



2. PÁRA, ESCUTA E OLHA

DURAÇÃO
230' a 390'

INTRODUÇÃO

DESCRIÇÃO GERAL

Esta atividade visa encorajar os jovens a olhar para a sua envolvência e para o modo de vida dos outros. Promove a atenção à sua própria cultura, ao que é valorizado por eles e pelos outros nas sua rotinas - comida, lugares - considerando o quanto é semelhante e variado. Esta oficina promove o trabalho em grupo para criar um pequeno vídeo com imagens e som em movimento. Fornece aos jovens tecnologias digitais que os ajudarão a mover-se no mundo digital com confiança e responsabilidade.

OBJETIVOS

- › Aumentar a competência na organização de conteúdos digitais.
- › Aumentar a consciência de que as pessoas pertencem e se identificam com várias culturas.
- › Aumentar a consciência de que a cultura é fluida e dinâmica.
- › Experimentar novas ferramentas digitais para criar e editar imagens.

PREPARAÇÃO

Antes da atividade:

- › Prepare os links com os exemplos de vídeo sugeridos.
- › Instale a aplicação Improvisa (ver em recursos)

Preparar o espaço/sala:

- › Cadeiras e mesas.
- › Acesso à Internet.
- › Projetor de vídeo e um computador.
- › Um telemóvel smartphone por grupo de participantes (mínimo).

OPCIONAL: aplicações de edição de imagem

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

Nível 3: aprendizagem de nova ferramenta digital

PASSO A PASSO

45' a 60'	<p>O(A) educador(a) apresenta as atividades da oficina e uma breve história da imagem em animação: “Com a emergência do cinema no início do século XX e a democratização trazida pelo vídeo nos anos 70, os nossos retratos tornaram-se animados. Quando assistimos a um filme, deixamo-nos transportar para a vida que está a acontecer no ecrã e projetamos os nossos próprios sentimentos sobre as personagens que vemos. Tal como as imagens que vemos em livros, revistas e cartazes, os filmes e vídeos tornam-se as principais referências da nossa cultura visual. Assim, nesta oficina, também utilizaremos a imagem em movimento para fazer retratos”.</p> <p>O educador(a) explica o processo de trabalho desta oficina: “Vamos criar pequenas sequências de imagens que capturem movimentos específicos (por exemplo caminhar) em contextos específicos (por exemplo ruas, desportos, concertos, escola). Uma vez que as sequências tenham sido geradas, iremos decompor e recompor aleatoriamente através da aplicação digital Improvisa, que, por sua vez, se torna um sequenciador de imagens. Posteriormente, às imagens também será possível adicionar sons. Num momento final, quem interage com a aplicação poderá criar um filme animado com uma banda sonora que será sempre diferente, dependendo da escolha do autor”.</p>
	<p>Instalar e aceder à aplicação Improvisa (ver link 5).</p> <p>O(A) educador(a) apresenta a história, funcionamento e potencial da aplicação, bem como alguns exemplos, de preferência relacionados com o tema da atividade. Os participantes ocupam algum tempo a explorar a aplicação.</p> <p>O(A) educador(a) apresenta e discute exemplos de sequências de Muybridge (1) e ajuda a analisar algumas das imagens (de acordo com o Modelo para análise da imagem na Parte I, ponto 7 do Guia do Educador). Os participantes aprendem sobre as primeiras sequências de fotografia, a base da animação e do cinema. O(A) educador(a) ajuda os participantes a compreender como funcionam e o seu potencial exploratório.</p> <p>O(A) educador(a) presta atenção a alguns conselhos técnicos para a sequenciação de imagens: número mínimo de fotogramas em cada sequência (12); utilização de tempo para controlar a captura de fotogramas; relação sequencial entre as imagens; entre outros.</p>
50' a 60'	<p>SESSÃO DE FOTOGRAFIA para criar sequências de movimento: O(A) educador(a) apoia os participantes na organização do trabalho da sessão e na criação de grupos de trabalho. Os participantes devem pensar no tipo de sequências que querem realizar e fazer um plano de trabalho (um storyboard muito pequeno). Esta sessão pode ser realizada em diferentes locais, dependendo dos planos de trabalho. Por exemplo, os grupos podem captar imagens na rua ou podem fazer um conjunto numa sala. É importante captar várias sequências de movimento.</p>
	<p>TRABALHAR COM SOM: O som será trabalhado como um elemento essencial para uma narração multimédia. O(A) educador(a) põe a tocar diferentes materiais sonoros relacionados com o ambiente urbano, música, som ambiente, entre outros, da coleção da Improvisa (ver link 2). Os participantes escutam e analisam.</p>
	<p>O(A) educador(a) explica alguns tópicos relevantes sobre direitos de autor e algumas das possibilidades de utilização de material visual e sonoro existente.</p>
45' a 60'	<p>Explorar o material sonoro e utilizar a aplicação Improvisa para uma primeira experimentação com a combinação entre som e imagem.</p>

Ética

Os trabalhos dos participantes podem ser partilhados online com o seu consentimento, ou dos seus encarregados de educação, ou podem ser mantidos offline. Para mais informações sobre privacidade e proteção de dados pessoais, consultar o “[Guia do Educador](#)” Parte 1.4, p.6

Avaliação

[Aqui](#) o educador(a) pode encontrar recursos para levar a cabo a avaliação da oficina.

Descrição e links de referência

(1) Sobre Edward Muybridge, “The Man Who Captured Time”, e o seu trabalho.

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/07/eadward-muybridge/483381/>
<https://www.eadwardmuybridge.co.uk/>

(2) Coleção Improvisa, sons e músicas urbanas:

[Link to pdf](#)

(3) Tutorials - Audacity Manual

<https://www.audacityteam.org/>

(4) <https://freesound.org/> (requer login)

(5) Improvisa Tutorial

[Link to pdf](#)



PASSO A PASSO

0' a 90'	<p>SESSÃO DE SOM: O(A) educador(a) apoia os participantes a aprender como utilizar o software Audacity para criar os seus próprios samples - Audacity Manual (ver link 3). Os participantes exploram o software Audacity e experimentam a criação de amostras utilizando este software e o material áudio gratuito que lhes é disponibilizado. Os participantes podem captar sons ou utilizar sons da coleção FreeSound (ver link 4) ou da coleção Improvisa (ver link 2) para serem reeditados criando novos sons.</p> <p>Aviso: É possível passar este passo à frente e utilizar sons da coleção FreeSound ou da coleção Improvisa sem os editar no Audacity. Este som pode ser usado para ser combinado com as imagens.</p>
45' a 60'	<p>Os participantes criam com a aplicação Improvisa. Primeiro, os(as) educadores(as) ajudam-nos a aprender como criar e partilhar álbuns com a aplicação Improvisa (ver link 5). Os grupos de participantes podem criar os seus próprios álbuns na Improvisa combinando imagens e sons. Em conjunto, os grupos decidem quais e quantos álbuns irão publicar para serem utilizados por outros. Sobre a utilização de imagens e criações de outras pessoas, o(a) educador(a) pode procurar “direitos de imagem” no Apêndice do Guia do Educador > Saiba Mais > Recursos Jurídicos.</p>
45' a 60'	<p>Cada grupo apresenta brevemente os álbuns que criou/partilhou (máximo 3 minutos por grupo). Cada participante pode, individualmente, interagir com os álbuns criados por outros grupos e criar as suas próprias composições e gravações audiovisuais. O(A) educador(a) orienta os participantes numa discussão sobre o processo de combinação de linguagens para uma narrativa rica de percepções multidimensionais e para a construção de significados pessoais. Pode refletir sobre a representação e o imaginário individuais e coletivos e/ou como cada grupo realizou uma criação coletiva como prática artística e expressiva.</p>