Região Autónoma da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

DIREÇÃO DE SERVIÇOS DE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA (DSEA)

Projeto da Modalidade Artística de Cinema e Arte Digital (CAD)

Coordenador: Vasco cunha

Ano letivo: 2020/2021

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Cinema e Arte Digital

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO 3
2. OBJETIVOS 4
3. COMPETÊNCIAS 5
4. CONTEÚDOS 5
5. ATIVIDADES / ESTRATÉGIAS 6
6. RECURSOS MATERIAIS 6
7. AVALIAÇÃO 6
8. BIBLIOGRAFIA 7

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Cinema e Arte Digital

1. INTRODUÇÃO

No contexto em que vivemos, onde o discurso foca a globalização e união entre povos, devido às necessidades imergentes, cada vez mais se verifica a necessidade de se trabalhar a educação numa perspetiva multicultural e o cinema e a arte digital têm essa capacidade, visto que favorecem a troca de informações e conhecimentos entre diferentes culturas.

A linguagem do cinema é uma via no processo ensino-aprendizagem, proporcionando aos alunos outros conhecimentos, inserindo-os na vida social e cultural. Podemo-nos referir ao cinema como expressão artística, política e ideológica, como forma de comunicação e entretenimento, como maneira de aprender. No entanto, é necessário perceber qual é o verdadeiro papel do cinema na formação dos alunos. Apercebemo-nos que um dos seus principais papéis é de comunicar socialmente, isso irá ter implicações na construção da personalidade das crianças e jovens.

Naturalmente, o cinema contribui para o desenvolvimento da cidadania, se determinadas histórias contemporâneas forem bem exploradas, facilmente são interiorizadas pelas crianças e jovens, podendo ser trabalhados os valores e as problemáticas presentes na sociedade. É através destes tipos de aprendizagem que os alunos constroem a sua, a qual tem efeito na cultura de um país.

Atualmente, os professores dispõem de diversas tecnologias e recursos audiovisuais que podem ser perfeitamente incorporados na sua prática escolar e explorados na sala de aula. A questão não está apenas em introduzir uma tecnologia nova na sala de aula, mas sim pensá-la dentro de uma linha de ação pedagógica. Este processo poderá ser facilitado através da modalidade de expressão artística – cinema e arte digital nas escolas da Região Autónoma da Madeira.

Os audiovisuais já entraram na escola e interferem direta ou indiretamente na aula, abrindo possibilidades de motivação dos alunos e de conhecimento do mundo, interferindo na forma de pensar e de estar. Como Belloni (2005) refere, "o avanço tecnológico no campo das comunidades torna indispensável e urgente que a escola integre esta nova linguagem audiovisual que é a linguagem dos alunos - sob pena de perder o contacto com as novas gerações" (p. 69).

Com o aparecimento da Web 2.0, fomos levados a utilizar a Internet com maior frequência para práticas escolares. Atualmente, quase todas as disciplinas incluem na sua planificação atividades relacionadas com a pesquisa e construção de conteúdos online. Se repararmos, muitas das atividades englobam a visualização e construção de vídeos e pequenos filmes sobre determinada temática e criação de vários conteúdos sob forma de arte digital, tais como, web art, ilustrações e pinturas digitais, edição de fotos, modelagem em 3D, pixel art, gifs, entre outras. O que nos leva a perceber a importância que é dada, por parte dos professores, a estes recursos, podendo ser elementos importantes na prática letiva.

Não podemos esquecer que, nas gerações mais recentes, a imagem e o movimento fazem parte da sua vida, por isso, a sala de aula deve possuir estes dois componentes. De acordo com Capucho (2008), é grave não se atribuir, à iniciação da alfabetização audiovisual e à iniciação à linguagem cinematográfica, uma importância semelhante à que se concede na

educação da língua materna, sobretudo num tempo em que a sociedade contemporânea está inundada com o audiovisual e multimédia.

O que se pretende é formar, nos jovens, a capacidade de adaptação, avaliação e decisão, onde a cooperação é essencial na sociedade contemporânea e democrática em que vivemos. É necessário olhar para métodos de ensino que sejam válidos, que contribuam para um apoio efetivo no processo ensino-aprendizagem e o filme e arte digital poderão dar esse auxílio, se forem vistos como tal.

Assim, esta modalidade de expressão artística, pretende ser uma mais valia para as escolas, proporcionando mudanças significativas no modelo pedagógico através da promoção da transdisciplinaridade, percebendo-se a importância que poderá ter na aprendizagem. Nesse sentido, indo de encontro aos interesses e motivações dos alunos, torna-se essencial dar liberdade e apoiar a produção audiovisual e arte digital nas escolas, suportada na modalidade de expressão artística – cinema e arte digital. Esta modalidade contará com o apoio do Programa Educamedia da Direção Regional de Educação que assenta na vertente do audiovisual, multimédia e educação para os media.

2. OBJETIVOS

Tendo em conta a natureza desta modalidade, realçando evidentemente a componente prática, traçou-se um conjunto de objetivos que seguidamente se apresentam:

- Suscitar o interesse pela história e cultura da RAM, recorrendo à produção audiovisual de conteúdos de caráter regional;
- Promover a interação e reflexão crítica sobre os trabalhos elaborados;
- Potenciar o uso das TIC/Multimédia em contexto educativo;
- Promover competências na área da produção e realização audiovisual e multimédia, a nível conceptual e prático;
- Promover o trabalho colaborativo e a interdisciplinaridade na realização de projetos de cinema de animação e arte digital cujas temáticas envolvam a comunidade escolar;
- Proporcionar aprendizagens significativas através da manipulação de materiais, imagens e sons, utilizando os meios necessários;
- Conhecer recursos essenciais para realizar produtos audiovisuais e arte digital em contexto escolar;
- Promover uma educação para os media e capacitar os alunos para a descodificação de discursos mediáticos;
- Desenvolver a criatividade e incentivar para a produção de conteúdos audiovisuais e arte digital.
- Sensibilizar para os produtos audiovisuais potenciadores da construção do conhecimento;
- Proporcionar a aquisição de aptidões genéricas fundamentais relativamente à comunicação, artes e design;
- Contribuir para a redução do insucesso e abandono escolar com iniciativas que captem o interesse dos alunos.

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Cinema e Arte Digital

A modalidade artística de cinema e arte digital envolve três áreas de capacitação, cinema, arte digital e multimédia, estando a educação para os media inerente nestas áreas.

3. COMPETÊNCIAS

Esta modalidade tem como intuito a transmissão de competências que permitam aos professores e alunos ter a capacidade, ou estar habilitados para a produção audiovisual/multimédia e arte digital em vários aspetos e para a educação para os media, tais como:

- Aquisição de competências técnico-artísticas no âmbito da leitura e produção de imagens e sons através dos equipamentos tecnológicos;
- Aquisição de saberes nos domínios da captação, registo, tratamento e difusão de imagens;
- Aquisição de saberes específicos do cinema, vídeo, fotografia, luz, multimédia e som.
- Criação de uma cultura e sensibilidade visual e estética;
- Aquisição de conceitos essenciais de fotografia, iluminação e imagem;
- Desenvolvimento e capacidades de operações de câmara em tecnologia fílmica e videográfica;
- Aquisição de técnicas para produção e realização de projetos de cinema de animação;
- Desenvolvimento de formas de descodificação de discursos mediáticos;
- Reconhecimento de diferentes tipos de arte digital;
- Aquisição de conhecimentos sobre o funcionamento de ferramentas digitais de exploração de arte digital;
- Reconhecimento de diferentes tipologias e caraterísticas dos media.
- Desenvolvimento de capacidades de comunicação e expressão criativa;
- Promoção e partilha de produtos audiovisuais e multimédia.

4. CONTEÚDOS

- Planos de cinema e televisão (planificação, movimentos de câmara, regas e ângulos de câmara);
- Pós-produção e composição visual em projetos fílmicos, televisivos e videográficos;
- Pós-produção áudio, captação de som;
- Iluminação (fontes de luz fundamentais);
- Introdução ao vídeo de animação como ferramenta e meio de comunicação próprio;
- Noções essenciais sobre técnicas de animação;
- Storyboard no cinema de animação;
- Conceito de arte digital;
- Tipos de conteúdos de arte digital;
- Programas e ferramentas emergentes na área da produção audiovisual arte digital;
- Noções de cenários, objetos e iluminação para projetos de animação (organização espacial, criatividade e estética);

- Introdução ao guionismo;
- Técnicas de cinema de animação;
- Programas de captação de imagem;
- Planos de vídeo, organização estética e observativa;
- Captação, composição e animação de elementos;
- Espaço e cenário (efeitos especiais);
- Importação de ficheiros, capacidade de organização e seleção;
- Criação de projetos de cinema, com enfâse em projetos de cinema de animação.
- Criação de conteúdos de arte digital diversificados.

5. ATIVIDADES / ESTRATÉGIAS

A proposta às escolas consiste na adoção de uma metodologia de trabalho que contribua para uma melhoria da capacidade crítica relativamente à informação mediática, da criatividade e aptidão para a criação de conteúdos audiovisuais/multimédia e arte digital da escola e da comunidade.

Relativamente a ferramentas TIC a utilizar, procedimentos, trabalhos e utilização de equipamentos e espaços, haverá por parte da coordenação da modalidade um trabalho de orientação, sugestão e estruturação de todas as dimensões envolvidas para a sua execução.

Após a inscrição, antes do início do trabalho prático, a equipa coordenadora dará orientações e reunirá com os intervenientes, caso se verifique necessidade. Serão também disponibilizados vídeos tutoriais, documentos de apoio e ainda a possibilidade de apoio *online*.

Haverá a possibilidade de frequentarem ações de formação para professores e alunos, orientadas para a produção audiovisual e multimédia, adquirindo assim competências para a execução dos trabalhos com sucesso. Além disso, contarão com o apoio do Educamedia para a obtenção de certificação para a escola nesta área e preparação para participação em concursos e festivais regionais, nacionais e internacionais, de forma a divulgar o trabalho realizado, com possibilidade de serem premiados.

6. RECURSOS MATERIAIS

Os recursos materiais necessários serão adaptados mediante a disponibilidade das escolas e os trabalhos propostos. No entanto, existe um conjunto de materiais essenciais para o desenvolvimento de atividades propostas tais como:

Materiais: Lápis de desenho, borracha, papel vegetal, fita/cola, lápis de cor, caneta de feltro ou outro material de pintura, de preferência não aquoso, papel (cartolina ou, preferencialmente, papel aguarela), tesouras, bloco de notas; legos; plasticina (várias cores), massa adesiva (UHU,Patafix, UHU,Tac, Pritt, Multi, Tack, Bostik ou outro semelhante) ou em alternativa, ataches.

Equipamentos: computadores; máquina fotográfica, telemóvel, tablet, webcam, tripé, candeeiros de mesa; projetor de vídeo, pano verde (croma key).

Notas:

1. A instituição escolar poderá solicitar à coordenação do Programa Educamedia apoio em termos de equipamentos. Requisição: *http://bit.ly/reqedm*
2. Poderão ser dinamizadas oficinas de formação (aprox. 3 horas) sobre várias técnicas. Requisição: *http://bit.ly/edm_oficinas*
3. O apoio técnico de filmagem e edição, deve ser solicitado através de e-mail (*www.educamedia.educatic.info*).

7. AVALIAÇÃO DE ATIVIDADES E PROJETOS

Será aplicado o método expositivo, com demonstração do funcionamento das diferentes técnicas/ferramentas/recursos digitais, seguido de orientações (guias didáticos) para a aplicação prática. Assim, serão valorizados os seguintes pontos:

- Interesse e participação;
- Trabalho colaborativo e envolvência em projetos de equipa;
- Realização das atividades propostas;
- Capacidade de expressão e comunicação através dos meios audiovisuais e arte digital;
- Criatividade em projetos individuais e de grupo;
- Destreza manual e digital;
- Valores e atitudes;
- Atitude crítica e responsável.

A avaliação final do projeto será feita pelo professor responsável através de um questionário de avaliação no final do ano letivo, sobre as atividades desenvolvidas e eventuais sugestões.

8. BIBLIOGRAFIA

Aumont, J. (2009). A imagem. Lisboa: Texto & Grafia

Babin, P. (1993). Linguagem e cultura dos media. Venda Nova: Bertrand Editora.

Berger. N. e Cassidy J. (2006). Hue Book of Animation. USA. Hue.

Dancyger, K. (2003). Técnicas de edição para cinema e vídeo. ed. Elsevier, pp. VIII-IX.

Denis S. (2010). O Cinema de Animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia.

Escudero, G. (1971). Vamos falar de Cinema. Lisboa: Editorial verbo.

Gardies, R. (org.) (2008). Compreender o cinema e as imagens. Lisboa: Texto & Grafia

Lieserl, W. (2010). Arte Digital: Novos Caminhos na arte. Ed.H.F.Hullmann.

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Cinema e Arte Digital

Martin, M. (2005). Uma linguagem Cinematográfica. Lisboa: DinaLivro.

Mercado. A. (1984). Para uma pedagogia audiovisual na escola portuguesa. Ensinos preparatório e secundário. Tese de doutoramento, Universidade de Aveiro, Aveiro.

Pereira, L. (2013). Literacia digital e políticas tecnológicas para a educação. Santo Tirso: DeFacto Editores

Kittler, F. (2011). Técnicas Artísticas-Novos media novas práticas. Lisboa: Ed. Vega; 1ªed.

Stop motion Studio. https://www.cateater.com/. Consultado em 10 de janeiro de 2020.

Wales, L. (2015). Complete Guide to Film and Digital Production: The People and The Process. Consultado em 10 de outubro de 2019.

Vásquez, E. (2002). Videoteca XI. Cine y médios de comunicación. Making of. 12.

Sítio de referência na internet:

Educamedia: *www.educamedia.educatic.info*

Nota: Documento sujeito a alterações/adaptações.

Funchal, 30 de junho de 2020

Vasco Alexandre Ferreira Cunha

(O Coordenador)