galeria de Arte Francisco Franco, que se encontrava livre no período de dias compreendido entre 29 de fevereiro e 2 de março. A calendarização da exposição foi posteriormente autorizada pela Direção da Escola, e pelos respetivos delegados de grupo, responsáveis pela dinamização cultural e atividades de enriquecimento curricular, assim como pelo responsável da galeria de arte.

A imagem gráfica do evento foi desenvolvida pela mestranda Débora Martins e por mim. O nome do evento realizado foi “MULTI_1226_MÉDIA”, e foi escolhido pelos mestrandos e pela professora cooperante, tendo em conta a variedade de expressões artísticas presentes (multi), a relação intrínseca com os alunos do Curso Tecnológico de Multimédia (média), e pela particularização do ano e da turma (1226 - 12º ano, turma 26). A divulgação foi feita através dos vários meios da Escola, nomeadamente pela publicação no seu *site*. Foram, ainda, colocados cartazes (imagem 67) informativos em diversos espaços do recinto escolar (bar do alunos, sala de professores, salas dos grupos das artes visuais, entre outros), tendo sido entregues vários convites, aos professores da Escola, e a várias entidades relacionadas com a turma e com os mestrandos, tal como a Universidade da Madeira. O convite (imagem

68) informava sobre a realização de uma sessão de encerramento, momento, definido pelos seus organizadores, em detrimento da habitual cerimónia de abertura. Os mestrandos foram integralmente apoiados pelo Conselho Executivo da Escola Secundária de Francisco Franco, na organização e divulgação do evento.



**Imagem 67 - Cartaz do evento
MULTI_1226_MÉDIA**



**Imagem 68 - Convite do
evento MULTI_1226_MÉDIA**

Assim, procedeu-se à preparação dos trabalhos para a exposição, em conjunto com todos os alunos da turma, sendo programadas algumas aulas, para a sua montagem. O trabalho que necessitou de um cuidado mais rigoroso foi o referente à disciplina de Desenho B, nomeadamente o projeto das silhuetas (imagem 69) que, devido à narrativa criada, pressupunha uma disposição lógica, no espaço da galeria. Uma vez que todos os alunos se encontravam a montar a exposição, foi possível desenvolver o espírito de entre-ajuda, durante a colocação das silhuetas nos seus espaços definidos.

Relativamente ao projeto do *papertoy*, a sua distribuição no espaço foi facilitada devido às escalas, e à facilidade de afixação das planificações digitais realizadas (imagem 70).



Imagem 69 - Exposição dos projetos de silhuetas de movimentos.



Imagem 70 - Papertoy do aluno Ailton Pereira

Na exposição foi apresentado um vídeo, realizado pela mestrandia Débora Martins, com a captação de imagem realizada no momento do ato performativo, realizado pelos alunos no âmbito da disciplina de História das Artes. Foi enfatizada a possibilidade da apresentação deste trabalho efêmero, através do suporte de vídeo. A música, utilizada neste trabalho, foi interpretada por um dos alunos da turma, para esse momento particular. Neste, era possível visualizar alguns breves momentos da preparação dos diferentes trabalhos.

No último andar da Galeria de Arte Francisco Franco, encontrava-se o trabalho desenvolvido em História das Artes, que pressupôs o desenvolvimento de uma imagem de caráter interventivo sobre o tema: Violências. Estas imagens foram impressas em papel de acetato, perdendo propositalmente parte da sua qualidade, tornando-se mais agressivas. O espaço encontrava-se sem qualquer iluminação, à exceção das projeções dos retroprojetores (imagem 71 e 72), onde se encontravam as diferentes composições criadas com os trabalhos dos alunos. Para a apresentação deste trabalho, havia sido sugerida a projeção de alta qualidade, nas paredes do pátio interior da escola mas, devido à falta de equipamento e às restrições económicas, foi necessário adaptá-lo ao espaço da galeria. No entanto, considerou-se que o resultado foi tão bom, ou superior ao que era esperado. Para esta alteração do espaço de exposição, foram utilizados três retroprojetores, tirando partido das ferramentas existentes na Escola que, atualmente, já não são muito utilizadas.

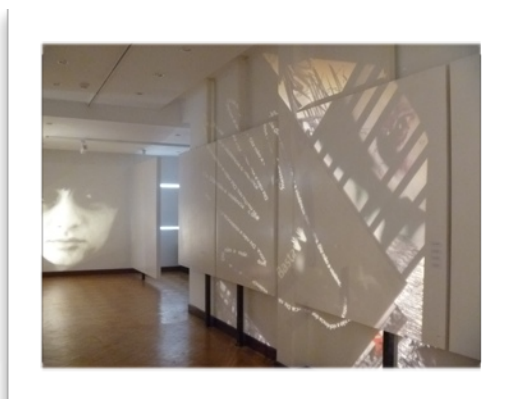


Imagem 71 - Projeto *Violências I*



Imagem 72 - Projeto *Violências II*

A exposição, no espaço da galeria, contou com a presença constante dos mestrandos e da professora cooperante, tal como dos alunos da turma, divididos em quatro grupos, e escalonados pelos diferentes dias, para a execução de visitas guiadas à exposição. A formação dos grupos e a sua divisão foi da responsabilidade dos alunos, tendo estes, obrigatoriamente, em conta os horários dos dois turnos da turma, para que existissem o mínimo de sobreposições com aulas.

A afluência de alunos, professores e outros indivíduos, à exposição foi grande, tendo-se registado o maior número de visitantes na sessão de encerramento. No entanto, durante a semana, foram recebidas todas as turmas dos diferentes anos do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais e do Curso Tecnológico de Multimédia. Foram também recebidos alunos de outras áreas de estudos como a Eletrónica, Ciências Humanas e Ciências e Tecnologias.

7.3.2. Sessão de encerramento

Os membros organizadores desta exposição, como já referido, optaram pela realização de uma sessão de encerramento, em detrimento de uma cerimónia de abertura, por vários motivos, sendo os mais relevantes: a sobreposição de eventos,

uma vez, que no dia da abertura, decorria uma sessão organizada pelo grupo disciplinar de Inglês, sob o tema da semana *Embracing Differences* e a desconstrução da habitual cerimónia de abertura, que leva a uma maior participação no primeiro dia, e a um posterior desinteresse.



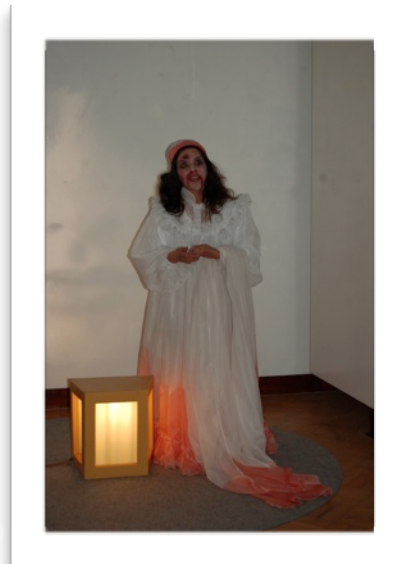
Imagem 73 - Visita guiada à exposição na sessão de encerramento.



Imagem 74 - Momento performativo de um grupo de alunos da turma.

A cerimónia de encerramento (imagem 73) foi devidamente divulgada, através de vários suportes de comunicação, tendo contado com uma grande participação dos diferentes membros da comunidade educativa. Presentes nesta cerimónia, estavam também os vários membros do Conselho Executivo da Escola (salientando-se em particular, a sua Presidente Dr.^a Dina Jardim, o Dr.^o Vítor Mendes do grupo disciplinar de Multimédia) que se disponibilizaram para participar nesta cerimónia e receber os professores da Universidade da Madeira, Professor Doutor Carlos Valente e Professor Doutor Vítor Magalhães, orientadores científicos dos mestrandos. A visita à exposição foi coordenada pelos mestrandos, tendo sido iniciada pela Dr.^a Conceição Gonçalves.

Em adição à exposição, que se encontrava patente desde o dia 29 de fevereiro, foram integrados no espaço superior da galeria, dois dos momentos performativos criados pelos alunos previamente, na proposta desenvolvida em História das Artes, sobre o a unidade da *performance* artística (imagem 74). Estes dois trabalhos retratavam problemas sociais, com os quais os alunos se identificaram particularmente.



**Imagem 75 - Excerto da peça *Violências*,
com a Dr.ª Celina Pereira**

Foi também apresentado, neste espaço da galeria, um excerto da peça de teatro *Violências*^{xliii} (imagem 75), integrado no corredor onde se projetaram os trabalhos, sobre o mesmo tema. O transposição desta peça para a Escola foi importante, por esta se ter revelado como uma estratégia chave para o desenvolvimento da proposta prática, fazendo com que os alunos experienciassem diferentes contextos pedagógicos e culturais. Assim, foi possível contar com a colaboração e presença da Dr.ª Ester Vieira^{xliv}, e do Dr. Duarte Rodrigues, encenador desta peça de teatro, e com a atriz convidada pela companhia e professora da Escola Secundária de Francisco Franco, Dr.ª Celina Pereira. Esta peça de teatro refere vários tipos de violência doméstica, recorrendo a um elenco de pessoas com, e sem, necessidades especiais. O pequeno excerto apresentado fala-nos de um caso de violência doméstica e violência infantil; de uma mulher e mãe em sofrimento, assim como da violência infantil a um filho cego, “inútil” aos olhos do seu pai.

^{xliii} Gerada pelo Grupo de Mímica e Teatro “Oficina Versus”, em parceria com o projeto “Só-Bem-Me-Quer” concebido no Centro de Segurança Social da Madeira.

^{xliv} Diretora regional do Núcleo de Inclusão pela Arte, da Secretaria Regional da Educação e Recursos Humanos.

7.3.3. Exposição no Centro Cívico de Santana

A convite do Centro Cívico de Santana a Escola Secundária de Francisco Franco, realizou uma exposição com trabalhos de alguns alunos desta escola. Como tal, foi endereçado um convite, pela Dr.^a Alice Sousa e pela Dr.^a Rita Rodrigues para a inclusão de alguns trabalhos apresentados na exposição *MULTI_1226_MÉDIA*, e dos trabalhos apresentados na exposição realizada pelo mestrando Márcio Serrado, estagiário na mesma escola, sobre o escritor John dos Passos, desenvolvidos com a turma 13 do 12º ano, do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais.

Esta exposição intitulada *Mostra S.F.F.*, desenvolvida no âmbito de um intercâmbio de atividades culturais, entre a Escola Secundária de Francisco Franco e o Centro Cívico de Santana, foi inaugurada no dia 27 de abril e encerrada no dia 15 de maio. Para a sua montagem e inauguração, foi necessário a deslocação de 27 alunos da Escola, em transporte cedido pelo Centro Cívico de Santana.

7.3.4. Reflexões finais

A organização, realização e apresentação deste evento foi muito positiva, tanto para os alunos, como para o enriquecimento das atividades da Escola. Repleta de pontos positivos, os mais marcantes foram, com certeza: a participação e motivação dos alunos da turma e a sua capacidade de entre-ajuda, para o momento de apresentação dos trabalhos; a afluência de visitantes e o interesse demonstrando por muitos elementos da comunidade educativa; a presenças das entidades executivas da Escola Secundária de Francisco Franco e da Universidade da Madeira; e a colaboração do Núcleo de Inclusão pela Arte da Secretaria Regional da Educação e Recursos Humanos, em particular da Oficina Versus.

Como pontos negativos, encontram-se somente algumas dificuldades financeiras, que impossibilitaram uma melhor qualidade de exposição dos trabalhos impressos.

7.4. Avaliação

7.4.1. Reuniões intercalares e finais

Durante o ano letivo são realizadas duas reuniões intercalares de avaliação (no 1º e 2º períodos) e três reuniões de avaliação final (uma por período). Estas contam com a presença de todos os professores do Conselho de Turma, com o objetivo de debater os problemas inerentes a estes alunos.

A primeira reunião intercalar de avaliação teve como ordem de trabalhos a apresentação dos diferentes membros do Conselho de Turma, tal como dos mestrados, onde se explicaram as suas funções, deveres e direitos.

Em todas as reuniões realizadas até ao momento registou-se uma elevada preocupação pela falta de assiduidade e pontualidade dos alunos da turma, tendo sido propostas, e aplicadas, diversas soluções para o combate destes dois parâmetros avaliativos.

Estas reuniões foram presididas pela Dr.^a Conceição Gonçalves, auxiliada pela mestranda Débora Martins e por mim, e secretariadas pela Dr.^a Alexandra Fonseca, responsável pelas atas de reunião.

Nas reuniões de avaliação final são apresentados os diferentes níveis de classificação dos alunos, e seguidamente confirmados, por disciplina, para a execução da pauta final, e para o seu lançamento na plataforma *Place*^{xlv}, assim como no processo do aluno. Neste, são também registadas as faltas justificadas e injustificadas, procedendo-se igualmente à sua verificação.

Posteriormente são impressos, no final das reuniões de avaliação final, os documentos para entrega aos encarregados de educação, onde constam os níveis obtidos, as faltas justificadas e injustificadas, e o limite de faltas de cada disciplina, a ser entregues na reunião precedente a esta.

^{xlv} Plataforma de Serviços e Recursos para a Comunidade Educativa.

7.4.2. Critérios de avaliação das disciplinas de Desenho B e História das Artes

A avaliação nas disciplinas de Desenho B e de História da Artes encontra-se devidamente regulamentada, segundo os critérios de avaliação definidos pelos grupos disciplinares da Escola.

Tendo em conta os instrumentos de avaliação previstos nas planificações anuais e de unidade, foram elaboradas grelhas de avaliação (ver anexos digitais), com os diversos parâmetros a seguir e com a devida cotação, para ambas as disciplinas, e disponibilizados posteriormente, no dossier de turma. É necessário ter em conta que, durante o período letivo, foram realizadas avaliações intercalares, para registar o processo do aluno e para a sua apresentação nas reuniões de avaliação com o Conselho de Turma.

7.4.3. Júri na apresentação dos Projetos de Avaliação Tecnológica

A convite da Diretora do Curso Tecnológico de Multimédia, Dr.^a Alexandra Fonseca, tanto eu como a mestranda Débora Martins, seremos indicados como membros do júri da defesa dos Projetos de Avaliação Tecnológica, realizados pelos alunos do último ano do curso.

O papel deste júri será de atribuir um parecer sobre as qualidades técnicas e estéticas dos projetos, tal como, sobre todo o trabalho desenvolvido pelos alunos, tendo em vista uma aplicação prática no mercado de trabalho.

A defesa dos projetos é de carácter individual e obrigatório, tendo os alunos da turma, de assistir a todas as apresentações dos seus colegas. No entanto, qualquer interessado poderá assistir, excetuando casos particulares, definidos previamente pelos membros do júri.

Os alunos possuem aproximadamente 15 minutos para apresentar o projeto desenvolvido, durante todo o ano letivo, na disciplina de Projeto Tecnológico, procurando demonstrar o domínio dos diferentes *softwares* abordados. Devem ainda apresentar produtos por si, tal como um dossiê com informações sobre todo o projeto.

Ao júri é dado tempo para questionar o aluno sobre as decisões tomadas durante o projeto e sobre os resultados obtidos. Este deverá ainda proceder à avaliação do momento de apresentação do projeto, focalizando a capacidade comunicativa do aluno, o seu domínio da terminologia técnica, a ferramenta utilizada para apoio à apresentação, tal como a sua capacidade de explicar sinteticamente o projeto desenvolvido.

Todos os membros do júri são responsáveis pela avaliação do aluno, para que no final da apresentação da Prova de Aptidão Tecnológica este receba uma avaliação qualitativa, e posteriormente, em pauta final, uma avaliação quantitativa.

8. Reuniões de trabalho

8.1. Reuniões com a professora cooperante Dr^a. Conceição Gonçalves

Desde o início do período de estágio na Escola Secundária de Francisco Franco, foram realizadas reuniões semanais com a professora cooperante. Embora o horário da docente indique a realização das mesmas, à terça-feira, das 11h45 às 12h30, este horário rapidamente se mostrou desadaptado às necessidades, procedendo-se à marcação de um outro período de reunião, agendado para a segunda-feira das 10h00 às 13h00.

Estas reuniões serviram para a planificação e discussão das atividades e dos projetos dos mestrandos, bem como para o levantamento e tratamento de informação sobre questões relativas à educação, propostos pela professora cooperante. Nesta reuniões foram apresentadas pelos mestrandos as planificações anuais e de unidade, sendo, posteriormente, debatidas e alteradas.

Foram trabalhados temas como a avaliação e os seus vários parâmetros, os planos nacionais para as disciplinas e o funcionamento do Curso Tecnológico de Multimédia, sendo debatidas estratégias para o combate a problemas da turma.

Estas reuniões serviam igualmente para a análise das aulas lecionadas pelos mestrandos procurando-se a aplicação correta das orientações e conteúdos dos plano nacionais, definidos pelo Ministério da Educação e a potenciação das suas atividades, englobando toda a comunidade educativa; e para o desenvolvimento de atividades que visaram sucesso escolar dos alunos da turma

Todos os projetos realizados nesta Escola, pelos mestrandos, tiveram a coordenação e aprovação desta professora, tanto no processo de execução, como na sua aplicação.

8.2. Reuniões pontuais com as Professoras Cooperantes Dr^a.

Conceição Gonçalves e Dr^a. Rita Rodrigues

No início do 1º período foi realizada uma reunião com ambas as professoras cooperantes, da Escola Secundária de Francisco Franco, e com todos os mestrados adstritos a esta Escola, para o debate de temas inerentes à sua integração e ao desenvolvimento de projetos de enriquecimento curricular. Esta reunião serviu ainda para a apresentação de documentação oficial, relativa à regulamentação da presença dos mestrados nesta Escola, que lhes atribui os mesmos direitos e deveres que têm os restantes professores desta instituição.

Nesta reunião, foi apresentada pela professora Rita Rodrigues uma proposta de colaboração com os professores do grupo de disciplinar de desenho, para a intervenção num mural da cantina, subjacente à temática do Natal. Os mestrados foram informados, ainda, que esta atividade teria um cariz facultativo, e que o trabalho seria desenvolvido em parceria com o Dr. Pedro Berenguer, e que estaria relacionado à decoração da sala, realizada pela Dr.^a Teresa Jardim, pela Dr.^a Domingas Pita e pela Dr.^a Graça Berimbau.

8.3. Reuniões semanais com o grupo de recrutamento 600 - docentes do Grupo de Multimédia

O Grupo Disciplinar de Multimédia reúne semanalmente, (exceto durante os períodos de interrupção letiva e de avaliações intercalares), para debater questões relativas ao bom funcionamento das disciplinas deste grupo e do curso. Presididas pelo Dr. José Miguéis estas reuniões servem igualmente, para a divulgação de atividades a decorrer na Escola; para divulgar informações do Conselho Pedagógico e para a criação de pareceres, quando requisitados. Foram tratados temas como o Projeto

Educativo de Escola, e a apresentação de novas propostas de cursos para o aumento da oferta formativa da Escola.

Foram também registados os problemas levantados pelos oito professores pertencentes a este grupo, para posterior procura de soluções práticas e imediatas. Serviram também, para a apresentação das planificações das disciplinas e sua posterior aprovação.

Estas reuniões têm uma relevada importância, por agregar os diferentes professores do curso, e visam o desenvolvimento de uma prática pedagógica coesa, e uma maior relação entre as diferentes disciplinas.

8.4. Reuniões de Coordenação de Direção de Turma do 12º ano

Durante o período de estágio na Escola Secundária de Francisco Franco, foi-nos possível estar presentes em duas reuniões de coordenação de diretores de turma, onde foram apresentados modos de proceder perante a anulação de matriculas, e perda à disciplina por faltas; e ainda a forma como todas essas informações devem ser registadas no processo do aluno, segundo as normas da Escola. Foram também apresentadas aos diretores de turma as normas para a inscrição em exames nacionais.

Na primeira reunião, os mestrandos foram apresentados à Dr.^a Ana Paula Rodrigues, responsável pela Coordenação de Diretores de Turma, que se prontificou a mostrar exemplares de vários documentos da direção de turma e a forma de proceder ao seu preenchimento, apresentado-se disponível para o esclarecimento de qualquer dúvida.

9. Associação Companhia Contigo Teatro

A Associação Companhia Contigo Teatro^{xlvi} é dirigida pela Dr.^a Maria José Costa, pela Dr.^a Conceição Gonçalves, da Escola Secundária de Francisco Franco, e pelo Dr. Sandro Nóbrega, da Escola Básica do 2º e 3º Ciclos Brazão de Castro. Este projeto, realizado em parceria com a Secretaria Regional da Educação e Recursos Humanos, é parte integrante dos horários destes professores. Como tal, os mestrandos foram igualmente integrados neste projeto, por se encontrarem a coadjuvar todas as atividades incluídas no horário da professora cooperante. Os projetos desenvolvidos por esta Companhia, visam a encenação de obras literárias, inseridas nos Planos Nacional e Regional de Leitura, entre outras.

A Associação Companhia Contigo Teatro tem vindo a desenvolver projectos, em parceria com a Secretaria Regional de Educação e Recursos Humanos, com o objetivo de motivar, através da arte dramática, para o estudo de textos contemplados no Plano Nacional e no Plano Regional de Leitura, assim como nos currículos dos diferentes graus de ensino. (Costa, 2012, p.1)⁶⁰

Além do desenvolvimento de peças de teatro, no seu todo, esta Associação é responsável pela criação e implementação de ações de formação, relativas a esta área. Como tal, tendo os mestrandos pouco, ou nenhum, conhecimento sobre esta área, foi determinante a sua presença na formação^{xlvii}, validada pela Secretaria Regional da Educação e Recurso Humanos, com a duração de 50 horas, *Fantacias em Cena*. Os mestrandos foram formados, numa perspetiva teórico-prática, sobre: o espaço cénico; cenografia e adereços; figurinos e guarda-roupa; caraterização de personagens; análise

^{xlvi} <http://www.contigoteatro.com/>

^{xlvii} A formação *Fantacias em Cena* teve início a 27 de outubro de 2011, terminando a 7 de março de 2012, com a última apresentação do espetáculo *Leandro, Rei da Helíria*, no XX Festival de Teatro Carlos Varela.

de texto; e produção da imagem gráfica. Posteriormente, por terem sido integrados na peça, enquanto figurantes, foram também iniciados numa breve formação de ator.

9.1. Breve História da Associação

A Associação Companhia Contigo Teatro, foi fundada por antigos membros do grupo de teatro escolar *O Moniz* da Escola Secundária Jaime Moniz, que possibilita a participação de qualquer interessado, não tendo estes de pertencer a uma determinada escola, ou desempenhar a profissão de docente.

Duas Horas Antes, foi o primeiro espetáculo apresentado pela Contigo Teatro, em janeiro de 1999, ano em que se constituiu como associação. O seu primeiro presidente foi o Dr. Carlos Varela, docente da Escola Secundária Jaime Moniz, coordenador do grupo de teatro *O Moniz*, reconhecido como figura incontornável do teatro na Região Autónoma da Madeira.

9.2. *Leandro, Rei da Helíria*

A obra de Alice Vieira^{xlvi}, *Leandro, Rei da Helíria*, indicada nos Planos de Leitura Nacional e Regional para o 7º ano de escolaridade, foi a escolhida para o desenvolvimento do trabalho da Companhia. Assim, centrando-se num público escolar, mas não ignorando o público em geral, procurou-se acentuar a tónica do

^{xlvi} Alice Vieira nasceu em Lisboa, em 1943, desenvolvendo a sua prática profissional enquanto jornalista e escritora. Recebeu vários prémios por obras como *Rosa*, *Minha Irmã Rosa* e *Este Rei, Que Eu Escolhi*, sendo recentemente integrada na lista do *International Board on Books for Young People*, como candidata ao prémio Hans Christian Andersen, tendo muitas das suas obras traduzidas e publicadas em 8 diferentes línguas.

tratamento do texto dramático no contexto escolar, e reconhecer o valor do vasto espólio de trabalhos, vocacionados para jovens e crianças de uma autora portuguesa.

De modo a incentivar à participação das escolas e do público em geral, foi criada uma sinopse, pela Dr.^a Maria José Varela Costa, que apresentava algumas das personagens da obra e a sua história, no geral:

No reino de Helíria, vive o rei Leandro com as suas três filhas: Amarílis, Hortênsia e Violeta, esta última a sua filha mais nova. O rei é afligido por sonhos premonitórios durante a noite, onde vê a sua coroa, o seu manto e o seu cetro serem-lhe arrancados e ficando sozinho.

Por estes dias agitados, chegam ao reino de Helíria os pretendentes à mão das suas duas filhas mais velhas: o príncipe Felizardo quer casar com Amarílias, o príncipe Simplício com Hortênsia. No banquete oferecido pelo rei para comemorar os noivados das suas filhas, este decide dar o seu reino à filha que demonstrar ter maior amor por ele. As duas mais velhas fazem grandes discursos, fazendo promessas de amor eterno e fidelidade ao seu pai, enquanto a mais nova apenas diz que lhe quer como a comida quer ao sal.

Não entendendo as palavras da sua filha, o rei então decide expulsá-la e divide o seu reino pelas suas filhas mais velhas que, na primeira oportunidade, o mandam embora.

O rei e o seu bobo fiel percorrem, escorraçados, caminhos sinuosos, chegando a uma gruta, onde um pastor convida-os a visitar o seu reino, que não é mais do que o reino de Violeta e Reginaldo, o pretendente à mão desta princesa que o rei também havia desprezado.

Chegando ao reino de Violeta, é oferecido ao rei Leandro um banquete de comida... sem sal. Depois de muitas peripécias e de um reencontro entre pai e filha, tudo acaba bem e o rei aprendeu uma lição bem valiosa: que o verdadeiro amor vale mais do que qualquer palavra de lisonja. (Costa, 2012, pp.2-3)⁶⁰

9.2.1. Formação *Fantasia em Cena*

A formação *Fantasia em Cena - Percepção Visual/ Expressão gráfica: a comunicação e expressão visual de um espectáculo de teatro*, desenvolvida pela entidade formadora Associação Companhia Contigo Teatro, com a formadora Dr.^a

Conceição Gonçalves, iniciou-se no dia 27 de outubro de 2011, terminando no dia 7 de março de 2012, com a conclusão das apresentações públicas do espetáculo. Esta formação, de caráter presencial, destinada a professores com formação em artes visuais, teve como objetivos a:

Promoção de uma cultura e uma sensibilidade visual e estética na vertente do teatro. Desenvolver capacidades de comunicação e expressão criativa, dotando os formandos de competências técnico-artísticas nas vertentes de produção artística e técnica, no âmbito da conceção e maquetização de objetos bidimensionais e tridimensionais, através de sessões práticas, a que se associam a conceção, o tratamento e a montagem do espetáculo «*Leandro, Rei de Helíria*» de Alice Vieira. (Costa, Gonçalves e Nóbrega, 2011)⁶¹

Esta formação, centrou-se na aprendizagem teórico-prático das várias componentes da montagem e na concretização de um espetáculo, abordando conteúdos como: a História do Teatro, onde foram abordadas várias épocas históricas e a arte do palco; o teatro infantil, sendo realizada uma leitura e análise orientadas; a criação e montagem do espetáculo, onde foram desenvolvidas propostas individuais para a construção do cenário; para os figurinos; para a caracterização das personagens; e para a produção de adereços de palco, através da aplicação de conteúdos desenvolvidos teoricamente na introdução de cada um destes parâmetros. Durante o tempo de formação existiu a necessidade de conhecer os diferentes atores, tal como toda a encenação, procurando estabelecer uma linha de coerência com o espetáculo em desenvolvimento.

Esta formação pressupõe, no seu final, uma avaliação realizada segundo critérios de avaliação definidos pelo formador, dividindo-se: 90% para a aquisição e aplicação de conceitos e 10% para valores e atitudes, relacionadas com a assiduidade, pontualidade, autonomia e iniciativa. O modelo de avaliação pressupôs a realização de 4 propostas de trabalho prático. Assim, a avaliação desdobrou-se da seguinte forma:

1. Atitudes e valores 10%
- 1.1. Assiduidade e pontualidade 5%
- 1.2. Processo de trabalho: envolvimento nas dinâmicas de grupo e respeito pelo trabalho do outro 5%
2. Participação: envolvimento ativo nos exercícios propostos nas diferentes sessões e superação das dificuldades encontradas 25%
3. Trabalho individual :15%
4. Pesquisa, recolha de materiais e guarda roupa 15%
5. Participação no trabalho final: Peça de teatro Leandro, rei da Helíria 15%
6. Classificação final. (Costa, Gonçalves e Nóbrega, 2011)⁶¹

Após a apresentação das propostas, realizadas pelos formandos, aos professores coordenadores da Associação, foram selecionados aqueles que se aplicariam à peça.

A imagem gráfica (imagem 76 e 77) de todo o espetáculo foi elaborada por mim, sendo construída com base na interpretação do texto, em particular do elemento primordial, o grão de sal. Assim, foi necessário proceder à elaboração de uma ilustração com uma linguagem apelativa ao público infantil, e que incentivasse à visualização da peça, mostrando-se como enigmática. Tal foi conseguido transformando o grão de sal, numa espécie de pedra preciosa.

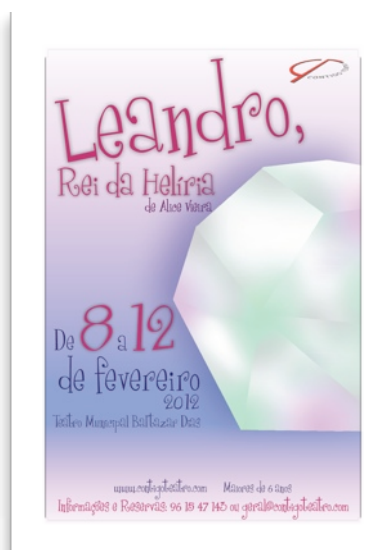


Imagem 76 - Cartaz do espetáculo *Leandro, Rei da Helíria*.



Imagem 77 - Certificado do espetáculo *Leandro, Rei da Helíria*.

Para a divulgação da peça foram elaborados: postais, convites, cartazes, panfletos informativos sobre a peça e uma lona identificativa. Forma ainda elaborados certificados de participação para os professores e escolas que assistiram ao espetáculo, a imagem gráfica do DVD, e por último um documento sobre a peça e intervenientes, a ser entregue à autora do texto, que devido a motivos de saúde, não pôde comparecer.

O cenário foi desenvolvido por mim, em parceria com a mestranda Débora Martins e com a Dr.^a Conceição Gonçalves. A minha participação mais relativa à construção de uma figura modular (imagem 78), uma vez mais, inspirada no grão de sal, que seria “construída” ao longo de toda a peça, sendo os seus 5 diferentes módulos, utilizados durante a mesma, para funcionarem como diferentes elementos do cenário. Foi, ainda, elaborada por mim uma planta detalhada do palco do Teatro Municipal Baltazar Dias (não existente até então), onde são especificadas componentes técnicas para a montagem do cenários, tais como a posição das varas de luz, varas de cenário, pernas e bambolinas (imagem 79).



Imagem 78 - Estudo de colocação da estrutura modular no cenário.

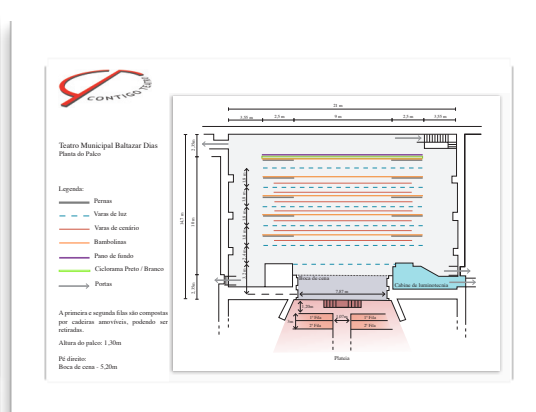


Imagem 79 - Planta do palco do Teatro Municipal Baltazar Dias.

Partindo desta planta, foi construído, por mim um documento orientador que informava todas as modificações existentes no cenário, tal como a alteração e posição dos objetos, apresentadas por cena, com o intuito facilitar o trabalho da encenadora e da coreógrafa do espetáculo. O restante cenário foi elaborado em conjunto pelos três

elementos anteriormente referidos, procurando a ligação entre as diferentes mudanças de espaço, observáveis no texto.

Relativamente aos figurinos, a escolha foi feita com base nas propostas apresentadas pela mestranda Débora Martins e por mim, com o contributo essencial, da professora cooperante. Salientado-se as características das personagens que, não sendo específicas de uma determinada época, possibilitaram uma maior liberdade criativa. O cenário foi criado num estilo minimalista, procurando-se a aplicação de cores intensas, padrões e texturas, que atribuíssem ao próprio espaço características intrínsecas ao ambiente vivido num determinado momento. Para tal, foi ainda necessário dialogar com os diferentes atores, percebendo de que forma foi realizada a “construção” da personagem a quem deram vida.

Os adereços foram construídos pela mesma equipa, com a inclusão de Laura Gonçalves, colaboradora da Associação, procurando-se apenas representar elementos essenciais, através de exercícios de mímica, propostos pela coreografa Dr.^a Margarida Meneses, para assim libertar a criatividade imaginativa dos espetadores.

Por último, a caracterização foi realizada pelas mestrandas Débora Martins e Vanessa Marques, pela Dr.^a Conceição Gonçalves e outras duas colaboradoras da Companhia, (Dr.^a Licínia Cruz e Laura Gonçalves), e consistiu em dar linhas de cor e de acentuação de formas, determinadas previamente.

Durante o período de formação, os mestrandos foram convidados a integrar o elenco da peça, como figurantes, sendo para tal, estritamente necessário o desenvolvimento de uma ação de formação paralela, onde se adquiriram competências relacionadas com o trabalho de ator, preparando a movimentação espacial, a postura, a dicção e a mímica. Numa fase posterior, foram realizados ensaios relativos ao canto, com a Maestrina Dr.^a Maria dos Anjos, uma vez que os elementos da figuração cantavam e dançavam durante umas das cenas do espetáculo.

9.2.2 Apresentação pública

Finalmente, após alguns meses de trabalho árduo por parte de todos os membros da Associação relacionados com este projeto, foi possível pôr em prática todo o trabalho realizado.



Imagem 80 - Personagens principais da peça *Leandro, Rei da Helíria*.

As primeiras sessões de apresentação deste espetáculo, com a duração prevista, para 1 hora e 15 minutos, realizaram-se no Teatro Municipal Baltazar Dias (imagem 80 e 81), do dia 8 ao dia 12 de fevereiro de 2012 (tabela 14). Posteriormente, o espetáculo foi apresentado, no XX Festival de Teatro Carlos Varela, na Escola

fevereiro		
Teatro Municipal Baltazar Dias		
8	Quarta	Estreia 21h30
9	Quinta	Representação público escolar – 11h00 e 15h00
10	Sexta	Representação público escolar - 11h00 e 15h00
11	Sábado	Representação 18h00
12	Domingo	Representação 18h00
março		
XX Festival de Teatro Carlos Varela		
7	Quarta	Representação 21h00

Tabela 14 - Calendário de apresentações públicas.

Secundária Jaime Moniz, no dia 7 de março de 2012 pelas 21 horas, a convite da organização.



Imagem 81 - Momento do espetáculo *Leandro, Rei da Helíria*.

Em todas as sessões realizadas, a ocupação das salas foi muito positiva, tendo sido registada um grande participação pelo público escolar, presente em dois dias. Foi possível contar com a participação de várias escolas da Região Autónoma da Madeira, tais como: a Escola Secundária de Francisco Franco, a Escola Básica e Secundária Dr. Ângelo Augusto da Silva, a Escola Externato da Apresentação de Maria, A Escola de Artes e Ofícios Salesianos e Escola Básica do 2º e 3º Ciclos Dr. Brazão de Castro.

9.3. Reflexão sobre a participação no projeto

A participação neste projeto foi repleta de pontos positivos, não só pela possibilidade da troca de experiências com diferentes profissionais e alunos de diferentes escolas, mas também pela oportunidade de participar na organização e produção de um evento, que contribui para o enriquecimento cultural de toda a comunidade educativa e da sociedade em geral.

É de extrema importância lembrar que, nos dias de hoje, a escola enquanto instituição de ensino, não procura profissionais que apenas desenvolvam o currículo, mas que incentivem à divulgação e promoção de eventos culturais, que auxiliem o aluno a ter contatos com diferentes experiências e ambientes. Desta forma, o professor é responsável pela sua função como docente, como investigador, mas também como dinamizador cultural e orientador, estabelecendo, assim, ligações entre a escola e a sociedade.

A realização de um projeto como este, onde as artes visuais têm um papel fulcral, é de extrema importância para a expansão da liberdade criativa, motivação e desenvolvimento de hábitos de frequência a instituições culturais.

10. Projetos e atividades de enriquecimento curricular

10.1. Visita de estudo à exposição *Quarto sem vista* no Museu de Arte Contemporânea do Funchal

Na fase inicial do ano letivo, foi programada pelos mestrandos e pela professora cooperante uma visita de estudo ao Museu de Arte Contemporânea do Funchal, para a visita à exposição de Pedro Valdez Cardoso, *Quarto sem Vista* (Imagem 82).



Imagem 82 - Folheto informativo da exposição *Quarto sem vista*.

A visita a esta exposição decorreu na sequência de uma revisão de conceitos, na disciplina de História das Artes, relativa às noções de: artista, público, obra de arte, arte, criação artística e museu.

Como finalidade, esta visita de estudo procurou o desenvolvimento das capacidades de análise, observação e crítica dos alunos, estabelecendo uma ligação com esta instituição cultural, com a intenção da criação de hábitos de frequência, e pesquisa, nestes espaços.

Esta visita de estudo, orientada pela Dr.^a Márcia Sousa, dos Serviços Educativos do Museu, teve um carácter misto, pois na visita à exposição foi integrada a história do edifício e da instituição cultural.

Sendo o objetivo específico desta visita à exposição, desenvolver capacidades de observação que permitam aos alunos reconhecer a noção de arte contemporânea, foram realizadas, pelos serviços educativos do museu, atividades ao longo da exposição, que permitiram o diálogo e debate, num espírito de conversação livre.

10.2. Semana de Multimédia

A Semana de Multimédia é um evento anual, realizado na Escola Secundária de Francisco Franco, onde são apresentados os trabalhos realizados pelos alunos finalistas do curso, durante o ano letivo, e sobre a temática escolhida pelo diretor de curso e pelos professores da componente de formação tecnológica aplicada. A organização fica a cargo de uma equipa coordenada pelo diretor de curso. No âmbito desta semana de atividades relacionadas com o grupo de multimédia, são realizadas conferências com artistas plásticos, arquitetos, designers, professores e outros profissionais da área da imagem, com mérito reconhecido. Esta atividade é aberta a toda a comunidade académica e demais interessados.

No presente ano letivo, a diretora do Curso Tecnológico de Multimédia, a Dr.^a Alexandra Fonseca, em conformidade com o delegado do grupo de multimédia Dr. José Migueis, optou pela alteração da data de realização desta atividade, transpondo-a

dos dias 29 de fevereiro a 7 de março, para o período compreendido entre os dias 20 e 27 de abril. Assim, em conjunto com a diretora de curso, os mestrandos realizaram um *brainstorming* sobre possíveis participantes, temas e título, para a Semana de Multimédia, neste ano letivo, a participação dos convidados será feita de duas formas: através de conferências que decorrerão durante essa semana, e através da criação de um trabalho para exposição, sobre o tema, também desenvolvido pelos alunos, “*Eu Virtual*”.

Procurou-se, assim, reunir um conjunto heterogéneo de individualidades, de áreas variadas, selecionando igualmente empresas onde os alunos desenvolvem os seus estágios, com vista a proporcionar o maior número de experiências. Os mestrandos envolvidos em estágios pedagógicos, no grupo de multimédia, da Escola Secundária Francisco Franco, foram convidados, por esta docente, a participar na exposição *IDesign*, inerente a este projeto, com trabalhos criados por si, subordinados ao tema *eu virtual*. Além destes, destacam-se os seguintes convidados: Nini de Andrade Silva, Paulo David, Carlos Valente, Fagundes Vasconcelos, DDiarte, Paulo Vieira e Nelson Camacho, e algumas das empresas onde os alunos do curso realizam o seu estágio, tais como: Dupla DP, Twist, ON7, entre outras.



Imagem 83 - Cartaz da Semana do Multimédia.

A escolha da imagem gráfica e a divulgação ficou à responsabilidade da docente Alexandra Fonseca, embora a elaboração dos cartazes tenha sido introduzida como proposta de trabalho na disciplina de Tecnologias de Multimédia, sob orientação da Dr.^a Ana Figueira. A proposta escolhida foi apresentada pelo aluno Ailton Pereira (imagem 83).

10.3. Conferências e formações

Durante o período de estágio, os mestrandos e a professora cooperante foram convidados a participar em vários eventos relacionados com a Escola Secundária de Francisco Franco, tendo em vista o desenvolvimento cultural e profissional.

10.3.1. Formadores à convite pela Comissão de Formação da Escola Secundária Francisco Franco para o curso de *Iniciação ao Photoshop*

A Escola Secundária de Francisco Franco, visando a constante formação dos seus professores, tem uma equipa responsável pela organização de ações de formação e cursos especializados. Como tal, as coordenadoras da Comissão de Formação, Dr.^a Rosinda Rodrigues, Dr.^a Fátima Andrade e Dr.^a Lene Jardim convidaram-me e à mestranda Débora Martins os mestrandos para lecionar um curso de *Iniciação ao Photoshop*, destinado aos professores do grupo disciplinar de biologia, (mas aberto à todos os interessados). Este curso irá decorrer após o final do ano letivo. Esta escolha foi feita com base na formação académica de ambos os mestrandos, tal como na sua atividade profissional e currículo.

10.3.2. Ação de informação: *Novo Acordo Ortográfico*

Foi frequentada uma ação de informação sobre a aplicação do novo acordo ortográfico, ministrada pelas professoras Rosinda Rodrigues e Teresa Pereira, onde foram apresentadas todas as regras do novo acordo, tal como as exceções mais significativas.

Esta formação teve a duração de duas horas e decorreu na Sala de Sessões da escola e foi aberta a todos os professores interessados. Baseou-se na apresentação das novas regras para a escrita e sua exemplificação, tendo em conta, os diversos casos particulares.

10.3.3. *A Arte em John dos Passos e Encontro com a ilustração de Paulo Vieira e Pedro Berenguer*

O simpósio intitulado *A arte em John dos Passos*, decorreu no Centro Cultural John dos Passos, na Ponta do Sol, onde foram apresentados vários trabalhos de alunos e professores da Região Autónoma da Madeira, desenvolvidos a partir das obras daquele escritor luso-descendente. Foram apresentadas temáticas como a deslocalização, o espaço e a ilustração, constantes nos trabalhos de diversos alunos da Escola Secundária de Francisco Franco, da APEL e da Universidade da Madeira.

Este simpósio contou com oradores como o Dr. Mário Avelar, Professor Catedrático em Estudos de Inglês e Americanos, e a Dr.^a Lisa Nanney, Professora Associada da Universidade de Georgetown, com obras publicadas e estudos sobre John dos Passos.

A conferência, organizada pelo mestrando Márcio Rodrigues, contou com a participação do Dr. Pedro Berenguer, artista plástico e professor na Escola Secundária de Francisco Franco e com a presença do designer e ilustrador Dr. Paulo Vieira. Cada

um dos oradores apresentou o seu processo de trabalho, focando a vertente da ilustração, e apresentando exemplos. Esta formação decorreu na sala de sessões da Escola Secundária de Francisco Franco e foi aberta a todos os interessados.

10.4. Intervenções sobre as efemérides: Natal e Carnaval

A Escola Secundária de Francisco Franco festeja a efeméride do Natal com um jantar para a comunidade académica, organizado pela Conferência de São Vicente de Paulo (imagem 84). Este jantar de beneficência procura angariar fundos para ajudar alunos com grandes dificuldades financeiras, tal como as suas respetivas famílias.

Assim, o grupo disciplinar de desenho, ficou responsável pela decoração do espaço, tendo eu e os mestrados Débora Martins, Márcio Serrado e Ricardo Vieira em conjunto com a professoras cooperantes e com o Dr. Pedro Berenguer, ficado responsáveis pela execução de um mural, sobre o tema do Natal.

Este mural (imagem 85 e 86) seguiu a “máxima” usada para o jantar *Dá Cor ao Natal*, contrariando o “clima cinzento” imposto pelo contexto económico do país,



Imagem 84 - Jantar de Natal.

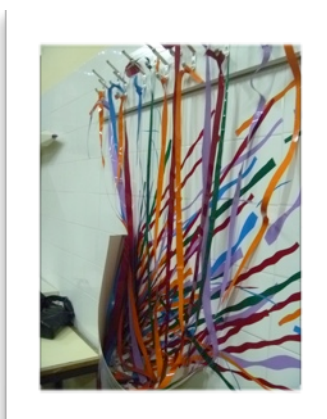


Imagem 85 - Pormenor do mural de Natal.

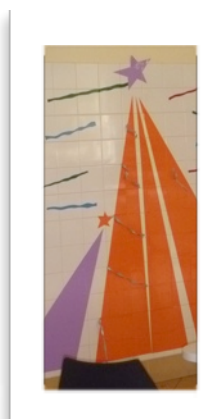


Imagem 86 - Pormenor do mural de Natal I.

representando uma explosão de cor, que por sua vez dá origem a um elemento, cuja forma remete para um presépio estilizado, ou para uma árvore de natal.

Numa perspetiva de aproveitamento de materiais, o mural foi devidamente modificado, para a celebração da efeméride do Carnaval, tendo sido retirados os elementos referentes ao Natal retirados. A composição foi modificada com linhas verticais e com a introdução de novos elementos na composição, referentes ao Carnaval (imagem 87). Foi ainda desenhada uma máscara estilizada, destinada à substituição dos elementos presépio/árvore de natal.

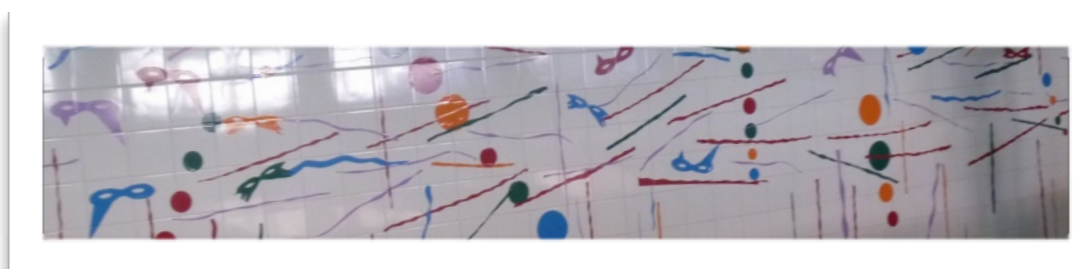


Imagem 87 - Transformação do mural de Natal para o Carnaval.

É importante que se utilizem os diversos espaços comuns a toda a comunidade educativa, procurando promover o desenvolvimento cultural da comunidade educativa, tal como atitudes de entre-ajuda e beneficência que procurem dissipar desigualdades económicas e sociais dos alunos desta Escola.

11. Considerações e reflexões finais

Todo o trabalho desenvolvido neste documento seguiu uma lógica inerente à estrutura curricular do mestrado, tendo sido marcado por duas fases distintas: uma de investigação científica, outra de aplicação prática em contexto escolar. Assim, tornou-se estritamente necessário o aperfeiçoamento teórico de noções relativas à produção artística, paralelamente desenvolvidas com reflexões sobre o sistema de ensino atual, em particular, na área das artes visuais.

Tanto na componente científica, como na componente pedagógica, foi possível compreender as diferentes ligações existentes entre o campo virtual, e a sociedade, as artes visuais e o ensino, estando a segunda parte deste trabalho marcada por vários exemplos práticos da forma como são feitas algumas dessas relações. O espaço virtual têm, atualmente, uma grande importância, em todos aqueles domínios, apresentando-se como uma extensão ao mundo físico, sem sobreposições que levem ao menosprezo deste último.

A produção artística está atualmente marcada por várias áreas criativas, que cada vez mais, recorrem aos meios digitais para a execução de trabalhos, quer sejam realizados numa perspetiva das artes plásticas, quer multimédia, quer design ou arquitetura. Tenhamos em atenção que o crescimento de *softwares* que permitem a criação e manipulação de imagem, facilitam o processo produtivo, assim como o melhoramento da qualidade de imagem. No entanto, os resultados obtidos com estas ferramentas são fruto da capacidade humana, nunca da ferramenta e como tal, torna-se necessário desencadear nos indivíduos a sua sensibilidade estética e a sua capacidade crítica.

Refletir sobre o sistema educativo é também, pensar sobre a função do docente enquanto investigador, orientador e potenciador de novas experiências. Como tal, a aplicação dos conhecimentos científicos, relacionados com as orientações definidas

pelos programas das disciplinas, definidos pelo Ministério da Educação Português, levaram ao desenvolvimento de novos projetos, nunca experimentados pelos alunos.

A atividade pedagógica na Escola Secundária de Francisco Franco foi marcada por várias forças, existentes pela abertura desta instituição à novas experiências formativas; pela capacidade de gestão e orientação da professora Cooperante Dr.^a Conceição Gonçalves; pelo apoio prestado pelo grupo disciplinar de multimédia; e pela participação interessada de todos os outros elementos da comunidade educativa, particularmente a Dr.^a Rita Rodrigues. A possibilidade de aplicar, de forma adaptada, os conhecimentos científicos à turma do Curso Tecnológico de Multimédia foi uma mais-valia, pois a estrutura deste curso permitiu uma relação de maior proximidade, dos alunos, com ferramentas de trabalho digital, o que lhes permitiu relacionar técnicas tradicionais.

O investimento na relação dos alunos com as ferramentas de trabalho virtuais, tem uma grande importância, pois serão estes alunos, os futuros produtores de trabalhos digitais, e torna-se, pois, necessário desenvolver as suas capacidades cognitivas em conjunto com as suas capacidades técnicas.

Referências Bibliográficas

- 1 - Lévy, Pierre (1997). *Cibercultura*. Lisboa: Instituto Piaget.
- 2 - Pires, Carlos (2009). *Digital, Demasiado Digital*. Lisboa: CIEBA (pp. 41-71).
- 3 - Sardinha, Idalina (2006). *Arte e pedagogia*. Lisboa: Celta Editora.
- 4 - Wiener, Norbert (1954). *Cibernética e Sociedade: o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix.
- 5 - Ilharco, Fernando (2005). *Sobre McLuhan*. Lisboa: Universidade Católica Portuguesa, Conferências Multidisciplinares – Figuras da Modernidade.
- 6 - Weibel, Peter (2011). *But can net art really be exhibited?*. Consultado a 25 de agosto de 2011 em http://on1.zkm.de/netcondition/start/language/default_e.
- 7 - Ferreira, Cristina (2006). *Globalização: rumo a um governo mundial ou uma forma de cidadania?*. Porto: Universidade Fernando Pessoa.
- 8 - Nietzsche, Friedrich (1987). *A Gaia Ciência*. Lisboa: Guimarães Editores.
- 9 - Machuco, António (1998). *Do centrado ao acentrado*. Lisboa: Universidade Lufona Portuguesa.
- 10 - Mendes, Luís (1999). *O Hipertexto, texto electrónico: As entidades discursivas na identidade das culturas*. Consultado a 25 de agosto de 2011 em http://www.ipv.pt/millennium/17_spec1.htm
- 11 - Pires, Carlos (2010). *Psephiopoiêson*. Lisboa: CIEBA – Secção Ciberarte: Faculdade de Belas Artes de Lisboa, pp. 105-133.
- 12 - Manovich, Lev (2008). *Software Takes Command*. Consultado a 15 de setembro de 2011 em [Lev Manovich - Software Studies](#).
- 13 - Albuquerque, Susana (2011, dezembro). “The web of one” a teia de cada um é a nova rede. *Marketeer*. pp.86-87.

- 14 - Brazão, José Paulo Gomes (2008). *Weblogs, Aprendizagem e Cultura da Escola: Um estudo etnográfico numa sala do 1º ciclo do Ensino Básico*. Funchal: Universidade da Madeira.
- 15 - Andreoli, Vittorino (2007). *O mundo digital*. Lisboa: Editorial Presença.
- 16 - Deleuze, Gilles e Guattari, Félix (2006). *Rizoma*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- 17 - Pereira, Fernando; Mateus, Cristina e Leal, Miguel (1999, novembro). *O Impulso Alquímico: Fricções entre arte e tecnologia neste final de século*. Consultado a 20 de outubro de 2011 em http://www.virose.pt/vector/miscelanea/previa_pt.html.
- 18 - Mattelart, Armand (2005). *Sociedade do Conhecimento e Controle da Informação e da Comunicação*. Consultado a 20 de outubro de 2011 em <http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/ArmandMattelartPortugues.pdf>
- 19 - Manovich, Lev (2011). *Against search*. Consultado a 30 de agosto de 2011 em <http://manovich.net>
- 20 - Guerra, Pedro (Novembro, 1999). *Tecnicamente...Arte!. Arte Ibérica*. N°9, pp. 52-54.
- 21 - Sardinha, Idalina (2007). *A fruição da arte, hoje*. Lisboa: Celta Editora.
- 22 - Imagina (2011). *The leading annual European event for 3D*. Consultado a 30 de outubro de 2011 em <http://www.imagina.mc/2012/content/Home/homeUK.php>
- 23 - Packer, Randall e Jordan, Ken. (2000). *Multimédia from Wagner to virtual reality*. Consultado a 15 de agosto de 2011 em <http://www.w2vr.com/>
- 24 - Virilo, Paul (2000). *A velocidade de libertação*. Lisboa: Relógio d'Água.
- 25 - Brea, José Luis (1999). *Arte, Cuerpo, Tecnologia*. Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.
- 26 - Lieser, Wolf (2010). *Arte Digital. Novos caminhos da Arte*. H.F.Ullmann.
- 27 - Molnar, Vera (1990). *Inconceivable Images*. Consultado a 25 de fevereiro de 2012 em <http://dam.org/dox/2498.UhZmz.H.1.De.php>.

- 28 - Tribe, Mark e Jana, Reena (2007). *New Media Art*. Lisboa: Taschen.
- 29 - Dia Art Foundation (2011). *Artists' Web Project*. Consultado a 30 de novembro de 2011 em http://www.diacenter.org/artist_web_projects
- 30 - Grant, Colin (2, novembro, 2010). David Hockney's instant iPad art. *BBC News*. Consultado a 15 de fevereiro de 2012 em <http://www.bbc.co.uk/news/technology-11666162>.
- 31- Fino-Radin, Ben (2011). *Keeping it online*. Consultado a 25 de agosto de 2011 em <http://rhizome.org>.
- 32 - Munari, Bruno (1981). *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70.
- 33 - Kroker, Arthur e Kroker Marilouise (2010). *Code Drift*. Consultado a 14 de outubro de 2011 em <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=688>
- 34 - Gibson, William (1995). *Neuromancer*. HarperCollins Publishers.
- 35 - Moles, Abraham (1990). *Arte e Computador*. Porto; Edições Afrontamento.
- 36 - Munari, Bruno (1987). *Fantasia: invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual*. Lisboa: Editorial Presença.
- 37 - Santos, Miguel (2009, setembro). *Os Nativos Digitais e o Ensino Superior Analógico: Mais Afastamentos do que Aproximações*. Apresentado no IV Simpósio Pedagógico e Pesquisas em Educação. Consultado a 23 de novembro em <http://www.profdamasco.site.br.com/NativosDigitaisEnsinoSuperior.pdf>
- 38 - Landsheere, Viviane (1992). *Educação e formação*. Porto: Edições Asa.
- 39 - Valente J. A. (2000). Diferentes usos do Computador na Educação. Consultado a: 26 de agosto de 2011, em <http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/separatas/Sep1.pdf>
- 40 - Prensky, Marc (2001). *Digital natives, digital immigrants*. MCB University. Consultado a: 20 de fevereiro de 2011 em: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>

- 41 - Patrocínio, Tomás (2002). *Tecnologia, Educação e Cidadania*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.
- 42 - Fino, Carlos Nogueira (2007). *O futuro da escola do passado*. Lisboa: Edições Asa, pp.31-44
- 43 - Munari, Bruno (2006). *Design e comunicação visual*. Lisboa: Edições 70.
- 44 - Ministério da Educação (2001). *Geometria Descritiva A*. Consultado a: 30 de agosto de 2011 em http://www.dgdc.min-edu.pt/data/ensinosecundario/Programas/geometria_desc_a_10_11.pdf
- 45 - Formosinho, J. e Machado, J. (2008). *Currículo sem fronteiras*. V.8 n.1, pp.5-16.
- 46 - Martins Débora; Gonçalves, João; Rodrigues, Petra; Vieira, Ricardo e Marques, Vanessa (2011). *Novos ambientes de aprendizagem na disciplina de Geometria Descritiva*. Funchal: Universidade da Madeira.
- 47 - Jonassen, David (2000), *Computadores, Ferramentas Cognitivas*. Porto: Porto Editora.
- 48 - Ministério da Educação (2006). *Oficina de Multimédia B*. Consultado a: 30 de agosto de 2011 em http://www.dgdc.min-edu.pt/data/ensinosecundario/Programas/of_multime_b_12.pdf
- 49 - Palha, Sónia (s.d.). *Educar para a autonomia*. Instituto Freudenthal. Consultado a 14 de janeiro de 2012 em [http://www.nwo.nl/files.nsf/pages/NWOA_7NQJ4Z/\\$file/Palha%20educar%20para%20a%20autonomia%20XVEIM.pdf](http://www.nwo.nl/files.nsf/pages/NWOA_7NQJ4Z/$file/Palha%20educar%20para%20a%20autonomia%20XVEIM.pdf)
- 50 - Malashock, Duncan (2011, agosto). *Artist profile: Duncan Malashock*. Consultado a 30 de novembro de 2011 em <http://rhizome.org/editorial/2011/aug/10/artist-profile-duncan-malashock/>
- 51 - Sardinha, Idalina (s.d.) Iniciação à Prática Profissional - Ensino Supervisionado. Ficha da disciplina. Universidade da Madeira. Retirado de: http://www.uma.pt/portal/modulos/disciplina/index.php?T=1330953927&TPESQ=PESQ_DISCIPLINA_DADOSGERAIS&TPESQANT=PESQ_LST_PLANO&IDM=PT&CodCadeiraDocenteReg=88184&IdEdicaoCadeira=7496&IdCadeiraCurso=15312&NPAG=&

[IdCurso=341&IdLingua=1&Cod_Especialidade_Cx=0&TORDANT=&CORDANT=&SCRANT=/portal/modulos/curso/](#)

[index.php&NV_MOD=MODDISCIPLINA&NV_EAGR=EAGR_DISCIPLINADetalhe&NV_MOD_ANT=MODCURSO&NV_EAGR_ANT=EAGR_CURSOMEST&NV_TAB=&NV_TAB_ANT=](#)

52 - Jardim, Dina (2000, novembro). Algumas palavras de abertura. *Notas sobre a História da Escola Secundária Francisco Franco*. Funchal: Escola Secundária Francisco Franco (pp. 3-4).

53 - Rodrigues, Rita (2005, setembro/outubro). A propósito de Josefa de Óbidos. A mulher-artista do Século XVIII e a Escola Secundária Francisco Franco. *Leia S.f.f.* Funchal: Escola Secundária Francisco Franco (pp. 10-12).

54 - Abreu, Fátima (2005, setembro/outubro). Escultor Francisco Franco. *Leia S.f.f.* Funchal: Escola Secundária Francisco Franco (pp. 4-9).

55 - Valente, Carlos (2004, outubro). Os bolsiros de Paris. *Leia S.f.f.* Funchal: Escola Secundária Francisco Franco (pp. 25 - 27).

56 - Conselho Executivo (2011). *Regulamento Interno*. Retirado de: <https://sites.google.com/a/esffranco.edu.pt/esff/home/escola/regulamentos-e-normas>. Consultado a: setembro de 2011.

57 - Ministério da Educação (2006, abril). *Operacionalização dos Cursos Tecnológicos - Guia de Orientações*. Retirado de: www.dgicd.min-edu.pt/ensinosecundario/.../guia_orientacoes_ct.pdf

58 - Ministério da Educação (2001a, fevereiro). *Programa de Desenho B 10º ano*. Retirado de: www.dgicd.min-edu.pt/data/.../programas/desenho_b_10.pdf. Consultado a: setembro de 2011.

59 - Ministério da Educação (2002, março). *Programa de História das Artes 10º ano*. Retirado de: www.dgicd.min-edu.pt/data/.../programas/historia_artes_10.pdf. Consultado a: setembro de 2011.

60 - Costa, Maria José (2012, janeiro). *Caderno de Escolas*. Documento apresentado às Escolas da R.A.M.

61 - Costa, Maria José; Nóbrega, Sandro e Gonçalves, Conceição (2011, outubro).

Fantasia em Cena - Percepção Visual/Expressão Gráfica: A Comunicação e Expressão Visual de um Espetáculo de Teatro. Documento apresentado na formação “Fantasia em Cena”.

Bibliografia

- Agaben, Giorgio (1993). *A comunidade que vem*. Lisboa: Editorial Presença.
- American Psychological Association (2010). *Publication manual* (6^a ed.) Washington, D.C.: autor.
- Bento, António (2011). *As Etapas do Processo de Investigação: do título às referências bibliográficas*. Funchal: Coleção Ideias em Prática.
- Claus, Jürgen (2005). *The electronic Bauhaus*. Lisboa: COMA, pp. 160-175.
- Cruz, Maria Teresa (coord.) (1997). *Inter@ctividades*. Lisboa: ICTM'97.
- Csuri, Charles (2005). *Digital Art Objects of Charles Csuri*. Consultado a: 27 de agosto de 2011 em http://www.csurivision.com/digital-art/art-objects-0_0.php.
- Dias, Maria Helena Pereira (2000). *Hipertexto: Outra dimensão para o texto, outro olhar para a educação*. PUCCAMP.
- Finger, Brad e Weidemann, Christiane (2011). *50 Contemporary artists you should know*. Munique, Londres e Nova Iorque: Prestel.
- Gonçalves, Nelson e Figueiredo, Maria (2010). *Using free software in higher education for Creative purposes: the case of OpenLab*. Viseu: Escola Superior de Educação de Viseu.
- Goodman, Cynthia (1987). *Digital Visions. Computer and Art*. Everson: Harry N. Abrams Inc, Publishers.
- Grau, Oliver (2003). *Visual Art – from illusion to immersion*. Cambridge: The MIT press.
- Green, Rachel (2004). *Internet art*. Londres: Thames & Hudson World of Art.

Jardim, Dina (2001, novembro). Inauguração das Novas Instalações da Escola Secundária de Francisco Franco. *Leia S.f.f.* Funchal: Escola Secundária Francisco Franco.

Lazzarato, Maurizio (setembro, 2005). What possibilities presently exist in the public sphere?. *Atlantica Journal*. n.º23. Consultado a 30 de janeiro de 2012, em <http://www.generation-online.org/p/fplazzarato4.htm>

Lévy, Pierre (2003). *O que é o virtual?*. Consultado a 30 de agosto de 2011 em http://books.google.com/books/about/O_que_%C3%A9_o_virtual.html?id=IeNw_sOADVEC

Loja, António (2000, novembro). *Notas sobre a História da Escola Secundária Francisco Franco*. Funchal :Escola Secundária Francisco Franco

Manovich, Lev (2011). *How do you call a person who is interacting with digital media?*. Consultado a 30 de agosto de 2011 em <http://manovich.net>

Manovich, Lev (2011). *Media Visualization: Visual Techniques for exploring large media collections*. São Diego: Universidade da Califórnia, Departamento de Artes Visuais. Consultado a 30 de agosto de 2011 em http://manovich.net/DOCS/media_visualization.2011.pdf

Martins, Maria Isabel Lima (1997) *Folha de papel branco e ecrã de computador onde se pintam fantasias*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.

Mcneil, Joanne (2011). *The tale of the big computer*. Consultado a 28 de agosto de 2011 em <http://rhizome.org>.

Miller, Jonathan (1971). *As ideias de McLuhan*. São Paulo: Editora Cultrix.

Ministério da Educação (2002, março). *Programa de Desenho B 11º e 12º anos*.

Retirado de: www.dgidec.min-edu.pt/data/.../programas/desenho_b_11_12.pdf

Consultado a: setembro de 2011.

Ministério da Educação (2006, março). *Programa de História das Artes 12º ano*.

Retirado de: www.dgidec.min-edu.pt/data/.../programas/historia_artes_12.pdf.

Consultado a: setembro de 2011.

Moran, J. (2000). *Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologia*. São Paulo: Papirus Editora.

Mucchielli, Alex (1988). *O ensino por computador*. Lisboa: Editorial Notícias

Nunes, Paulo (2006). *História das Artes 12º ano*. Lisboa: Lisboa Editora.

Quaresma, José Dias (2009). *Digital, demasiado digital*. Lisboa: CIEBA – Secção Ciberarte: Faculdade de Belas Artes de Lisboa, pp. 41-71.

Quaresma, José e Dias, Fernando Paulo Rosa (coord.). (2010). *Circunvalações Digitais Vol II – Arte, Design e Plataformas Virtuais*. Lisboa: CIEBA – Secção Ciberarte: Faculdade de Belas Artes de Lisboa

Quaresma, José Dias e Guadix, Juan Carlos Ramos (org.). (2009). *Circunvalações Digitais: Forma de Alteridade, Prazer e Suspeita*. Lisboa: CIEBA – Secção Ciberarte: Faculdade de Belas Artes de Lisboa

Raimes, Jonathan (2006). *The digital canvas*. Sussex: Ilex

Ramos, Elza e Porfirio, Manuel (2006). *Manual do Desenho 12º Ano*. Porto: Edições Asa.

Santos, A.M. (1993). *Arte e Tecnologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Sousa, Jesus Maria e Fino, Carlos Nogueira (org.) (2007). *A escola sob suspeita*. Lisboa: Edições Asa.

Valente, Carlos (2006). *Para uma teoria da imagem cinematográfica*. Funchal: Universidade da Madeira.

Zielinski, Siegfried (1997). *7 tópicos sobre a Net*. Lisboa: ICTM'97, pp. 92-95

Referências das imagens

Imagem 1 - Junk - WWW (World Map), Vik Muniz, 2011.

Imagem 2 - <http://secondlife.com/>

Imagem 3 - http://www-03.ibm.com/innovation/us/thesmartercity/index_flash.html?cm_mmc=agus_brsmartcity-20090929-usbrp111-_p-_smcityvan-_smcityvan#/home/?menuid=development&v=city

Imagem 4 - <http://www.youtube.com/watch?v=jwMj3PJDxuo>

Imagem 5 - *The Weather Project* de Olafur Eliasson, 2010, Tate Modern.

Imagem 6 - <http://www.imagina.mc>

Imagem 7 - *Ballon Dog*, Jeff Koons, 1986.

Imagem 8 - *The Passing*, Bill Viola, 2006.

Imagem 9 - http://b.vimeocdn.com/ts/219/570/219570643_640.jpg

Imagem 10 - <http://i.ytimg.com/vi/awvOp1TdBqc/0.jpg>

Imagem 11 - http://www.cs.otago.ac.nz/graphite/images/guest_kawa_para_1.jpg

Imagem 12 - <http://www.youtube.com/watch?v=bxY4nLDEDOg>

Imagem 13 - http://www.kunstwerk-carlshuette.de/en/images/NordArt2011_Mantz-TheLeftHandOfDarkness_100K.jpg

Imagem 14 - *ASCII History of Moving Images, Psycho*, Vuk Cosic, 1999.

Imagem 15 - <http://404.jodi.org/>

Imagem 16 - *Net Art Generator*, Cornelia Sollfrank, 1999.

Imagem 17 - <http://www.gmu.edu/depts/gallery/2003/kaiser.html>

Imagem 18 - http://2.bp.blogspot.com/_d-9de065kJg/Sraq4sfvTLI/AAAAAAAAAEQ/UGp6OL9waGo/s320/dialtones.jpg

Imagem 19 - <http://www.mouchette.org/>

Imagem 20 - http://www.diacenter.org/artist_web_projects

Imagem 21 - http://www.googleartproject.com/?utm_source=Google&utm_medium=HPP&utm_campaign=artproject

Imagem 22 - http://www.designboom.com/weblog/images/images_2/2011/jenny/davidhockney/hockney09.jpg

Imagem 23 - <http://artemazeh.blogspot.com/2011/05/estranha-perspectiva-de-maurits.html>

Imagem 24 - <http://www.agencynet.com/#/clients>

Imagem 25 - <http://www.syfy.com/tinman/oz/>

Imagem 26 - <http://www.youtube.com/user/tippexperience>

Imagem 27 - <http://juizadodevalor.com.br/bm.htm>

Imagem 28 - http://www.ucp2009.com/images/prezi_nav.jpg

Imagem 29 - Instalações da Escola de Desenho Industrial António Augusto de Aguiar.

Imagem 30 - Instalações atuais da Escola Secundária de Francisco Franco.

Imagem 31 - Logotipo da Escola Secundária de Francisco Franco.

Imagem 32 - Plano Anual de Escola

Imagem 33 - *Site* da Escola Secundária de Francisco Franco.

Imagem 34 - Componente de formação geral do Curso Tecnológico de Multimédia.

Imagem 35 - Componente de formação científica do Curso Tecnológico de Multimédia.

Imagem 36 - Componente de formação tecnológica do Curso Tecnológico de Multimédia

Imagem 80 - Personagens principais da peça *Leandro, Rei da Helíria*.

Imagem 81 - Momento do espetáculo *Leandro, Rei da Helíria*.

Imagem 82 - Folheto informativo da exposição *Quarto sem vista*.

Nota: Todas as imagens não referenciadas neste ponto foram captadas por mim e pela mestrandia Débora Martins.

Anexo I

Planificação de Unidade - Desenho B

PLANIFICAÇÃO DE UNIDADE

DESENHO B	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A	1º PERÍODO
------------------	----------------	-----------------	------------------	-------------------

UNIDADE | *Papertoy* - Criação de imagens compósitas

OBJETIVOS GERAIS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTEÚDOS
<p>1. Desenvolver as capacidades de observação, interrogação e interpretação.</p> <p>2. Desenvolver as capacidades de representação, de expressão e de comunicação.</p> <p>3. Desenvolver métodos de trabalho individual e colaborativo, observando princípios de convivência e cidadania.</p> <p>4. Desenvolver o espírito crítico face a imagens e conteúdos mediatizados e adquirir, com autonomia, capacidades de resposta superadoras de estereótipos e preconceitos face ao meio envolvente.</p> <p>5. Desenvolver a sensibilidade estética, formando e aplicando padrões de exigência.</p> <p>6. Desenvolver a consciência histórica e cultural e cultivar a sua disseminação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usar o desenho e os meios de representação como instrumentos de conhecimento e interrogação. • Conhecer a articulação entre percepção e representação do mundo visível. • Desenvolver modos próprios de expressão e comunicação visuais utilizando com eficiência os diversos recursos do desenho. • Dominar os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica. • Explorar diferentes suportes, materiais, instrumentos e processos, adquirindo gosto pela sua experimentação e manipulação, com abertura a novos desafios e ideias. • Utilizar fluentemente metodologias planificadas, com iniciativa e autonomia • Desenvolver capacidades de avaliação crítica e sua comunicação, aplicando-as às diferentes fases do trabalho realizado, tanto por si como por outros. • Dominar, conhecer e utilizar diferentes sentidos e utilizações que o registo gráfico possa assumir. • Seleccionar e usar recursos gráficos de concretização, no sentido de dar resposta funcional a problemas práticos. 	<p>1. Visão</p> <p>1.1. Percepção visual e mundo envolvente 1.1.1.3. Outros estímulos (culturais e sociais)</p> <p>2. Materiais</p> <p>2.1. Suportes: papéis e outras matérias, propriedades do papel (espessuras, texturas, cores, resistência, estabilidade dimensional, permanência), formatos, normalizações e modos de conservação; suportes fotossensíveis e termossensíveis 2.2. Meios actuantes: riscadores (grafite e afins), aquosos (aguada, têmperas, aparos e afins) e seus formatos (graus de dureza, espessuras e modos de conservação) 2.3. Infografia: tipos de ficheiro gráfico, grau de compressão, número de cores, codificação da cor, captura de imagem, alteração de dimensão em pontos de ecrã.</p> <p>3. Procedimentos</p> <p>3.1. Técnicas 3.1.1. Modos de registo 3.1.1.3. Misto: combinações entre traço e mancha e experimentação de novos modos (colagem e outros) 3.2. Ensaios 3.2.1. Processos de análise 3.2.1.1. Estudo de formas (Estruturação e apontamento (esboço) e Estudo de formas naturais e artificiais) 3.2.2. Processos de síntese 3.2.2.1. Transformação (Gráfica: ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição; Infográfica: utilização de filtros • Invenção: construção de formas, padrões)</p> <p>4. Sintaxe</p> <p>4.2. Domínios da linguagem plástica 4.2.2. Cor 4.2.2.3. Efeitos de cor • Contrastes cromáticos: contraste de cor em si, contraste simultâneo, contraste claro-escuro, contraste quente/frio, contraste de qualidade, contraste de quantidade 4.2.4. Movimento e tempo 4.2.4.1. Organização dinâmica (Localização: colocação, peso, equilíbrio, desequilíbrio, tensão e Orientação: obliquidade, direcção, eixos, vectores) 4.2.3. Espaço e volume 4.2.3.1. Organização da profundidade</p> <p>5. Sentido</p> <p>5. 1. Visão sincrónica do desenho 5. 2. Visão diacrónica do desenho</p>
AULAS PREVISTAS	17 aulas do 1º período.	

ESTRATÉGIAS	MÉTODOS	AVALIAÇÃO
<p>Fase 0: Revisão de noções de perspetiva, através representação gráfica de observação direta temporizada, com recurso à técnica do lápis de cor.</p> <p>Fase 1: Noções e Pesquisa: Os alunos deverão compreender as noções associada ao projeto <i>Papertoy</i>, iniciando a sua pesquisa pessoal orientada. Deverão proceder à construção de um modelo.</p> <p>Fase 2: Procura e Simplificação Formal: Os alunos deverão proceder à escolha de um objeto que identifiquem com o seu projeto <i>Eu Virtual</i>, procedendo a sua representação e simplificação gráfica, geometrizando as formas.</p> <p>Fase 3: Planificação e Construção de Protótipos: Os alunos deverão planificar a forma obtida na fase anterior, registando todas as suas componentes, em formato digital, através do desenho rigoroso. Deverão, se necessário, proceder à construção de protótipos preparatórios para reflexão sobre o processo de construção, recorrendo a corte, colagem e montagem.</p> <p>Fase 4: Ilustração: Os alunos deverão proceder a ilustração do <i>papertoy</i>, recorrendo a técnicas mistas, escolhidas por si, utilizando o desenho quirográfico e o desenho digital.</p> <p>Fase 5: Produção Final: Os alunos deverão entregar o projeto desenvolvido, em planificação e montado, apresentado as suas justificações e escolhas, refletindo sobre os resultados obtidos.</p> <p>Utilização de apresentações dinâmicas interativas (Prezi e Flash) sobre os diferentes conteúdos abordados, no início de cada fase, recorrendo a mostra de trabalhos desenvolvidos por artistas portugueses e estrangeiros. Recurso à utilização do manual da disciplina e de livros especializados. Utilização de computadores com <i>software</i> de desenho digital, Adobe Flash, projetor de vídeo, computador para aula.</p>	<p>Método expositivo-dialogado; Método dialogado; Método demonstrativo; Apoio individualizado numa perspetiva construtivista do conhecimento.</p>	<p>D o m í n i o cognitivo e psico-motor 85%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aquisição de Conceitos - Concretização de Práticas <p>EXECUÇÃO DE TRABALHO INDIVIDUAL</p> <p>Provas de carácter prático 10%</p> <ul style="list-style-type: none"> - PARTICIPAÇÃO NOS EXERCÍCIOS DA AULA <p>Domínio Sócio-Afetivo 5%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valores e Atitudes gerais

Anexo II

**Planificação de
Unidade - História
das Artes**

PLANIFICAÇÃO DE UNIDADE

HIST. ARTES	12º ANO	TURMA 26	SALA 423A	1º PERÍODO
-------------	---------	----------	-----------	------------

UNIDADE | *Papertoy* - Criação de imagens compósitas

OBJETIVOS GERAIS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTEÚDOS
<ul style="list-style-type: none"> - Promover a aquisição de um conhecimento específico da história no campo da afirmação artística da Humanidade, onde o exemplo da produção artística das várias civilizações permita ao aluno reflectir sobre a formação do seu próprio mundo. - Interpretar a produção artística nos seus contextos ideológicos, na sincronia e na diacronia que lhe completam o sentido. - Desenvolver a sua sensibilidade estética perante diferentes formas de express.,o artística, independentemente dos contextos em que é produzida. - Promover a aquisição da noção de inter-transdisciplinaridade das várias componentes de formação numa perspectiva global do currículo. - Desenvolver atitudes de autonomia, solidariedade e cooperação crítica e interveniente na sociedade de que faz parte. - Contribuir para o desenvolvimento de um percurso de vida pessoal e profissional ligado à produção e fruição das artes. - Desenvolver um sentido de metodologia pessoal de trabalho aliando o esforço de estudo ao prazer da descoberta e utilização correcta dos conhecimentos adquiridos. 	<p>Identificar o papel da história das Artes nas ciências Humanas em geral e na história em particular.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar os modelos paradigmáticos dos diferentes momentos de produção artística. ● Desenvolver o espírito crítico face ao meio envolvente nos seus aspectos estéticos. <p>Utilizar conhecimentos adquiridos nesta disciplina no desenvolvimento de competências pessoais, quer como cidadão quer como profissional das artes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pesquisar fontes e consultar bibliografia numa dimensão de projecto artístico pessoal ou partilhado. ● Revelar atitudes de autonomia e cooperação, tanto no trabalho individual como no de grupo. ● Contribuir para potenciar capacidades de articulação das conceptualidades com a prática artística concreta. ● Dar a conhecer a transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX. ● Desenvolver a capacidade de compreensão da arte como um fenómeno transversal a várias áreas do conhecimento. ● Entender a forma como a evolução tecnológica influenciou as artes visuais. ● Desenvolver o espírito crítico perante decisões de escolha. ● Compreender o espaço virtual como o ambiente mais propício ao desenvolvimento do multimédia. 	<p>Bloco 2: A Arte contemporânea Módulo 2: Tendências actuais da arte contemporânea.</p> <p>2.8. As artes do pós-modernismo até à actualidade</p> <p>2.8.1. O Grafitismo: a nova realidade pictórica nascida nas grandes cidades</p> <p>2.8.1.1. A revolta das novas gerações marginalizadas e a sua poética estética</p> <p>2.8.2. A arquitectura <i>High-Tech</i>: o paradigma estético estrutura do Centro Georges Pompidou</p> <p>2.9. A transversalidade das artes nas últimas décadas do século XX</p> <p>2.9.1. As artes e a moda</p> <p>2.9.2. As artes e o marketing</p> <p>2.9.3. As artes e o design</p> <ul style="list-style-type: none"> - O Web design, o design gráfico e o design de produto. - O multimédia como característica da arte no espaço virtual - As novas possibilidades tecnológicas. - Estratégias de contaminação e ligação com a performance. - A possibilidade de construção de culturas individuais. - O espaço virtual na arte e a arte no espaço virtual: <i>new media art</i>. - Contextualização e características. - Apresentação de trabalhos relevantes sobre o tema. <p>2.10. O movimento do desconstrutivismo</p> <p>2.10.1. O apelo à ideia de ruína e o esplendor da ideia de fractura</p> <p>2.10.2. O exemplo do Museu Guggenheim de Bilbao</p> <p>2.11.1. O <i>Star System</i> americano e o cinema de autor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A produção artística mundial: Obras e artistas mais relevantes. Características e questões sociais. - A possibilidade de construção de culturas individuais.
AULAS PREVISTAS	5 aulas no 1º Período.	

ESTRATÉGIAS	METODOLOGIAS	AVALIAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicações dinâmicas desenvolvidas em <i>prezi</i> para cada aula de conteúdos. - Visualização de sítios <i>online</i> sobre artistas e instituições de arte. - Apresentação de uma proposta de trabalho prático, sob o tema “Violências”, de criação de uma imagem de carácter interventivo, onde cada aluno, deverá construir uma imagem de carácter interventivo, utilizando um <i>software</i> de edição ou criação de imagens. - Visita de estudo ao Teatro Municipal Baltazar Dias, para a visualização da peça de teatro “Violências”, encenada pela Oficina Versus. - Apresentação de uma proposta de trabalho de investigação orientada a desenvolver em paralelo com a atividade prática, onde cada aluno, ficará responsável pela pesquisa e seleção de informação sobre um artista, arquiteto ou designer, selecionados durante a aula, sendo entregue em formato digital. - Entrega de documentos orientadores: do trabalho de pesquisa orientada, onde são apresentados os parâmetros a cumprir, e do trabalho prático, onde são apresentados vários artistas e trabalhos como exemplo e motivação. - Entrega de fichas de apoio sobre os conteúdos apresentados. - Convite à Dr.ª Carla Rosa, licenciada em Marketing pelo IADE, para a lecionação de uma aula sobre conteúdos referentes ao marketing e a publicidade, explicitando a relação com o design e com o multimédia. 	<p>Método expositivo-dialogado; Método dialogado; Método demonstrativo; Apoio individualizado numa perspectiva construtivista do conhecimento.</p>	<p>D o m í n i o c o g n i t i v o e p s i c o - m o t o r 75%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aquisição de Conceitos - Concretização de Práticas <p>EXECUÇÃO DE TRABALHO INDIVIDUAL</p> <p>Provas de carácter prático 20%</p> <ul style="list-style-type: none"> - PARTICIPAÇÃO NOS EXERCÍCIOS DA AULA <p>Domínio Sócio-Afetivo 5%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valores e Atitudes gerais

A Nossa Universidade

Colégio dos Jesuítas
Rua dos Ferreiros - 9000-082, Funchal

Tel: +351 291 209400
Fax: +351 291 209410
Email: gabinetedareitoria@uma.pt