



Punctum & Studium: o olho mágico

Cláudia Patrícia Miranda Coutinho

Projeto para obtenção do grau de Mestre em Gestão Cultural

Orientador: Dr. Nuno Faria

Caldas da Rainha, setembro de 2018



Punctum & Studium: o olho mágico

Cláudia Patrícia Miranda Coutinho

Projeto para obtenção do grau de Mestre em Gestão Cultural

Dissertação de Mestrado realizada sob a orientação do Doutor Nuno Faria,
Professor da Escola Superior de Artes e Design do Politécnico de Leiria.

Caldas da Rainha, setembro de 2018

Agradecimentos

A realização da presente Tese de Mestrado só se tornou possível graças à colaboração e contributo de várias pessoas e instituições, às quais, desde já, demonstro o meu mais profundo apreço e gratidão.

Gostaria de dirigir algumas palavras de agradecimento, em particular:

Aos meus pais, irmã e cunhado pelo apoio e carinho que me têm dado tal como pelos esforços que têm feito por mim ao longo da minha vida e, em particular, do meu percurso académico.

Ao meu namorado, pela paciência nos dias que dediquei a este estudo e por ter feito esta caminhada ao meu lado sempre com muita ternura e amor. Não poderia deixar de agradecer à sua mãe e padrasto por me terem recebido de braços abertos e pelo apoio que me têm dado.

Ao meu orientador de tese de mestrado, o Prof. Doutor Nuno Faria, pela sua total disponibilidade em me ajudar a derrubar alguns dos obstáculos que se foram encontrando ao longo da formulação do Projeto de tese, pela exigência do método e rigor sobre o qual fez a orientação do meu estudo, pelos esclarecimentos, opiniões e sugestões, pela indicação de alguma bibliografia relevante para a temática em análise, pela revisão crítica de todos os escritos elaborados, pela acessibilidade e cordialidade demonstradas aos longo deste processo e, por fim, pelo constante estímulo e confiança nas minhas capacidades.

Ao Prof. Doutor Pedro Letria por ter suscitado em mim o interesse pela Fotografia e à Prof. Doutora Isabel Baraona pelo carinho e amabilidade em me ajudar a descobrir qual o caminho a seguir.

À Doutora Ana Sofia Godinho, coordenadora do Gabinete da Educação do município de Óbidos, por me ter recebido sempre braços abertos e com muita simpatia e por se ter mostrado sempre disponível a ajudar.

Por fim, agradeço à minha família e amigos pelo afeto ao longo deste processo.

A todos, mais uma vez reitero a minha mais sincera gratidão.

Resumo

Perante a constante presença das imagens nas rotinas sociais, a fotografia tornou-se um veículo indispensável para as relações de comunicação entre sujeitos. Este novo estilo de vida imposto pelas redes sociais leva a que as gerações mais jovens se integrem no mesmo sem terem total compreensão do que o processo fotográfico possa englobar, levando a um uso desgastante do meio sem dar oportunidade para que este se torne uma verdadeira ponte para novas aprendizagens. Atualmente a fotografia reflete-se como um gesto banal, automático, reproduzível e manipulável pretendendo saciar unicamente a necessidade de poder mostrar, isto, graças a um desenrolar de evoluções relativas à simplificação do seu processo e, como resultado o leque de possibilidades a que a mesma possa servir tem vindo a diminuir.

Como tal, a presente investigação pretende formular uma resposta eficaz e apelativa a essa necessidade de complementar a relação existente entre o processo acima descrito e os seus utilizadores mais jovens através de um programa de atividades que promova a experimentação da fotografia como instrumento estimulante da expressão individual, da criatividade e das práticas artísticas. Não menos importante será o caráter multidisciplinar do programa desenvolvido como meio para a prática de competências transversais pelos seus participantes como o espírito crítico, a capacidade de comunicação e de tomada de decisões.

O projeto pretende agir em escolas e em instituições ou organizações que ofereçam serviços de aprendizagem a nível nacional, sendo esta a atmosfera mais propícia para cativar o público alvo e para melhores resultados. Como tal, a criação de um *Website* mostra-se o melhor recurso para a propagação do projeto, tanto para a divulgação dos serviços oferecidos como para exposição de resultados.

Palavras-chave: *Gestão Cultural; Educação; Imagem Fotográfica; Expressão; Explorar; Criatividade.*

Abstract

Given the constant presence of images in social routines, photography has become an indispensable vehicle for the relations of communication between people. This new lifestyle imposed by social networks leads the younger generations to integrate in itself without having full understanding of what the photographic process can include, leading to an exhausting use of the medium without giving the opportunity for it to become a true bridge for new learnings. Today, photography is reflected as a banal, automatic, reproducible and manipulative gesture, aspire to satisfy only the necessity of power, that's thanks to a course of evolutions related to the simplification of the photographic process, as a result, the range of possibilities that photography can serve has been decreasing.

As such, the present research intends to formulate an effective and appealing response to this need of complement the relationship between the process described above and its younger users through a program of activities that promotes the experimentation of photography as a stimulating instrument of individual expression, creativity and artistic practices. No less important will be the multidisciplinary character of the program developed as a means for the practice of transversal competences by its participants such as the critical spirit, the ability to communicate and to make decisions.

The project intends to act in a school context and in institutions or organizations that offer learning services at a national level, as this being the most favorable atmosphere for capturing the target audience and for the best results. As such, the creation of a *website* is the best resource for the propagation of the project, both for the dissemination of the services to be offered and for the presentation of results.

Keywords: *Cultural Management; Education; Photographic Image; Expression; Explore; Creativity*

Índice

AGRADECIMENTOS.....	III
RESUMO	V
ABSTRACT	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	2
ÍNDICE DE TABELAS	3
CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	6
1.1. A necessidade da imagem Fotográfica.....	6
1.1.1. Reviver o real.....	7
1.1.2. A imagem entre as leis da física e da química	8
1.1.3. “Uma jovem substitui um velho”: a imagem fotográfica e o mundo da arte 11	
1.2. A mudança de paradigma da imagem fotográfica.....	13
1.2.1. Reprodutibilidade da imagem fotográfica.....	15
1.2.2. As imagens viajam.....	16
1.2.3. Fotografia: novo código das relações sociais.....	18
1.3. O ensino da imagem fotográfica.....	19
1.3.1. Imagem – Linguagem	20
1.3.2. Partir em busca do conhecimento perante os paradigmas sociais presentes: Acompanhar as necessidades de adaptação à realidade e à vida	21
1.3.3. O plano educativo e a intervenção cultural no território	22
CAPÍTULO II- ENQUADRAMENTO CONTEXTUAL DO PROJETO	24
2.1. A condição da experiência sobre a aprendizagem	25
2.2. Os novos paradigmas sociais adaptados à esfera educativa	26
2.3. A pertinência da intervenção de micro projetos no ensino tradicional	27
2.4. O município como veículo à inclusão de programas de estudo	28

CAPÍTULO III – PROJETO PUNCTUM & STUDIUM: O OLHO MÁGICO 30

3.1. Punctum & Studium: o olho mágico	30
3.1.1. Visão	32
3.1.2. Missão.....	32
3.1.3. Valores.....	32
3.1.4. Análise SWOT.....	33
3.1.5. Cronologia de desenvolvimento do projeto	34
3.1.6. Descrição das atividades	35
3.1.7. Duração de atividades	44
3.1.8. Público-alvo e idade dos participantes por atividade.....	46
3.1.9. Número de participantes por sessão de atividades.....	48
3.1.10. Orçamento.....	50
3.1.11. Parcerias	57
CONCLUSÃO	58
BIBLIOGRAFIA.....	60
ANEXOS	62
Anexo 1 - Análise ao município de Óbidos para a realização do projeto <i>Punctum & Studium: o olho mágico</i>	62
Análise de dados estatísticos sobre o município de Óbidos	62
Entrevista a Ana Sofia Godinho, Gabinete da Educação de Óbidos	71
Anexo 2 - Imagens da maquete do site do projeto <i>Punctum & Studium: o olho mágico</i> 77	
Anexo 3 – Fotografias do libreto do projeto <i>Punctum & Studium: o olho mágico</i>.....	81

Índice de Figuras

<i>Figura 1 - Copy of a translation of a Hieroglyphic plate, Henry F. Talbot, 1846</i>	6
Figura 2 - A grove of trees, Henry Fox Talbot, Lacock Abbey, 1835	8
Figura 3 - Modelo de uma câmara escura	9
Figura 4 - Latticed Window, Henry Fox Talbot, Lacock Abbey, agosto 1835	10
Figura 5 - Experiência eletrofisiológica, Guillaume D. de Boulogne, Hospital de Salpêtrière, 1852 a 1856	12
Figura 6 – Untitled “I shop therefore i am”, Barbara Kruger, 1987	13
Figura 7 - Imagem do filme “Man With a Movie Camera”, Dziga Vertov, 1929	15
Figura 8 - Levelland and oil field, Mishka Henner, Texas, 2013	17
Figura 9 - Levelland and oil field, Mishka Henner, Texas, 2013	17
Figura 10 – Exposição The Whiteness of the Whale, Paul Graham, BombasGens Centre d’Art, Valencia, 1 de dezembro 2017	20
Figura 11 - Imagem de atividade realizada no Atelier Criativo dos Arcos, Município de Óbidos	23
Figura 12 - Imagem de atividade realizada no Atelier Criativo dos Arcos, Município de Óbidos	23
Figura 13 – Imagem de atividade realizada no Atelier Criativo do Furadouro, Município de Óbidos	23
Figura 14 – Fundação Reggio Children, Reggio Emilia, Itália	24
Figura 15 – Fundação Reggio Children, Reggio Emilia , Itália	26
Figura 16 - Laboratório criativo, desenvolvimento da criatividade (2), Reggio Emilia Portugal	29
Figura 17 - Laboratório criativo, desenvolvimento da criatividade (2), Reggio Emilia Portugal	29
Figura 18 – Projeto Punctum & Studium: o olho mágico	30
Figura 19 - Projeto Punctum & Studium: o olho mágico	31

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Análise SWOT	33
Tabela 2 - Duração das atividades do projeto Punctum & Studium; o olho mágico (em semanas)	44
Tabela 3 – Número de participantes por atividade do projeto Punctum & Studium: olho mágico	48
Tabela 4 – Descrição orçamental das atividades do projeto Punctum & Studium: o olho mágico (em €)	50

Abre a porta e caminha

Cá fora

Na nitidez salina do real

Sophia de Melo Breyner Andresen, «Musa»

Capítulo I – Fundamentação Teórica

1.1. A necessidade da imagem Fotográfica

Desde sempre que o homem se procura encontrar com o referente a que as imagens transportam, ora em busca de conhecimento ora em busca da nostalgia do reencontro. Assim, para apoiar a tarefa do olhar e, inevitavelmente, da memória onde nada é reprodutível nem permanente, o homem, ao longo dos tempos, dedicou-se à criação de instrumentos e técnicas capazes de socorrer esta necessidade. Consequentemente, a partir de certo momento na história, tudo se alterou: as imagens podem se desvanecer na nossa memória, mas muito dificilmente se desgastam no papel ou no ecrã e, como efeito deste progresso, a sociedade caminhou ao encontro de uma realidade onde estas estão constantemente presentes e se propagam a um ritmo vertiginoso saciando a sede do homem pela descoberta.

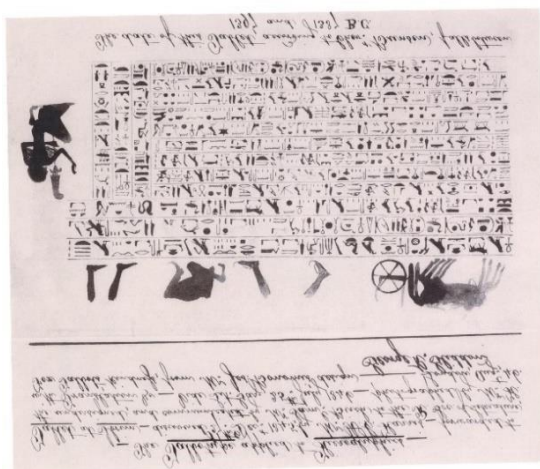


Figura 1 - Copy of a translation of a Hieroglyphic plate, Henry F. Talbot, 1846

Estas representações visuais tornaram-se, portanto, uma das formas mais utilizadas nas relações (privadas/públicas; pessoais/sociais) e como tal, sendo estas dotadas de uma existência particular (apesar de estarem incondicionalmente ligadas ao seu referente através do grito “isto foi!”, “isto é!” e “isto será”, são ausente de um sentido unilateral e de uma descrição global, representam assim um limbo entre o esperado e o surpreendente), devem ser alvo de estudo para que se possa usufruir das suas valências.

1.1.1. Reviver o real

Aquilo atinge o olhar sem qualquer manipulação, comprova a realidade. Este efeito das imagens torna-se um meio inevitável ao conhecimento, a partir das mesmas parte do que existe e já existiu no mundo visível torna-se acessível à nossa observação quantas vezes forem necessárias, ou seja, para além de transportarem consigo memórias de momentos do passado, aos quais, no presente podemos já não ter acesso, elas, por serem permanentes, têm a capacidade de oferecer ao observador a oportunidade de analisar os seus pormenores em busca do surpreendente.

Muitos antes da invenção dos aparelhos fotográficos, o homem já conferia ao desenho (entre outras técnicas) a tarefa de captar o que no mundo visível se mantém em constante movimento e transformação, portanto, este gesto surge da necessidade de permanecer, de fugir à inevitável força do tempo e de catalogar tudo sob a forma de conservação visual. Mais tarde, com o aparecimento da fotografia esta carência humana obteve resposta através de um meio muito mais fiel, “Diríamos que a fotografia sempre trás consigo seu referente, ambos atingidos pela mesma imobilidade amorosa ou fúnebre, no âmago do mundo em movimento: estão colados um ao outro, membro por membro, como o condenado acorrentado a um cadáver em certos suplícios;”. (Barthes, 2012)

As capacidades do aparelho fotográfico não se resumem unicamente a esta condição, ele veio também ampliar o campo do visível. O gesto implícito no ato de fotografar demanda uma tomada de decisão por parte de quem fotografa, e a percepção do observador sobre a fotografia será sempre afetada pelas suas vivências, assim sendo, a fotografia nunca se encontra desligada da realidade do fotógrafo e dos seus observadores, podendo tomar múltiplas utilidades e interpretações.

“A Fotografia torna-se então, para mim, um médium estranho, uma nova forma de alucinação: falsa no nível da percepção, verdadeira no nível do tempo: uma alucinação temperada, de certo modo, modesta, partilhada (de um lado, “não está lá”, de outro, “mas isso realmente não esteve”): imagem louca, com tinturas de real.”. (Barthes, 2012)

1.1.2. A imagem entre as leis da física e da química

«Sobre a Arte do Desenho Fotogénico, ou processo segundo o qual os Objetos da Natureza por si mesmos se desenhavam sem o socorro do Lápis do Artista» (Talbot, 1844)



Figura 2 - A grove of trees, Henry Fox Talbot, Lacock Abbey, 1835

Através da luz tudo se torna visível, sendo que pelo efeito da sua fenomenologia o que ela atinge ela irradia, e deste acontecimento natural que é a base do nosso olhar nasce a fotografia. Nela, através dos esforços do homem, a natureza desenha um reflexo permanente de si própria, tornando ao observador possível o acesso a realidades distanciadas pelo espaço e pelo tempo. O corpo real que existiu no momento da fotografia vem de encontro com o meu olhar agora, a partir do laço que os raios que irradiou criaram com o papel. “Uma espécie de vínculo umbilical liga o meu olhar ao corpo da coisa fotografada: a luz, embora impalpável, é aqui um meio canal, uma pele que partilho com aquele ou aquela que foi fotografado.” (Barthes, 2012)

Todos os progressos técnicos feitos em torno da Fotografia são da ordem de dois processos naturais distintos: da física, através do aprimoramento dos dispositivos óticos para uma melhor captação dos raios luminosos que formam as imagens; e da química, no estudo e na descoberta de substâncias capazes de fixar os raios luminosos no papel. A existência da Fotografia nunca pode, portanto, fugir ao diálogo entre os elementos naturais que lhe deram origem, a imagem fotográfica não existiria sem as irradiações luminosas (e a atmosfera terrestre que as filtra), as reações químicas e os objetos a serem fotografados.

Foram longos os anos em que a fotografia (e os seus processos semelhantes) tomou o tempo de algumas das mentes mais ilustres da História. O estudo de certos fenómenos fotoquímicos que mais tarde vieram a ser ligados ao processo fotográfico são tão antigos como a origem da própria civilização. A câmara escura (instrumento que mais tarde deu susceção à câmara fotográfica) por exemplo, foi estudada e utilizada ao longo de séculos, atingindo grande importância no Renascimento, no auge das explorações e descobertas científicas, época em que se começou a dar uma atenção mais aprofundada aos processos físicos de produção de imagens e ao uso da câmara escura como ferramenta de auxílio à produção de desenhos e pinturas.



Figura 3 - Modelo de uma câmara escura

Foi já no século XIX, com a vivência da Revolução Industrial e com os desenvolvimentos tecnológicos conferidos pelos homens da ciência, que a fotografia deu o nó com a sua permanência, as cartas que expunham as maravilhosas propriedades dos sais de prata como agentes fixadores de imagens foram trocadas e publicadas pelos curiosos da altura, desde então, houve um progresso continuo no aprimoramento do dispositivo fotográfico.

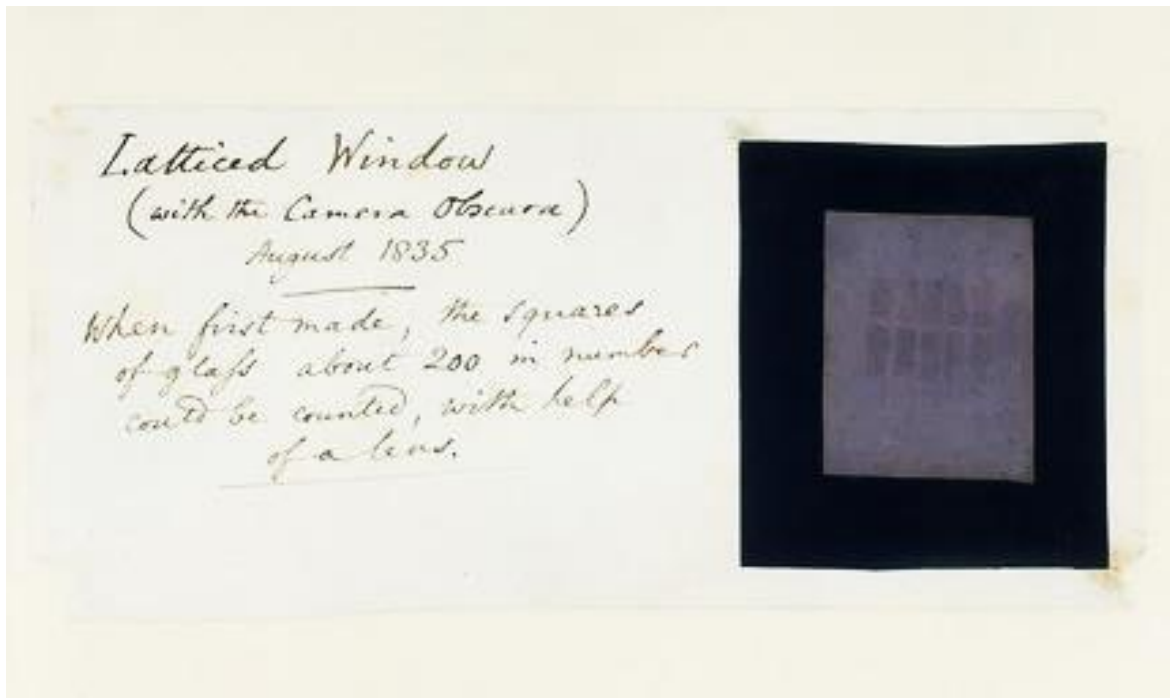


Figura 4 - Latticed Window, Henry Fox Talbot, Lacock Abbey, agosto 1835

1.1.3. *“Uma jovem substitui um velho”*: a imagem fotográfica e o mundo da arte

“Uma jovem substitui um velho: nestas viagens entre a ciência e a arte, a imagem técnica circulou, mas o seu objeto mudou.” (Sicard, 2006)

Fotografar tornou-se possível graças aos curiosos homens das ciências que ao longo de séculos moveram os seus esforços rumo ao desenvolvimento dos processos fotográficos, porém, com o passar do tempo a fotografia deixou de servir unicamente como experiência científica ou curiosidade da época, a sua existência começou a moldar-se a outros domínios, os quais seriam mais próximos a determinadas características da fotografia que até então não teriam sido exploradas.



Figura 5 - Experiência eletrofisiológica, Guillaume D. de Boulogne, Hospital de Salpêtrière, 1852 a 1856

“Destruídas agora de sentido para o mundo médico ou científico; as imagens voltam para as instituições artísticas; aqui, em muitos casos, adquirem outra dimensão estética e pedagógica. As novas utilizações transformam as próprias imagens, conferem-lhes novas significações.” (Sicard, 2006)

No início do século XX, o desenvolvimento industrial promoveu o questionamento sobre quais os efeitos que as suas expansões teriam para humanidade. Nesta altura os artistas, através do decorrer de vários eventos liberais ligados à industrialização e aos novos estilos de vida puderam “reivindicar uma forma de liberdade, uma espécie de «direito à inexatidão».” (Sicard, 2006), como consequência a imagem fotográfica, que já começara a abrir caminho no meio artístico, começou a ter uma existência cada vez mais ligada ao mesmo.

Mais tarde, quando o aparelho fotográfico se tornou mais fácil de utilizar, a imagem fotográfica começou a ter uma presença muito forte no ambiente cultural e social, dispor de uma câmara deixou de ser um privilégio dos investigadores e das elites, agora quase todas as famílias poderiam ter acesso a uma câmara de bolso e através dela captar os momentos e pessoas importantes nas suas vidas.

Esta industrialização em massa do aparelho fotográfico e a sua consequente utilização em massa levaram a que começassem a estabelecer-se utilidades específicas para a categoria de fotógrafo. Desta forma, promoveu-se assim a distinção entre fotógrafo amador e profissional, o que anteriormente não existia. Perante estas distinções e desenvolvimentos, a fotografia ganhou cada vez mais reconhecimento no mundo.

1.2. A mudança de paradigma da imagem fotográfica

Nascida em Era de grandes mudanças, a fotografia foi na altura da sua descoberta, alvo de grande admiração. Mais tarde com o desenvolvimento dos processos fotográficos, começou a ser cada vez mais comum e tornou-se acessível a um crescente número de pessoas, embora esse acesso fosse restrito apenas a algumas classes sociais. Com o aceleramento do processo de industrialização, as circunstâncias em que o mundo da fotografia se desenvolvia, mudaram completamente de rumo, após o aparelho fotográfico se tornar acessível a qualquer pessoa, de maneira fácil e prática, o inicial espanto relacionado com a magia do processo fotográfico foi-se dissolvendo.

Com a aceleração do mercado de vendas e correria do mundo atual, a fotografia tornou-se uma presença insubstituível na nossa sociedade. Os seus atributos foram utilizados para vários fins, entre eles a propaganda comercial, tendo esta sido um dos sectores que mais beneficiou com a sua expansão, agora as imagens seduziam os consumidores, com a promessa de que os produtos representados vinham a preencher os vazios nas suas vidas.

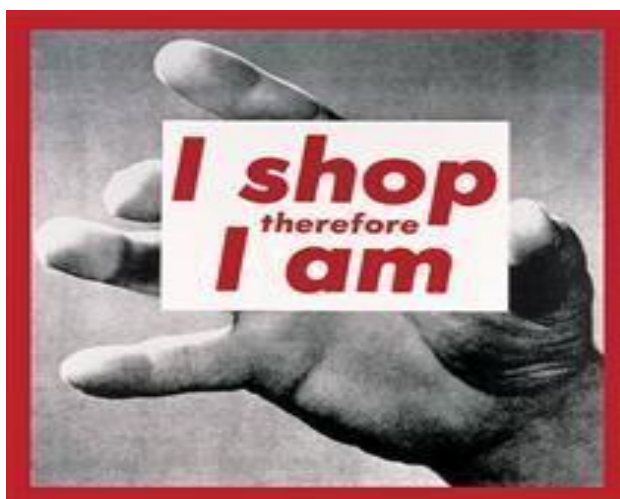


Figura 6 – Untitled “I shop therefore i am”, Barbara Kruger, 1987

Portanto, a imagem tornou-se um verdadeiro condutor na sociedade consumista existente hoje em dia, mas também se tornou num importantíssimo agente no acesso à informação. Cercada pelas imagens nos jornais, nos noticiários, nas propagandas, nos arquivos, etc., a sociedade viu-se unida à fotografia sem hipótese de retorno, cada pedaço de tempo será enquadrado, observado e reinterpretado.

“A fotografia reforça uma visão nominalista da realidade social como integrando pequenas unidades em número aparentemente infinito, já que o número de fotografias que se pode tirar de qualquer coisa é ilimitado. Através das fotografias, o mundo transforma-se num conjunto de partículas desconexas e independentes; e a história, passada e presente, num conjunto de anedotas e *faits divers*. A câmara atomiza a realidade, torna-a manuseável e opaca. É uma visão do mundo que nega a inter-relação, a continuidade, e que confere a cada momento as características de um mistério.” (Sontag, 2012)

Nunca se poderia fugir ao incontornável panorama da fotografia na vida social, seria errado negar a constante compulsão de fotografar a nossa própria experiência num gesto fugitivo a um fim. “Mallarmé, o mais lógico dos estetas do século XIX, disse que tudo o que existe no mundo existe para vir a acabar num livro. Hoje em dia, tudo o que existe, existe para vir a acabar numa fotografia.” (Sontag, 2012)

A aliança entre esta necessidade de fotografar e as novas tecnologias, tudo alterou e dispersou, como que num abrir e fechar de olhos, milhares de imagens se dispõem diante de nós. Os ínfimos cliques na câmara estão agora ao nosso dispor através de um clique na web.

1.2.1. *Reprodutibilidade da imagem fotográfica*

“Podemos fixar ou esquecer essas imagens, mas captámo-las rapidamente e elas estimulam, ainda que por instantes, a nossa imaginação, quer através da memória quer através da esperança.” (Berger, 2006)

Com a explosão da sociedade de consumo implementou-se uma cultura subjacente a este novo estilo de vida, as raridades e as realidades distantes são agora próximas do consumidor através da sua imagem, são reproduzidas através da câmara para qualquer propósito, que satisfaçam a sede de sua posse. A presença da câmara veio alterar o nosso modo de ver e conseqüentemente a situação em que vivemos, fornecem uma nova percepção do mundo. Uma única imagem, depois de reproduzida milhões de vezes poderá ser vista por milhões de pessoas, ao mesmo tempo. em espaços diferentes, em contextos diferentes. Conclusivamente, a câmara e a sua capacidade de reproduzir vieram para eliminar a barreira do tempo e do espaço no nosso campo visual.

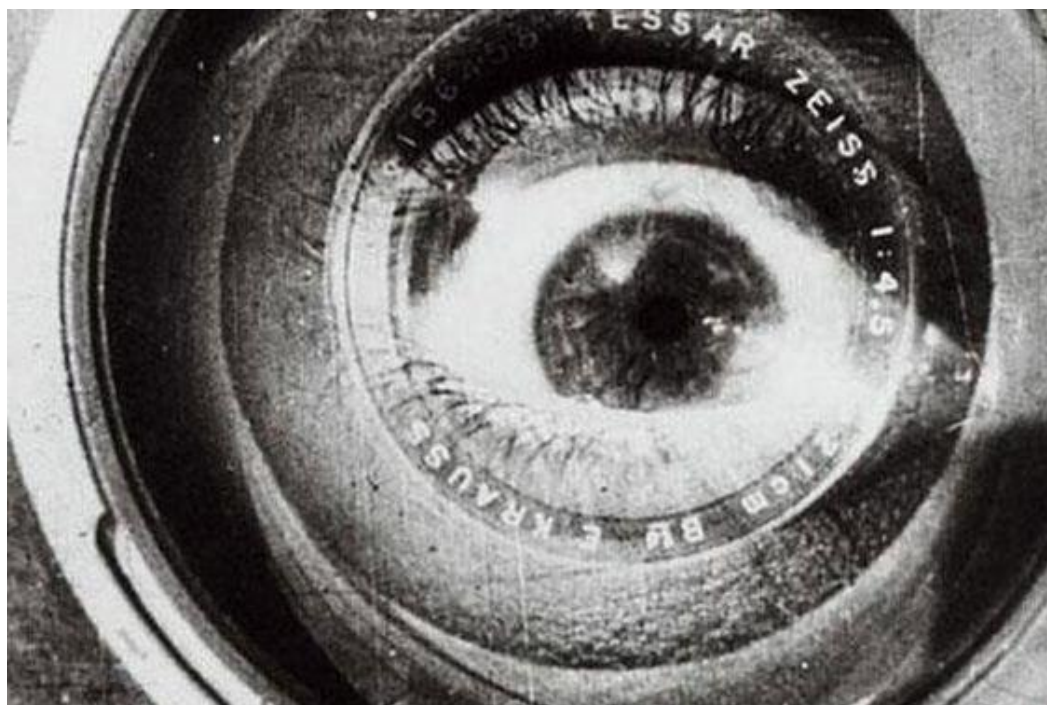


Figura 7 - Imagem do filme “Man With a Movie Camera”, Dziga Vertov, 1929

1.2.2. As imagens viajam

“Mobilidade absoluta, as fotografias dão força ao sonho de voar. Nem o olhar nem o mundo são já fixos: ambos flutuam, um em relação ao outro, numa nova independência e instabilidade.” (Sicard, 2006)

Nas mãos mágicas do aparelho fotográfico a imagem deixou-se viajar pelos olhares sobre os quais ela passa, o desejo da aproximação de coisas espacialmente distantes tornou-se um pouco mais possível. Com a produção em massa de representações visuais, estas passaram a vir de toda a parte ao nosso encontro, barreiras de milhares de quilómetros são quebradas através da rede de distribuição de imagens, este fenómeno ganhou mais consistência com o surgimento das redes sociais, a partir daí não são só imagens de propaganda que circulam o mundo, são maioritariamente as imagens de cariz pessoal, tornando o mundo privado diferente de até então, passando este no presente, de algo a preservar a algo a ser divulgado. “A fotografia tornou-se um dos principais meios de acesso à experiência, a uma ilusão de participação.” (Sontag, 2012), ilusão esta que estimula o imaginário do observador, leva-o a transportar-se para uma realidade diferente da sua, vivendo a sua própria experiência através da experiência de outrem. O mundo da imagem digital tende a agir sobre nós e sobre os nossos quereres, apelando ao nosso desejo, e fazendo com que a realização pessoal do sujeito só se torne possível quando pode realizar algo que viu noutro alguém, algo anteriormente exposto por um seu semelhante.

Para além das redes sociais e de todas as propagandas/publicidade, novas ferramentas que transportam o nosso olhar para outro espaço foram criadas, como são o caso das ferramentas de sistema GPS ou Google Street View, é claro que os exploradores da fotografia do século XIX nunca poderiam prever a tamanha evolução das suas descobertas que levaria o homem a poder “caminhar” sobre sítios onde só o seu olhar se encontra presente.



Figura 8 - Levelland and oil field, Mishka Henner, Texas, 2013

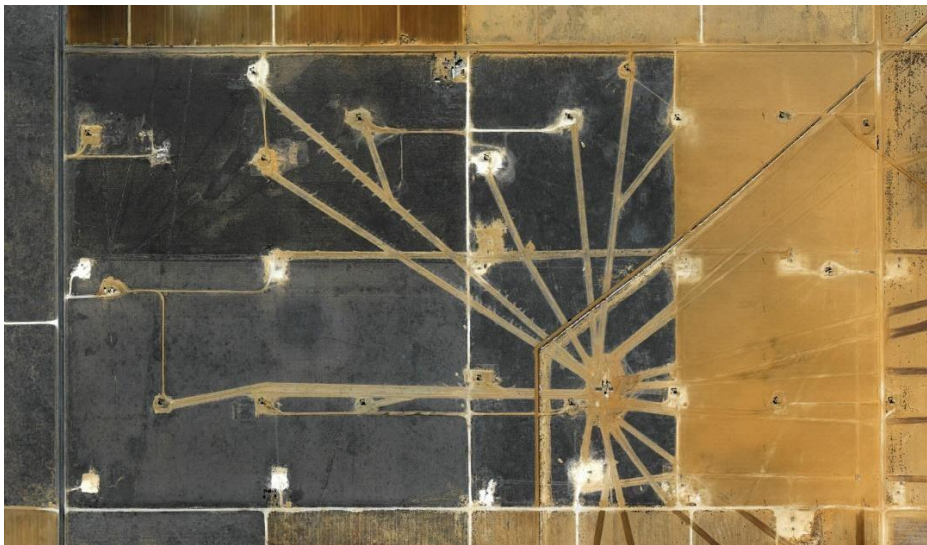


Figura 9 - Levelland and oil field, Mishka Henner, Texas, 2013

1.2.3. *Fotografia: novo código das relações sociais*

“A partir deste momento, a sociedade imunda precipitou-se, como um só Narciso, para contemplar a sua trivial imagem no metal.” (Almeida & Carlos, 2016)

As fotografias existem com o propósito de nos atingir e de facto muitas conseguem, tocam a sensibilidade pessoal através da união entre o nosso campo visual e a nossa experiência, se considerado o *status quo* das relações sociais, a imagem, que tem um enorme papel sobre o animal social que habita em nós, deve ser vista como um ponto de interação entre a intenção de quem a publica e a análise feita por quem a observa e acaba por dela concluir, segundo a sua experiência. Nas redes sociais a fotografia é sempre a forma mais prática e acessível para uma série de funções relacionadas com a necessidade de quem a utiliza, esta necessidade surge do gesto quase inocente de informar ou representar até gestos mais elaborados como surpreender ou fazer significar, mas, na realidade, a grande intenção fotográfica do século XXI é a de dar vontade, tornar-se cobiçado, fazer-se sentir na posse de algo especial como forma de defesa contra a ansiedade provocada pela falta de segurança em si, e também por um ritmo frenético onde somos bombardeados por novidades a tempo inteiro, e onde ninguém quer ficar de fora ou desinformado. Este panorama das relações sociais levou à exposição daquilo que seria até então privado, no ambiente público, a vida privada tornou-se alimento à nova forma de estar socialmente, sendo que o espaço privado como era conhecido deixou de existir perante a superabundância de imagens e de informação.

“O fascínio não pode existir sem que a inveja social pessoal constitua um sentimento vulgar e generalizado. A sociedade industrial, que caminhou para a democracia e depois parou a meio do caminho, é a sociedade ideal para gerar este tipo de emoções. A procura da felicidade individual foi considerada um direito universal. No entanto, as condições sociais existentes fazem o indivíduo sentir-se impotente. Vive na contradição entre aquilo que é e aquilo que gostaria de ser. E então, ou se torna plenamente consciente da contradição e das suas causas e adere à luta política por uma democracia ampla, que envolve, entre outras coisas, o derrube do capitalismo, ou continua a viver continuamente sujeito a uma inveja que, associada ao seu sentido de impotência, se dissolve no recurso ao devaneio, ao sonhar-acordado.” (Berger, 2006)

1.3. O ensino da imagem fotográfica

“Nada se vê se não se mantiver a distância; mas nada se vê se não nos aproximarmos. O talento resulta de uma habilidade nestes incessantes jogos de disposição. Ver necessita, simultaneamente, do saber e da inocência.” (Sicard, 2006)

“As imagens são complexas pela sua estrutura, pelos dispositivos que as fabricam e distribuem, mas também pelas relações que estabelecem por causa delas e com elas. Uma imagem pode ter a complexidade de ser descrita e interpretada por mil palavras, o que mostra aliás a forte interação de ambos os campos.” (Abrantes, 2006) (Sicard, 2006) Se este novo olhar é fabricado e enquadrado pela máquina que vê, não haverá menor dúvida de que as imagens devem ser ensinadas para uma melhor compreensão do seu universo, para se poder aprender a tirar um melhor proveito da sua utilização e para compreender o forte laço que temos com as mesmas.

A educação deve sempre acompanhar o progresso humano e relembrar as descobertas do passado, neste sentido as mudanças que a fotografia trouxe para o nosso mundo não podem ser deixadas de parte, sem ela muitos campos do saber não tinham progredido tão rapidamente como progrediram e sem ela parte do que descobrimos sobre nós próprios não tinha sido descoberto. “Ao nos ensinar um novo código visual, as fotos modificam e ampliam as nossas ideias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar. Constituem uma gramática e, mais importante ainda, uma ética do ver. Por fim, o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro na nossa cabeça — como uma antologia de imagens.” (Sontag, 2012)

Fotografar é uma forma de apropriação que não é passiva à nossa experiência, este gesto determina a nossa relação com o mundo, ou seja, vai de encontro aos conhecimentos aos quais queremos chegar, logo, desprender a educação do conhecimento neste meio das imagens seria um erro, pois é delas e será delas a maior parte da informação que circula e chega até nós e a nossa análise das mesmas pode chegar a ser falaciosa dado que ela tem uma multiplicidade de sentidos, isto porque observar uma imagem leva-nos a pensar e a sentir ao mesmo tempo qual será a realidade que esta transportou, portanto ela é um leque inesgotável de possibilidades para a nossa imaginação.

Além de se tentar compreender as fotografias tiradas por outras pessoas, nós próprios deveríamos aprender um pouco sobre nós próprios através do simples gesto de fotografar, este gesto iria desvendar muito sobre a nossa personalidade e sobre os nossos verdadeiros interesses, logo, a fotografia deve ser compreendida com uma agente da nossa função cognitiva, porque o é.

1.3.1. *Imagem – Linguagem*

“Uma imagem ao lado de outra não são duas imagens” (Sardo, 2017)



Figura 10 – Exposição The Whiteness of the Whale, Paul Graham, BombasGens Centre d'Art, Valencia, 1 de dezembro 2017

Por mais abstrata que uma fotografia seja, a intenção da sua criação é sempre objetiva, prende-se, portanto, com o facto da imagem comunicar. Ao longo dos séculos a fotografia tem constituído uma forma de linguagem cada vez mais presente, assim, a partir do momento em que a imagem começou a conter cada vez mais significações, a análise a uma fotografia mostrou-se uma operação mais complexa do que a simples tarefa de catalogar.

Distanciar a nossa maneira de ver o mundo ao tiramos uma fotografia seria um gesto tão impossível como escrever uma carta de amor sem expor os nossos sentimentos, pois fotografar nunca é um gesto passivo às nossas vivências, portanto produzir uma imagem (ou

apoderar-se dela) implica querer comunicar, querer expressar e querer criar um diálogo. O mesmo acontece para quem observa uma fotografia, nunca obstante da sua experiência, o observador recebe a mensagem da imagem mediante aquilo que vê e o que é.

Apesar de constituir uma forma de linguagem, a fotografia não possui um discurso objetivo como na escrita, a interpretação que dela será retirada é um prisma de múltiplas faces, dela podemos retirar muitos instrumentos para estabelecer uma posição perante certas realidades, especialmente numa sociedade cada vez mais abundante em redes de conhecimento, a imagens mostra-se um meio mais compacto e ao mesmo tempo complexo para comunicar.

1.3.2. Partir em busca do conhecimento perante os paradigmas sociais presentes: Acompanhar as necessidades de adaptação à realidade e à vida

Acompanhar as necessidades de adaptação à realidade e à vida é um exercício de flexibilidade. Todos nós nos deparamos com várias situações que nos ensinam fora e dentro do âmbito escolar, como tal, existe em cada circunstância o poder de aprender e de ensinar.

Quando se obtém uma aprendizagem através de um sistema padronizado de ensinamentos, tudo o que seja exterior a esse padrão torna-se estranho e inútil (na maior parte dos casos). Ora, mediante este facto, é essencial que educar e aprender sejam medidas exteriores a um sistema deste tipo, pois estas circunstâncias só levariam o aluno a sentir intolerância em adquirir outros conhecimentos exteriores aos impostos, para além de que hoje em dia se torna cada vez mais importante formar indivíduos capazes de inovar, de comunicar e com atitude proativa, capacidades as quais sobre a influência deste tipo de ensino castrador da individualidade, serão cada vez mais difíceis de adquirir.

Educar deve partir da busca pelo conhecimento, a todos os níveis e pelos modos que assim o façam, desde que estes sejam válidos como fonte sólida e segura para o seu fim. Assim, o ensino, dentro de do âmbito escolar, deve não só garantir os programas essenciais de aprendizagem, mas também outras vias de ensino, as quais adaptadas às necessidades e inquietações sentidas no tempo e espaço presente.

Neste sentido, torna-se fundamental a criação de programas que se adaptem aos paradigmas da contemporaneidade, os quais, ao invés de fechados e padronizados devem ser flexíveis e inéditos. Tal como nestes programas deve-se tratar dos assuntos próprios numa vertente teórica e prática, para que se extraia um conhecimento completo sobre os temas que promovem.

1.3.3. O plano educativo e a intervenção cultural no território

Com o fenómeno de globalização cada vez mais imposto na sociedade e com o aumento da rede global à qual a internet nos facilita o alcance, as características locais de cada território começaram a dispersar-se, a cultura local começou-se a adaptar ao cenário global imposto pelo capitalismo e pela cultura de massas. Perante este cenário os programas educativos devem garantir a valorização do território e da comunidade local, na medida em que devem criar planos de intervenção nos mesmos.

Criar programas educativos próprios contribui de várias maneiras para a aquisição de competências da sua população e se os mesmos forem inéditos, tornam-se mais atrativos para quem neles participa, o que por consequência leva a um maior sucesso destes programas e uma maior formação da população residente.

Deparado com os novos paradigmas da atualidade local, o espaço educativo deve sofrer uma reestruturação no sentido de levar os membros da comunidade escolar a expandir os seus horizontes e a refletir as necessidades locais, para que estes, intencionalmente, participem nas atividades e contribuam para uma melhor qualidade de vida em comunidade. É de um sistema de qualidade e aberto a responder as necessidades atuais que parte a inclusão social e a melhor qualidade das potencialidades dos alunos, dando a estes a possibilidade de se descobrirem através de métodos de ensino que se adaptem às necessidades de cada um. Deste modo os alunos serão incentivados na busca pelas suas vocações.

Tendo acesso às várias vantagens que este sistema educativo personalizado pode ter, o poder local deve fazer uma aposta na educação como meio não só de melhorar a qualidade de educação e formação, mas também de fomentar a dinamização e o crescimento local, através de práticas que promovam o diálogo entre a educação e outros agentes locais como por exemplo, a cultura, o desporto ou o ambiente.



Figura 11 - Imagem de atividade realizada no Atelier Criativo dos Arcos, Município de Óbidos

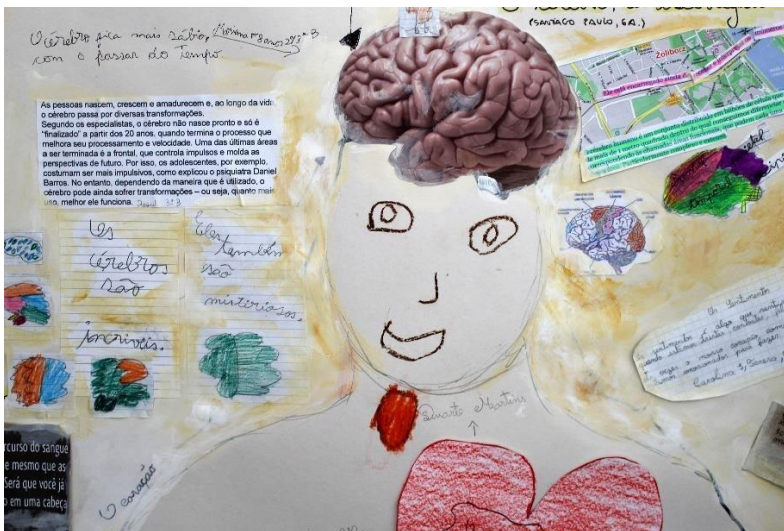


Figura 12 - Imagem de atividade realizada no Atelier Criativo dos Arcos, Município de Óbidos



Figura 13 – Imagem de atividade realizada no Atelier Criativo do Furadouro, Município de Óbidos

Capítulo II- Enquadramento contextual do projeto

Ao longo da formulação do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*, a contextualização do mesmo ressaltou como sendo um dos agentes mais importantes para definir a sua prática. Após um trabalho de análise e pesquisa entre as várias hipóteses de como dar vida ao projeto, tornou-se clara a carência existente no ambiente escolar em se relacionar com ações de pretensões semelhantes às do projeto, nomeadamente ações extracurriculares que tragam consigo uma nova experiência a oferecer aos alunos, procurando os libertar dos padrões educativos aos quais raramente deixam de ser sujeitos e levando-os de encontro com métodos de ensino que promovam a individualidade e a expressão artística.

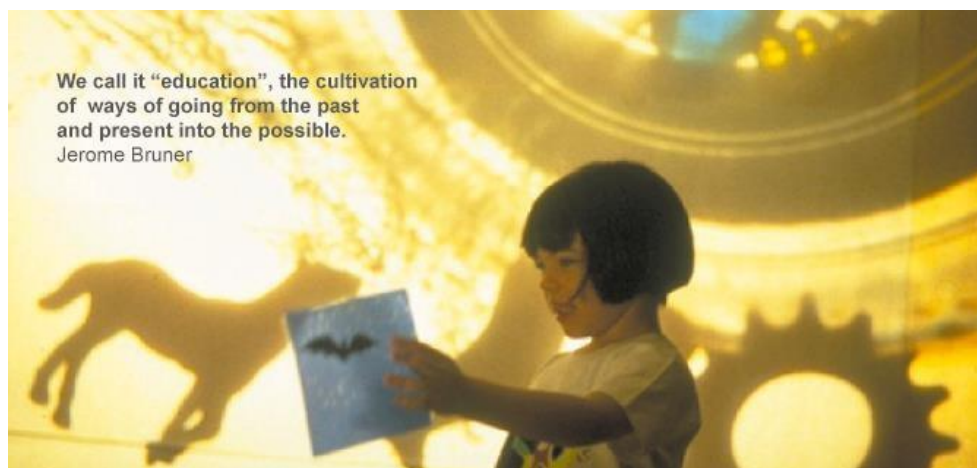


Figura 14 – Fundação Reggio Children, Reggio Emilia, Itália

Os programas educativos extracurriculares devem obedecer ao panorama e aos fenómenos que constituem a vida na atualidade, mas devem também apresentar sempre abertura no modo de olhar este panorama, para que se possa fazer uma seleção acertada de aprendizagens a oferecer. O objetivo destes programas será oferecer um serviço que não vá de encontro com modelos previamente definidos pelos sistemas educativos, transportando os alunos para uma outra realidade de ensino onde os mesmo possam vivenciar uma experiência entre as práticas do passado e do presente.

2.1. A condição da experiência sobre a aprendizagem

“É preciso se liberar da sacralização do social como única instância do real e parar de considerar rapidamente esta coisa essencial na vida humana e nas relações humanas, quero dizer, o pensamento. O pensamento existe além ou aquém dos sistemas ou edifícios de discurso. É algo que se esconde frequentemente, mas anima sempre os comportamentos cotidianos. Há sempre um pouco de pensamento mesmo nas instituições mais tolas, há sempre pensamento mesmo nos hábitos mudos.” (Foucault, M. 1981)

Cada vez mais considerada o poder máximo disposto para o crescimento do indivíduo, a vida social invadiu a esfera pessoal e veio tratar com repúdio a solidão, levando o homem a afastar-se gradualmente das experiências sobre as quais esta enorme rede global não pode ter acesso e, perante este novo panorama que se foi construindo, a aquisição de conhecimentos e o crescimento individual não poderiam deixar de agir em conformidade com esta realidade.

A experiência da aprendizagem nunca pode ignorar as condições exteriores ao indivíduo sob as quais o seu crescimento se desenrola, no entanto a sua autoconsciência é também um fator fundamental para o seu desenvolvimento, assim, o conhecimento deve ser adquirido de forma razoável para com estes dois agentes, tanto com a atualidade e com a vida social como com as inquietações próprias do eu. Os dois agentes acima referidos, dificilmente podem ser trabalhados em conjunto pois levaria à nulidade de ambas as partes, mas podem promover um sistema de aprendizagem que responda às necessidades sociais e pessoais atuais em simultâneo, através de um plano estruturado sobre o qual os dois atuam de maneira singular.

Torna-se receoso o facto do crescente peso da esfera social apagar gradualmente as nossas experiências silenciosas, as nossas inquietações interiores ausentes de sentidos pertencentes às relações sociais, como tal as instituições que oferecem serviços de aprendizagem devem ser as primeiras a abolir um ensino baseado num sistema padronizado, pois perante esta situação social é imperativo criar ferramentas para tratar a aprendizagem de cada um de forma singular.

As experiências relacionadas com a aquisição de conhecimentos e com a formação do indivíduo carregam a responsabilidade de ter que os adaptar a uma sociedade que está a

abolir costumes e culturas próprias locais e a construir uma cultural global. Para que os alunos possam responder à procura constante pela inovação, é necessário contrariar este cenário em que as pessoas comecem a perder-se nestes sistemas onde a individualidade de cada um corre o risco de ser anulada.

2.2. Os novos paradigmas sociais adaptados à esfera educativa

As exigências do mercado de trabalho e das relações cívicas hoje em dia caracterizam-se maioritariamente por uma busca pela criatividade e inovação, como tal estas necessidades não encontram a sua saciabilidade através dos meios pelos quais a formação é feita. “O assunto tem sido amplamente debatido à escala global. As prioridades identificadas por organizações internacionais de referência, como é o caso da Comissão Europeia, da Unesco ou da OCDE, explicitam as competências que urge trabalhar para enfrentar os desafios da inovação, da sustentabilidade, da coesão social e da vivência democrática.” (Fundação Calouste Gulbenkian, 2017) Ferramentas tais como, “A autoconfiança, o trabalho colaborativo, a comunicação e a capacidade de negociação complementam este leque de qualidades que podem fazer a diferença neste século XXI, marcado pela multiculturalidade, pela interdependência e pelos desafios do crescimento.” (Fundação Calouste Gulbenkian, 2017) As mesmas ferramentas só podem ser adquiridas quando o modo como a aprendizagem é feita se adequa às singularidades de cada um, não sendo parte de uma matéria em comum que não atinge a todos de igual forma.



Figura 15 – Fundação Reggio Children, Reggio Emilia , Itália

2.3. A pertinência da intervenção de micro projetos no ensino tradicional

É unânime a aceitação de que a aprendizagem é feita ao longo da vida através da realidade à qual o indivíduo é sujeito, no entanto, os espaços que oferecem algum tipo de formação também têm um papel muito importante na transmissão de conhecimentos, aliás é neles que depositamos toda a nossa confiança para essa tarefa, contudo, a maioria destes espaços têm a oferecer uma aprendizagem baseada numa estrutura com pretensões desatualizadas, com cargas horárias cada vez mais pesadas e temas de aprendizagem cada vez mais restritos.

O cenário atual da educação tem vindo a ser repensado por várias instituições através da implementação de medidas que busquem a formação do indivíduo para os paradigmas da atualidade. Como tal, a mais urgente reestruturação neste sistema será a forma como se ensina. Existe hoje em dia na escola tradicional um foco muito forte na transmissão constante de conhecimentos dentro da sala de aula, deixando atividades mais dinâmicas de parte para que se possa concluir toda a matéria dos programas escolares dentro do tempo estipulado para a aprendizagem dos mesmos, como consequência, experiências que estimulam a curiosidade e o querer aprender são deixadas de parte tal como a motivação dos alunos.

A realização de projetos em espaços dedicados à aprendizagem fora das escolas, como museus, teatros, jardins, etc., é uma das soluções para contrariar esta sistematização na aquisição de conhecimentos impostos aos alunos, através desta medida o leque de capacidades a adquirir tornam-se mais vasto pois estas atividades são mais caracterizadas pela multidisciplinaridade e não tão focadas numa só matéria, a maneira como o conhecimento é transmitido é mais adaptável à singularidade de cada um e a probabilidade de reavivar o interesse dos alunos em aprender torna-se maior através destas abordagens ligadas a um contexto mais vocacional.

2.4. O município como veículo à inclusão de programas de estudo multidisciplinares na educação

Como referido anteriormente, os programas educativos próprios adaptados às necessidades locais e globais em simultâneo, tornam-se mais atrativos para quem neles participa e conseqüentemente com maior probabilidade de serem bem-sucedidos. No entanto, isto não significa que o município tenha de ser completamente ausente relativamente aos padrões educativos definidos pelo Ministério da Educação e da Ciência, o esforço do sistema educativo local deve surgir no sentido de complementar, reformular e adaptar estes padrões educativos às características do concelho e à realidade nele vivida. Assim as escolas devem oferecer aos seus alunos, para além do programa de ensino regular, ofertas complementares nas mais variadas áreas, para permitir que existam na aprendizagem meios impulsionadores de um modo de aprender diferente e também, para que se estimule o empenho dos alunos ao estabelecerem uma conexão forte com os seus interesses pessoais, preservando assim, o respeito pela diferença e encaminhando os mesmo à sua plenitude.

Estes programas complementares devem também promover a participação de toda a comunidade local nas atividades propostas, para que o caminho em busca de melhores resultados seja feito através do diálogo entre vários agentes da comunidade, pois esta relação é propensa para agir de forma positiva tanto nos resultados escolares como nas necessidades do mercado de trabalho local. Esta cooperação deve partir não só de parcerias com entidades e organizações locais mas também de relações com outros agentes exteriores ao município, permitindo assim que através do diálogo com estes parceiros se encontrem soluções às necessidades educativas contemporâneas, tornando todas estas atividades educativas mais ricas e completas, mas também promovendo uma maior visibilidade do município e dos seus agentes tanto a nível nacional como internacional.



Figura 16 - Laboratório criativo, desenvolvimento da criatividade (2), Reggio Emilia Portugal



Figura 17 - Laboratório criativo, desenvolvimento da criatividade (2), Reggio Emilia Portugal

Capítulo III – Projeto Punctum & Studium: o olho mágico

3.1. Punctum & Studium: *o olho mágico*



Figura 18 – Projeto Punctum & Studium: o olho mágico

A vida social atual é marcada pela forte presença da imagem fotográfica nas experiências relacionais, a fotografia tornou-se cada vez mais comum e banal no nosso dia-a-dia e tal facto leva a que a mesma não seja entendida na sua totalidade em grande parte dos casos. Aditivamente a esta permanência das imagens nas relações sociais, as redes sociais ganharam grande força na vida das pessoas e os seus utilizadores tendem a pertencer a um abrangente leque de idades, entre os quais, um público de idades cada vez mais jovens e que têm ao seu dispor todos os instrumentos necessários para registar fotograficamente o que é do seu interesse divulgar ao mundo. Como consequência destas novas experiências virtuais, torna-se conveniente que o público mais jovem tenha um entendimento completo do processo fotográfico dado que é um olhar produzido pelo fotógrafo e como tal, tem a sua manipulação. Em virtude do referido anteriormente, o projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* pretende responder a esta necessidade de compreensão e conhecimento dos meios

de produção fotográficos por parte das gerações mais jovens atuando sobre a esfera da aprendizagem e da educação.

O processo fotográfico assume um vasto campo multidisciplinar que não está a ser explorado na sua totalidade, atualmente a fotografia tornou-se um gesto simples, automático e ausente de significados, isto para além do poder que tem de expor, dado que a mesma foi simplificada em virtude do disparar de sucessivos acontecimentos relacionados com a reprodutibilidade e a industrialização.

As gerações posteriores a estes feitos não disfrutaram, assim, de todas as maravilhas existentes no universo fotográfico, (bem como as gerações anteriores que não tiveram acesso aos refinados aparelhos existentes hoje em dia), portanto, a sociedade atual tende a não utilizar os processos fotográficos mais primordiais pois são distantes dos meios inerentes à sua realidade. Esta rutura entre experiências deve ser contornada para fomentar uma melhor aprendizagem da técnica e do fundamento.

Mediante este panorama, o projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* dedica-se à elaboração de um programa de exercícios que exploram a ação da luz como meio de produção artística, sendo que todos estes exercícios têm uma ligação muito forte à fotografia, para que através dele, os seus participantes aprendam a ver o mundo com outros olhos e para que explorem, questionem e investiguem o que existe diante de si.



Figura 19 - Projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*

Perante o uso abundante da imagem nas redes sociais (e não só) torna-se claro que a mesma é essencialmente um meio não só de documentar, mas também de comunicar. Assim,

o projeto visa estimular a criatividade, a expressão individual e ampliar a visão do mundo, e, ao mesmo tempo, fomentar a aquisição de conhecimentos por intermédio desta forma de expressão, isto para que através da fotografia a linguagem seja mais clara e compreendida por quem através dela se expressa.

Este projeto visa também construir um meio para que se formulem conhecimentos nas mais variadas áreas com as quais a fotografia se relaciona tais como a história, as ciências, o desenho, a matemática e até mesmo a exploração de narrativas.

3.1.1. Visão

Pretende-se que o projeto *Punctum & Studium* se foque no maior número de jovens e instituições de ensino possíveis para possibilitar aos mesmos um uso mais completo dos recursos fotográficos que existem no momento, salvaguardando a qualidade de aprendizagem e promovendo a criatividade e inovação dos programas educativos, garantindo um maior sucesso nos seus objetivos, o projeto agirá virtual e presencialmente, oferecendo os seus serviços a todas as entidades, pessoas ou organizações que dele pretendam disfrutar.

3.1.2. Missão

A presente ausência da compreensão e experimentação dos processos fotográficos por parte dos mais jovens em conjunto com o crescimento constante da utilização pelos mesmos da fotografia nas suas comunicações sociais torna-se uma preocupação bastante presente. O projeto, vem responder a esta necessidade de intervenção, através do ensino de vários processos fotográficos disponibilizados às gerações mais jovens por meio de um programa de atividades multidisciplinares.

3.1.3. Valores

Os serviços prestados pelo *Punctum & Studium*, serão sustentados por uma excelente comunicação com o público, através de uma equipa com fortes conhecimentos na área, apelando sempre a uma dinâmica criativa e acessível.

3.1.4. Análise SWOT

Tabela 1 – Análise SWOT

	Positivas	Negativas
Fatores Internos	Forças	Fraquezas
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projeto baseado nos meios relacionais atuais; 2. Promoção da relação cultural e educacional; 3. Ferramenta para aquisição de competências transversais dos participantes; 4. Criar ferramentas e espaços que sejam fonte de conhecimento para os participantes e para a comunidade; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de acessibilidade de meios, como materiais ou recursos humanos; 2. Falha na de divulgação do projeto;
Fatores Externos	Oportunidades	Ameaças
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aumentar o diálogo entre os participantes e as suas respetivas instituições de ensino; 2. Ser um projeto baseado na forte sociedade-imagem atual; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tipo de projeto que não é ainda muito utilizado na maior parte das instituições de ensino público; 2. As instituições ou escolas não terem fundos suficientes para aderir ao projeto; 3. As instituições ou escolas não terem recurso suficientes para acolher o projeto.

3.1.5. Cronologia de desenvolvimento do projeto

O processo de criação do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* passará por três fases distintas: a formulação, criação e difusão, o desenvolvimento do mesmo e a reflexão sobre o seu sucesso e conseqüente inovação dos seus meios.

A primeira fase consiste, na criação de um programa de atividades relacionadas com fotografia que se adequa a todos os valores sobre os quais o projeto se tem vindo a formular, nomeadamente um programa que dê voz à individualidade, que promova a expressão e comunicação e que garanta uma aquisição de conhecimentos multidisciplinares.

Após a conceção do programa o passo seguinte é a criação de um site onde serão expostos o programa do projeto, artigos ou matérias de interesse e os respetivos resultados das atividades propostas numa galeria virtual, no mesmo site como complemento o público terá também acesso aos contactos, à descrição do projeto e a uma área para compra dos catálogos anuais do mesmo. Simultaneamente, o projeto será apresentado a instituições de ensino, as quais são um alvo fulcral para a sua execução, pois a maioria dos jovens têm grande parte das experiências relacionadas com a aprendizagem dentro destas, no entanto, o projeto será também divulgado a serviços educativos de outras entidades, como instituições culturais, museus ou parques.

A segunda fase da concessão deste projeto será em parte uma consequência da primeira, o desenvolvimento positivo do mesmo só é possível através de uma boa divulgação e da qualidade das experiências oferecidas ao seu público. Durante a mesma, serão desenvolvidas e partilhadas as atividades feitas no desenrolar do mesmo e simultaneamente haverá uma atualização da programação para oferecer uma garantia do seu sucesso.

Por último, realizar-se-á anualmente uma reflexão profunda sobre todas as questões envolventes quer no bom ou mau resultado da sua execução, para que este possa ser constantemente melhorado abrindo assim a possibilidade de uma constante inovação.

Futuramente pretende-se a criação de um manual de atividades com a descrição das atividades do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*.

3.1.6. Descrição das atividades

Para haver uma melhor compreensão do processo evolutivo da imagem fotográfica torna-se fundamental ir ao fundo da questão. Como tal, o programa do projeto divide-se em duas partes concretas, a primeira *imagem-olho*, a segunda *imagem-câmara*.

Imagem-olho

A primeira parte do programa, *imagem-olho*, destina-se à compreensão da formação do mundo visível tal como ele é, sem o auxílio de processos de fixação de imagens exteriores ao nosso corpo, isto porque este fenómeno ocorre em nós, através dos nossos olhos que captam tudo o que pela luz é refletido, levando-os a gravar assim a imagem na nossa memória, ainda que por breves instantes. Tal como os nossos olhos, assim funciona a máquina fotográfica e toda a imagem em si produzida conhece a sua origem neste processo natural.

Sombra e narrativa:

A construção de uma narrativa é feita através de gestos e ações, os mesmos são muito importantes no desenvolvimento da personalidade. Trabalhar as decisões torna-se muito importante em tenra idade, pois a partir daqui são descobertas ferramentas uteis para a vida relativas à singularidade de cada um. Como tal, propõe-se que através deste exercício exista um foco nas mesmas.

Com recurso à projeção de sombras propõe-se aos participantes que construam uma narrativa. Podem explorar o seu próprio corpo, objetos ou construir formas próprias para serem utilizadas na atividade, simultaneamente, os participantes serão levados a explorar a mais primordial forma de projeção de imagens enquanto exploram os seus próprios mundos de afeções.

Sombra como método de desenho:

O desenho nasceu de contactos sensoriais tais como a visão ou o tato, e desde sempre foram sendo exploradas formas de aperfeiçoar o mesmo. O recurso às silhuetas foi (e é) uma forma de aperfeiçoamento técnico, e para além de representar uma ferramenta útil para obter melhores resultados no que toca ao desenho, representa também uma maneira de apurar as decisões e a expressão individual de cada um.

Assim sendo, propõe-se aos participantes que experimentem a exploração das silhuetas enquanto forma de expressão, levando-os a investigar aquilo que é existente no seu campo visual.

Relógio solar: construção, observação, reflexão:

De viagem à origem da contagem do tempo, o estudo da sombra neste exercício age como estimulador de reflexão sobre as técnicas mais antigas da medição temporal. No mesmo contam-se as horas do dia através da luz, e adquire-se conhecimento sobre o movimento de rotação (dia/noite) e de translação (Estações do ano).

O objetivo deste exercício é fomentar nos participantes, conhecimentos em áreas distintas, áreas essas com as quais os processos fotográficos têm forte relação tais como as ciências naturais.

Luz como meio artístico:

A expressão artística não se revela unicamente através dos meios convencionais impostos e enraizados pelas culturas de outras épocas, exprimir-se artisticamente deve cumprir a regra da total liberdade de meios. Atendendo à necessidade de rompimento destas regras, as atividades propostas aos mais jovens devem não só propor exercícios mais liberais em termos de decisões, mas também devem ser conciliados com outros mais convencionais fugindo sempre ao extremismo. Como tal, este exercício pretende desprender-se da ideia de que a criação artística só pode ser considerada caso seja feita através dos meios predefinidos como a pintura.

Inicialmente, será proposto aos participantes uma pesquisa e recolha de informação sobre a luz como meio artístico. Em seguida, a partir da recolha de informação, será promovido o debate entre os participantes onde estes terão oportunidade de expor as suas

opiniões e escolhas. Por fim, será pedido aos mesmos que idealizem um projeto artístico onde a luz será o foco principal.

Imagem caleidoscópica - construção de caleidoscópios:

A compreensão de certos fenômenos de ordem física é muito importante para a aquisição de ferramentas na construção de imagens, assim sendo, devem ser experimentados em contexto teórico-práticos.

Portanto, esta atividade centra-se na magia da imagem caleidoscópica, onde os participantes terão a oportunidade de construir este sistema visual e consequentemente entender o mecanismo da multiplicidade de reflexos.

Imagem espelho:

Perante o espelho a imagem torna-se dependente da flutuação real daquilo que está diante do mesmo, através da sua fenomenologia ele leva-nos a pensar para além da imagem permanente e também a repensar sobre o que é na realidade “uma imagem”.

Desta maneira, os participantes serão convidados a explorar o espelho ou outras superfícies refletoras, como forma de expressão plástica através da prática fotográfica.

Refração da luz e da origem das cores por meio luminoso:

As cores são um instrumento bastante utilizado e experimentado pelas crianças, e a sua utilização é de grande importância para o crescimento. O que é recorrente é que os mais novos não tenham muita facilidade em saber misturá-las, pois não entendem por completo o processo que lhes dá origem.

Nesta atividade, recorrendo a meios teóricos e didáticos de forma simultânea, será feito um estudo da origem das cores, onde em primeiro lugar será apresentada a parte teórica a todos os participantes e numa segunda parte serão elaborados jogos através dos quais estes terão oportunidade de aprofundar os conhecimentos adquiridos.

Construção de um "misturador de cores":

Em continuação do exercício anterior, propõe-se aos participantes que com o auxílio dos conhecimentos anteriormente recebidos, construam um misturador de cores que poderá ser consultado pelos mesmos, dissipando assim as suas dúvidas sempre que precisarem tirar ilações relativas à formação das cores.

Desenho e memória:

A memória é a linha de contacto entre nós e o conhecimento, sendo esta muitas das vezes findável em determinado momento, o passado tão desejado perde-se, desta realidade surgiu a necessidade do registo e da imagem permanente, assim nasceu a fotografia.

Para iniciar uma reflexão sobre a imagem permanente e efémera, propõe-se aos participantes um exercício em que a imagem-memória será a base de discussão. Para que haja uma transição entre esta primeira parte do programa relativa à imagem criada nos nossos olhos e a segunda onde a imagem é criada pela câmara.

Imagem-câmara

O aprofundamento das questões relacionadas com a *imagem – olho*, leva a uma compreensão mais ou menos definida sobre quais as razões que levaram à origem do aparelho fotográfico. Este aparelho será o objeto de estudo nesta segunda parte do programa. Tendo em conta que a câmara é um dos dispositivos mais presentes da contemporaneidade, é fundamental uma formação sobre a sua utilização pelas gerações mais jovens.

O decorrer desta parte do programa trata da experimentação que advém desde os mais primordiais processos fotográficos até ao uso das câmaras digitais como meio de captação da imagem, levando assim os participantes a refletir sobre a origem e a evolução do processo fotográfico.

Breve História da Fotografia:

A introdução a esta segunda parte do programa será feita através de uma pesquisa e reflexão sobre a História da Fotografia.

O objetivo deste exercício é levar os participantes numa viagem às técnicas mais básicas que serviram de origem à câmara fotográfica, da maneira que a conhecemos hoje em dia e, desta forma, levar os mesmos a compreender toda a sua magia e fundamento.

Construção de pinholes:

A magia da imagem fotográfica parte dos processos físicos e químicos naturais. A formação da imagem surge de uma fenomenologia de ordem física, no entanto, a quase imposição do mundo digital, que se torna cada vez mais frequente nas jovens gerações rodeadas de fotografias produzidas de forma automática, levou a que estes factos fossem esquecidos, não sendo explorados no seu âmago com a regularidade merecida, como resultado a câmara é o recurso do século, mas o entendimento do seu mecanismo foi deixado para trás no tempo.

De forma didática e divertida, com recurso a processos naturais a nossa caixa de sapatos torna-se numa verdadeira máquina fotográfica! Desta maneira, esta atividade

convida os participantes a construir a sua própria caixa pinhole e, depois de construída, explorar o mundo através dela.

Revelação dos resultados:

Continuando a prática do exercício anterior, todos os resultados obtidos serão revelados com recurso à exploração do laboratório fotográfico, onde as imagens imergem no papel por meio da ação dos químicos de revelação, para mostrar aos participantes que mais uma vez a fotografia só existe através de fenómenos de ordem natural.

Cianotipia:

Semelhante aos exercícios anteriores, este exercício debruça-se sobre uma técnica baseada em processos naturais de formação de imagens. Da ciência nasce o mecanismo fotográfico, assim propõe-se aos participantes que explorem as formas e as tornem permanentes no papel.

O objetivo desta atividade é o de levar os participantes a explorar a natureza, e nela, o que de mais natural pode existir na formação de uma imagem, bem como as ligações entre a ciência e a arte.

Câmara escura - Construção:

A construção de uma câmara escura envolve a reflexão sobre vários assuntos:

A sua história e as suas implicações, a sua mecânica e funcionamento, os processos óticos, a relação do espaço exterior com o espaço interior, o real e a imagem, etc. Propõe-se, portanto aos participantes que construam um espaço-câmara onde possam caminhar, estar, pensar e explorar, tornando este num meio propício para criação artística e servindo de atração para toda a comunidade.

Desenho dentro da câmara:

Desde sempre grandes mestres da pintura e do desenho utilizaram instrumentos óticos nas suas investigações e na elaboração das suas obras artísticas. Estes métodos mostraram-se ferramentas técnicas muito uteis na sua tarefa, sendo verdadeiros alicerces na reformulação da ideia do mundo visual.

Como tal, pretende-se que os participantes experienciem o interior da câmara como meio de construção e de aperfeiçoamento do desenho, levá-los numa viagem até à idade medieval ou até mesmo antes dela, desde o oriente ao ocidente e por fim a uma viagem para o exterior a partir do interior da câmara.

Explorar o espaço:

Sendo o mundo digital cada vez mais presente no quotidiano das novas gerações, este deve ser explorado em grande parte das experiências relacionadas com a aprendizagem pois constitui a ferramenta do século e como tal não deve ser ignorada ou rejeitada, devendo existir sempre um particular cuidado em tornar estas experiências proveitosas quanto possível para potenciar o crescimento individual e ampliar a visão do mundo dos mais novos.

Esta atividade no campo da fotografia digital, constitui um processo de exploração livre por parte dos participantes, é sugerido que os mesmos simplesmente investiguem o que têm diante de si, da forma que mais acharem apropriada, para que a partir dos resultados exista uma reflexão sobre quais são as suas motivações de criação artística e como exponenciar o desenvolvimento da mesma.

Pesquisar padrões na natureza:

Todos os padrões e ordens de perfeição surgem da natureza, ela comanda a desordem dos fenómenos e a ordem anatómica dos seres. As regras da mesma regem muitos dos cânones técnicos da pintura e do desenho, num encontro eterno entre a ciência e a arte.

Esta atividade leva os participantes a usarem a câmara fotográfica como motor de busca de padrões, fomentando a investigação do mundo natural e das possibilidades que a câmara oferece, isto de forma simultânea, tendo como consequência o estímulo da curiosidade e da aquisição de conhecimento sobre o que são padrões e de onde estes surgem,

por fim os participantes são convidados a criarem um projeto artístico usando a sua criatividade e expressão pessoal.

Explorar os meios virtuais: Google Street View

Os processo fotográficos sofreram grandes evoluções ao longo dos anos, as revoluções industriais, o boom dos meios mediáticos, o aparecimento da internet e a criação das redes sociais, tornaram necessário a adaptação de muitas realidades aos seus meios, e com a fotografia não foi diferente, a câmara tornou-se cada vez mais pequena, cada vez mais sofisticada tecnologicamente até que o seu sistema se tornou digital, tal como muitos dos aparelhos analógicos da altura. Perante o aumento do acesso ao mundo virtual, a câmara particular não se mostrou suficiente, o mundo necessitou de um sistema visual presente no planeta que fornecesse imagens a tempo real, um sistema que quebre barreiras visuais entre espaços, assim aconteceu a criação do *Google Street View*. A utilidade do mesmo começou a ser pensada e reformulada para outras áreas, tais como o mundo artístico, mediante esta evolução do meio envolvente da ferramenta, a educação deve partir em busca do usufruto do meio para as suas necessidades, as gerações mais jovens, principalmente, devem explorar este tipo de funções para ampliar a sua visão e o seu desenvolvimento pessoal ao mesmo tempo que se adaptam à novas realidades sociais.

Esta atividade propõe que os participantes utilizem o *Google Street View* como ferramenta fotográfica, assim, para além de poderem explorar o mundo, ficam a conhecer uma nova maneira de fotografar e de criação artística.

Imagem narrativa:

A construção de uma narrativa não é dependente de uma única linguagem, as palavras não são o único meio para relatar algo e, para além disso, as linguagens recorrentes à verbal e escrita tem vindo a dominar terreno nas relações sociais. Face a este a este fato, todas as linguagens possíveis para criação de um discurso devem ser adotadas no processo de ensino, como tal as imagens não podem ser deixadas de parte ainda para mais, perante o enorme crescimento na utilização das mesmas no mundo virtual.

Nesta atividade, pretende-se que os participantes, através das imagens obtidas nos exercícios anteriores, reflitam sobre o que é uma narrativa e qual a melhor forma de a

explorar, criando um *photobook*. Ao explorar as suas próprias imagens pretende-se que descubram mais sobre a sua própria linguagem, as suas motivações e discurso.

Manipulação da imagem:

Após o uso da fotografia como retrato do real (que durante séculos foi atribuído à pintura) muitos artistas recorreram à manipulação de imagem para contrariar o que é da sua ordem natural, havendo nos seus gestos uma mensagem que muitas das vezes tinha forte relação crítica para com a sociedade. Esta manipulação da imagem fotográfica pode ser feita através de vários meios: tintas, costura, colagens, softwares de edição, materiais tridimensionais, etc., e torna-se uma ponte sólida para a visão pessoal de cada participante através da construção de um projeto individual.

Catálogo anual:

Depois da viagem, ficam as suas recordações. Este exercício propões um trabalho de equipa entre todos os participantes do programa na construção de um catálogo anual. Todos os trabalhos elaborados ao longo do projeto serão tratados, selecionados e expostos neste catálogo que permanecerá como registo do programa.

O objetivo deste catálogo é que os participantes explorem técnicas básicas relativas à edição, paginação e legenda de imagens e, em simultâneo, que treinem o seu espírito crítico fazendo com que as imagens que fizeram ao longo do projeto permaneçam e cheguem a um público mais vasto.

Exposição:

Todo o trabalho desenvolvido durante o programa pelos participantes tem o seu mérito. Como tal, nesta última parte, propõe-se aos mesmos que organizem uma exposição dos seus trabalhos, o que por sua vez vai originar reflexões, debates de ideias, novas maneiras de pensar, de ver e de criar experiências.

Esta mesma atividade visa criar um diálogo entre instituições de ensino e instituições culturais.

3.1.7. Duração de atividades

A atividades propostas no programa do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*, são organizadas de forma a que todos os conhecimentos adquiridos se possam complementar para a obtenção dos melhores resultados possíveis, como tal, seguem uma ordem cronológica, que, caso necessário, pode ser adaptável face as necessidades de cada público.

Como tal, a seguinte tabela apresenta cada uma destas atividades por ordem cronológica e descreve o tempo médio para a realização de cada uma das mesmas:

Tabela 2 - Duração das atividades do projeto *Punctum & Studium; o olho mágico* (em semanas)

Duração de atividades (Semanas)	1	2	3
<i>Imagem-olho</i>			
Sombra e narrativa	x		
Sombra como método de desenho	x		
Relógio solar			x
Luz como media artístico	x		
Construção de caleidoscópios	x		
Criação de imagens através de superfícies espelhadas		x	
Refração da luz e origem das cores	x		
Construção de um misturador de cores		x	

Exercício de desenho e memória	x		
<i>Imagem-camara</i>			
História da fotografia	x		
Pinhole - construção	x		
Revelação de resultados	x		
Cianotipia	x		
Câmara escura - construção			x
Desenho através da câmara escura	x		
Explorar com a câmara fotográfica	x		
Padrões na natureza	x		
Explorar os meios virtuais: Google Street View	x		
Narrativa de imagens	x		
Manipulação da imagem		x	
Catálogo anual		x	
Exposição final		x	

3.1.8. Público-alvo e idade dos participantes por atividade

Sendo um projeto destinado aos mais jovens, o público-alvo do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* são, prioritariamente, crianças com idades compreendidas entre os 6 e os 10 anos de idades, mas o mesmo pretende fundamentalmente atuar em escolas e instituições que promovam serviços educativos, toda a comunidade pertencente a estas entidades é convidada a contribuir e aprender algo de novo com o projeto.

<i>Atividade</i>	<i>Idade dos participantes</i>
Sombra e narrativa	6 – 10 anos
Sombra como método de desenho	6 – 10 anos
Relógio Solar	8 – 10 anos
Luz como media artístico	7 – 10 anos
Construção de caleidoscópios	8 – 10 anos
Criação de imagens através de superfícies espelhadas	6 – 10 anos
Refração da luz e origem das cores	6 – 10 anos
Construção de um misturador de cores	6 – 10 anos
Exercício de desenho e memória	6 – 10 anos
História da fotografia	6 – 10 anos
Pinhole - construção	7 – 10 anos
Revelação de papel fotográfico	8 – 10 anos
Cianotipia	7 – 10 anos
Camara escura - construção	8 – 10 anos
Desenho através da câmara escura	6 – 10 anos
Explorar com a câmara fotográfica	6 – 10 anos

Padrões na natureza	6 – 10 anos
Explorar os meios virtuais: Google Street View	7 – 10 anos
Narrativa de imagens	6 – 10 anos
Manipulação da imagem	7 – 10 anos
Catálogo anual	-
Exposição final	Todos os participantes (6 – 10 anos)

3.1.9. Número de participantes por sessão de atividades

Tabela 3 – Número de participantes por atividade do projeto *Punctum & Studium: olho mágico*

Atividade	Número de participantes por sessão
<i>Imagem-olho</i>	
Sombra e narrativa	15
Sombra como método de desenho	10
Relógio Solar	15
Luz como media artístico	10
Construção de caleidoscópios	10
Criação de imagens através de superfícies espelhadas	15
Refração da luz e origem das cores	15
Construção de um misturador de cores	15
Exercício de desenho e memória	15
<i>Imagem-câmara</i>	
História da fotografia	15
Pinhole - construção	10
Revelação de papel fotográfico	10
Cianotipia	10
Camara escura - construção	15
Desenho através da câmara escura	10
Explorar com a câmara fotográfica	15
Padrões na natureza	15

Explorar os meios virtuais: Google Street View	10
Narrativa de imagens	10
Manipulação da imagem	10
Catálogo anual	-
Exposição final	Todos os participantes

3.1.10. Orçamento

A realização do orçamento do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* parte dos desdobramentos contextuais sobre os quais este pode agir, assim sendo, um orçamento apresentado a uma escola pública será diferente de um orçamento apresentado aos serviços educativos de uma instituição cultural, tendo em conta a diferença entre estas duas realidades e a sua forma de agir perante o público-alvo do projeto.

Para permitir uma leitura mais clara do orçamento do projeto e para possibilitar a maleabilidade de atividades a realizar pelas instituições e escolas que se mostrem interessadas no mesmo, o orçamento do projeto será dividido em duas partes, *imagem-olho* e *imagem-câmara*. Em cada parte do orçamento será descrito o orçamento de cada atividade, sendo que no final do mesmo será apresentado o valor total do projeto.

Desta forma, o orçamento abaixo descrito representa as despesas em materiais que serão utilizados para a prática das atividades, bem como as receitas obtidas pelo pagamento do serviço ao qual for solicitado em função do número de participantes por atividade estipulado na Tabela 3.

Tabela 4 – Descrição orçamental das atividades do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* (em €)

Atividades	Despesas	Receitas	Total
<i>Imagem-olho</i>			
Sombra e Narrativa			
Fonte de luz	0	-	-
Cartolina preta	5	-	-
Material riscador (lápis e borracha)	5	-	-
Tesouras	39	-	-
<i>Total</i>	<i>48,90</i>	<i>150</i>	<i>101,10</i>

Sombra como método de desenho			
Papel de cenário	5	-	-
Material riscador	0	-	-
Tintas	14,16	-	-
<i>Total</i>	<i>19,16</i>	<i>100</i>	<i>80,84</i>
Relógio Solar			
Tintas de pavimento	31,00	-	-
Instrumentos de medição	1,99	-	-
Bússola	0	-	-
<i>Total</i>	<i>33,98</i>	<i>150</i>	<i>116,02</i>
Luz como media artístico			
Material teórico	0	-	-
K-line	19,60	-	-
<i>Total</i>	<i>19,60</i>	<i>100</i>	<i>80,40</i>
Construção de caleidoscópios			
Espelhos retangulares	50	-	-
Tubo de cartão	0	-	-
Fita cola	2,27	-	-
Cartão	0	-	-
Papel celofane	1,05	-	-
Película transparente	2,50	-	-
Materiais riscadores	0	-	-
Tesouras	0	-	-
Tintas para decorar	14,16	-	-
<i>Total</i>	<i>69,98</i>	<i>150</i>	<i>80,02</i>

Criação de imagens através de superfícies espelhadas			
Superfície espelhada de escolha livre	0	-	-
Câmara fotográfica	0*	-	-
<i>Total</i>	<i>0</i>	<i>50</i>	<i>50</i>
Refração da luz e origem das cores			
Material teórico	0	-	-
<i>Total</i>	<i>0</i>	<i>50</i>	<i>50</i>
Construção de um misturador de cores			
Papel celofane	10	-	-
Material riscador	0	-	-
Janelas ou molduras transparentes	0	-	-
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>50</i>	<i>40</i>
Exercício de desenho e memória			
Objetos	0	-	-
Folhas de papel	2,90	-	-
Material riscador	0	-	-
<i>Total</i>	<i>2,90</i>	<i>50</i>	<i>47,10</i>
TOTAL	204,52	850	645,48
Imagem-câmara			
História da Fotografia			
Material teórico	0	-	-
Computadores	0	-	-
<i>Total</i>	<i>0</i>	<i>50</i>	<i>50</i>

Pinehole – construção			
Caixa de sapatos	0	-	
Tinta preta	6,74	-	
Alfinete	0	-	
Fita-cola preta	4	-	
Papel de alumínio	2	-	
Papel fotossensível	20	-	
<i>Total</i>	<i>32,74</i>	<i>150</i>	<i>117,26</i>
Revelação de papel fotográfico			
Revelador	13	-	-
Interruptor	13,90	-	-
Fixador	10	-	-
Água corrente	0	-	-
Tinas	30	-	-
Pinças	18,75	-	-
Medidor	8,80	-	-
Suporte de secagem	0	-	-
Local devidamente preparado	0	-	-
<i>Total</i>	<i>95,54</i>	<i>200</i>	<i>104,46</i>
Cianotipia			
Kit cianotipia	19	-	-
Água	0	-	-
Papel	7	-	-
Placas de vidro	10	-	-
Bandejas de lavagem	0	-	-

Pinças	0	-	-
<i>Total</i>	<i>36</i>	<i>100</i>	<i>64</i>
Camara escura – Construção			
Lente	19	-	-
Tinta de parede preta	32	-	-
<i>Total</i>	<i>51</i>	<i>150</i>	<i>99</i>
Desenho através da câmara escura			
Folhas de papel	2,74	-	-
Material riscador	0	-	-
<i>Total</i>	<i>2,74</i>	<i>50</i>	<i>47,26</i>
Explorar com a câmara fotográfica			
Câmara digital	0*	-	-
<i>Total</i>	<i>0</i>	<i>50</i>	<i>50</i>
Padrões na natureza			
Material teórico	0	-	-
Câmara digital	0*	-	-
<i>Total</i>	<i>0</i>	<i>50</i>	<i>50</i>
Explorar através do <i>Google Street View</i>			
Computadores	0	-	-
Internet	0	-	-
<i>Total</i>	<i>0</i>	<i>50</i>	<i>50</i>
Narrativa de imagens			
Programa de paginação	0	-	-
Imagens	0	-	-
Impressão	40	-	-

<i>Total</i>	<i>40</i>	<i>100</i>	<i>60</i>
Manipulação de imagens			
Imagens impressas	20	-	-
Tintas	10	-	-
Ferramentas de costura	5	-	-
Programa de edição de imagens	0	-	-
<i>Total</i>	<i>35</i>	<i>100</i>	<i>65</i>
Catálogo anual			
Computadores	0	-	-
Digitalizadora	0	-	-
Editor de imagens	0	-	-
Programa de paginação	0	-	-
Impressão	100	-	-
<i>Total</i>	<i>100</i>	<i>150</i>	<i>50</i>
Exposição final			
Fita métrica	0	-	-
Molduras	50	-	-
Fita-cola dupla face	5	-	-
Pregos	3	-	-
Martelo	0	-	-
Computador	0	-	-
Impressões	25	-	-
<i>Total</i>	<i>83</i>	<i>150</i>	<i>67</i>
TOTAL	476,02	1350	873,98
Projeto Puntum & Studium: o olho mágico			

TOTAL	680.54	2200	1519.46
--------------	---------------	-------------	----------------

(*) As máquinas fotográficas a serem utilizadas pelos participantes nas atividades são da responsabilidade dos mesmos. Podem ser utilizados qualquer tipo de dispositivo, desde telemóveis a câmaras fotográficas analógicas ou digitais desde que os mesmos sejam aptos para fotografar.

Esta orçamento do projeto será complementado com um orçamento discriminativo das despesas em comunicação e manutenção do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*. Os valores descritos na tabela são despesas mensais para a divulgação do projeto, sendo esta despesa será levada a cobrar às entidades às quais o projeto vai servir, tal como as despesas em deslocação e alojamento (caso necessário).

<i>Comunicação e manutenção</i>	<i>Despesas</i>	<i>Receitas</i>	<i>Total</i>
Criação do Website			
Domínio do Website	24,50	-	-
Manutenção do Website	25	-	-
<i>Total</i>	<i>49,50</i>	<i>0</i>	<i>-49,50</i>
Material impresso de divulgação do projeto			
4000 Flyers	59,99	-	-
500 Cartões de Visita	25,99	-	-
2000 Folhetos Dípticos	55,99	-	-
Outros materiais impressos	35	-	-
<i>Total</i>	<i>176,97</i>	<i>0</i>	<i>-176,97</i>
Criação do manual do Projeto			
Design	120	-	-
Paginação	50	-	-
Publicação	0	-	-

<i>Total</i>	<i>170</i>	<i>0</i>	<i>-170</i>
TOTAL	396,47	0	-396,47

3.1.11. Parcerias

Sendo um serviço educativo, o projeto *Punctum e Studium: o olho mágico* pretende realizar-se em diversas escolas de ensino básico nacionais para pôr em prática as suas atividades, mas não só, além destas existem outras parcerias que se revelam de extrema importância pela forma de agir sobre o público alvo, assim, o projeto pretende atuar nos serviços educativos de museus, centros culturais, instituições culturais, espaços de tempos livres e outras instituições que ofereçam condições à aprendizagem.

Esta forma de atuar do projeto procura também, através da sua abrangência contextual, criar cooperação entre vários agentes, colocando escolas em diálogo com outros meios culturais e educativos como museus, universidades, parques, bibliotecas, galerias, entre outros.

Foi realizado um primeiro contacto com o agrupamento de escolas de Óbidos para negociar a criação de uma primeira parceria do projeto, no entanto, existem outras parcerias que estão em foco para realizar, nomeadamente: *Imagerie – casa das imagens* em Lisboa, o agrupamento de escolas de Matosinhos, o agrupamento de escolas de Torres Vedras, entre outras.

Para a criação do manual com as atividades do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* pretende-se colaborar com editoras de livros infantis como, Planeta Tangerina, Leya, o Bichinho do Conto, Kalandraka, Gatafunho, Bruáa, Sebenta, entre outras.

Conclusão

Perante o cenário atual onde as experiências vividas pelas gerações mais jovens são dia após dia documentadas através da partilha constante de imagens fotográficas nas redes sociais, tornou-se claro para mim a necessidade de desenvolver uma ação que incidisse sobre a maneira como as crianças interpretam e se relacionam com a fotografia.

Paralelamente ao meu percurso em mestrado tive uma outra experiência, neste caso profissional, na qual lecionei Atividades de Enriquecimento Curricular, nomeadamente Atividades Lúdico-Expressivas. A relação com esta realidade tornou possível inteirar-me da forma de funcionamento do sistema de ensino básico e adentrar-me nas engrenagens do mesmo, o que moldou a forma como penso e como pretendo no futuro, executar o projeto que aqui descrevo. A carga horária excessiva, a recorrência sempre às mesmas matérias e meios para ensinar, a falta de relacionamento com outras realidades de aprendizagem exteriores à escola, a perda do foco nas necessidades específicas de cada aluno, etc., todos estes fatores tornam-se prejudiciais ao desenvolvimento pleno de cada aluno, e são eles que pretendo combater, embora, este projeto seja apenas uma das muitas ações a ser tomadas para tal.

Desde o início deste meu percurso, a fotografia foi a base sobre a qual almejei criar um projeto onde através de um programa de atividades ligadas às práticas artísticas e simultaneamente à aquisição de aprendizagens e competências transversais, me fosse possível transmitir ao público-alvo a oportunidade de explorar e questionar o mundo.

Portanto, o projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* foi se definindo no desenrolar da investigação sobre o panorama atual da imagem fotográfica, não só em Portugal, como no mundo, e onde mediante os meios fotográficos disponíveis no momento presente, as gerações mais jovens pudessem ter um completo entendimento do processo fotográfico bem como das suas origens.

Assim, tornou-se claro para mim que é necessária uma ação sobre esta relação quase simbiótica entre os jovens e o mundo da imagem, sendo que desta necessidade surgiu a ideia de onde o projeto deveria atuar, o campo da educação.

Após a definição clara de que as atividades a desenvolver no projeto deveriam obedecer à ordem cronológica sobre a qual os processos relacionados com a fotografia foram

sendo descobertos (pois desta forma são contornadas as ruturas entre as práticas e a consequente rutura de conhecimentos), procedi ao levantamento das informações necessárias para criar um dossier de apresentação da ideia às entidades sobre as quais almejo poder conseguir iniciar a realização do mesmo, englobando no mesmo a descrição das atividades, o número e idades dos participantes, os materiais, recursos e equipamentos necessários para a realização do projeto, o orçamento das atividades, a cronologia de ações e o tempo médio para a realização de cada exercício.

Elaborei um primeiro estudo sobre as instituições a contactar para apresentação do projeto. Sendo que o primeiro contacto foi feito com o município de Óbidos através da entrevista e apresentação do projeto à Dra. Ana Sofia Godinho.

Após este primeiro contacto, senti que a existência desta proposta poderia se tornar muito mais sólida através da criação de uma ferramenta virtual de divulgação do mesmo, sendo que criei uma maquete do *website Puntum & Studium: o olho mágico*. Através do mesmo darei continuidade á promoção do projeto junto das escolas e instituições culturais.

Por fim, com esta experiência, senti o estímulo de uma excelente oportunidade para pôr à prova todos os conhecimentos anteriormente adquiridos e continuar num processo de melhoramento contínuo de todas as valências que tenho tido a sorte de adquirir ao longo dos últimos anos.

Acredito que aquilo que a olho nu pareçam pequenas coisas, sejam essenciais no decorrer da vida, nomeadamente algumas virtudes como a responsabilidade, autonomia, organização, a capacidade comunicação e a tomada de decisões para tornar possível a superação dos desafios impostos pelo mercado de trabalho e pela vida em geral.

Este projeto, inspirou-me trazendo-me a possibilidade de compreender e conhecer vários desafios circunstanciais que outrora me pareciam inexistentes, forçando-me assim a procurar soluções para os mesmos, bem como uma forma resiliente de superar barreiras, levando sempre na bagagem, o aprendizado que cada dificuldade me providenciou.

Bibliografia

- Almeida, C. S., & Carlos, M. F. (2016). *O Lápis Mágico: Uma História da Construção da Fotografia*. Lisboa: IST PRESS.
- Barthes, R. (2012). *A câmara clara*. Lisboa: Edições 70.
- Batchen, G. (2008). *William Henry Fox Talbot*. Nova Iorque: Phaidon Press.
- Batchen, G. (2009). *Photography Degree Zero*. Cambridge: MIT PRESS LTD.
- Bate, D. (2016). *Photography*. Nova Iorque: Bloomsbury Academic.
- Benjamin, W. (2012). *Magia e Técnica, Arte e Política - Obras escolhidas, Vol I*. Editora Brasiliense.
- Berger, J. (2006). *Modos de Ver*. Lisboa: Edições 70.
- Cardoso, C. F., & Baraona, I. (2016). *Portuguese Small Press Year Book 2016*. Lisboa: Portuguese Small Press Yearbook.
- Crary, J. (1990). *Techniques of the Observer*. Obtido de Monoskop: https://monoskop.org/File:Crary_Jonathan_Techniques_of_the_Observer_1990.pdf
- Foucault, M. (30 de Maio de 1981). Então é importante pensar? (D. Fribon, Entrevistador)
- Hatt, É. (Janeiro 2017). Googlescapes, The Landscape in the Age of Google Earth. *Art Press* n°440, 59-65.
- Kandinsky, w. (2010). *Do Espiritual na Arte*. Alfragide: Dom Quixote.
- Kofman, S. (1999). *Camera Obscura of Ideology*. Obtido de Monoskop: https://monoskop.org/Sarah_Kofman
- Krauss, R. (1993). *The Optical Unconscious*. Obtido de Monoskop: https://monoskop.org/images/2/2b/Krauss_E_Optical_Unconscious.pdf
- Miles, M. (2004). *New Practices, New Pedagogies*. Oxford: Routledge.
- Óbidos, M. d. (2016). *Plano Estratégico Educativo Municipal*. Obtido de file:///C:/Users/wrt168/Downloads/PEEM_FINAL_25_Jan_vers_3_2016.pdf

- Óbidos, M. d. (s.d.). *Estatutos da Óbidos Patrimonium – Gestão e Produção de Atividades e Equipamentos Culturais, Educação e Projetos de Valorização Turística, EEM*.
Obtido de file:///C:/Users/wrt168/Downloads/ESTATUTOS_OPEEM.pdf
- Santos, A. M. (1993). *Arte e Tecnologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Sardo, D. (2017). *O Fotógrafo Acidental: Serialismo e Experimentação em Portugal*.
Lisboa: Culturgest.
- Sicard, M. (2006). *A Fábrica do Olhar: Imagens de Ciência e Aparelhos de Visão (Século XV-XX)*. Lisboa: Edições 70.
- Sontag, S. (2012). *Ensaio sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal Editores.
- Talbot, W. H. (1844). *The Pencil of Nature*. Londres: Longman, Brown, Green & Longmans.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Obtido de Monoskop:
https://monoskop.org/File:Virilio_Paul_The_Vision_Machine.pdf

Anexos

Anexo 1 - Análise ao município de Óbidos para a realização do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*

Análise de dados estatísticos sobre o município de Óbidos

Para melhor compreender a realidade dos sectores de atividade aos quais o projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* pretende agir, é necessário compreender alguns valores estatísticos relativos a esses sectores, nomeadamente, a Cultura e a Educação assim, através da análise dos mesmos posso melhor concluir a funcionalidade do projeto na região de estudo.

Como tal, o local de estudo obedece à pretensão de realização do projeto, nomeadamente, no município de Óbidos. Para compreender a realidade local, torna-se necessário a comparação entre o valor dos dados de estudo a nível nacional, de zona e local.

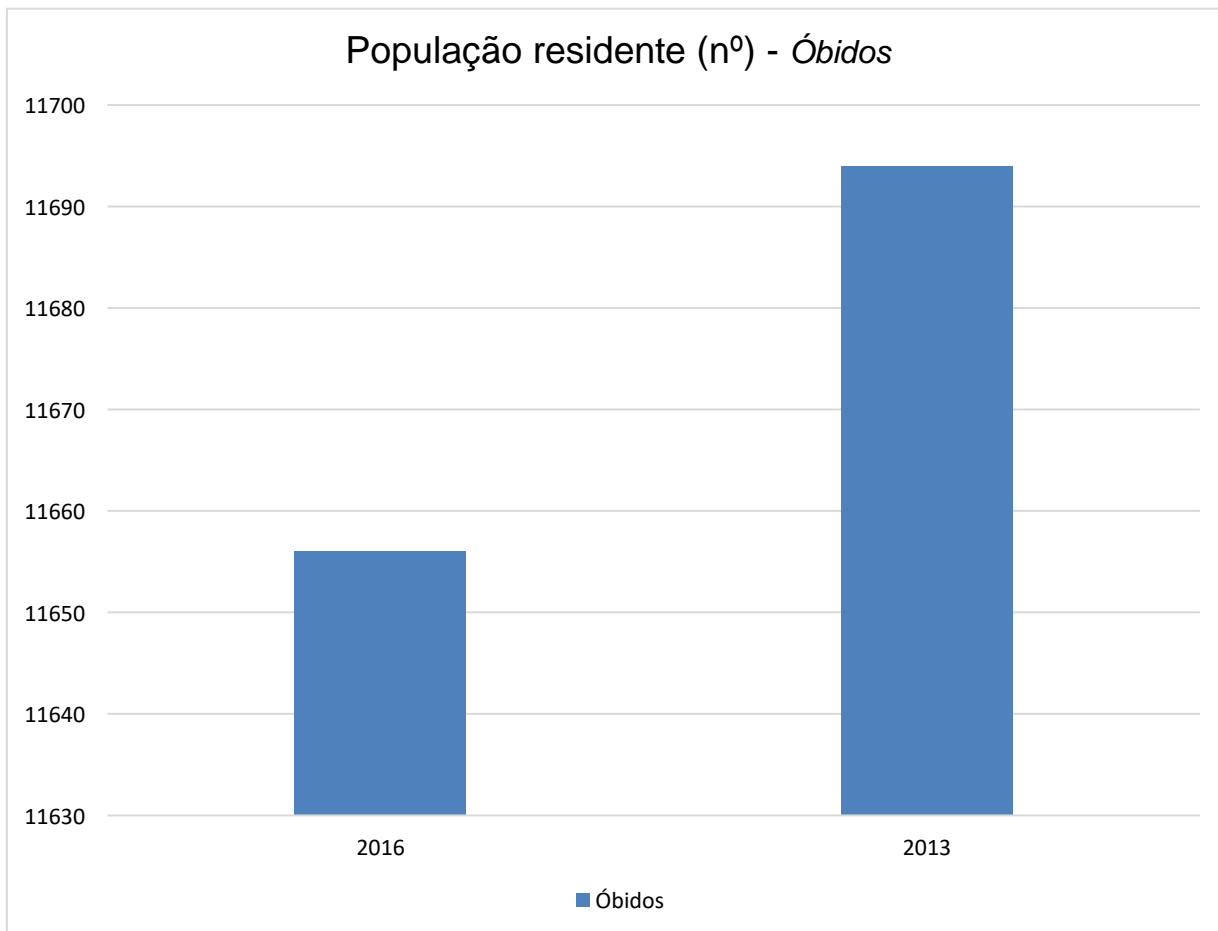
Esta análise será feita através da comparação dos valores dos dados estatísticos relativamente aos anos de 2013 e 2016, para que se possa extrair uma conclusão da evolução e da tendência no panorama destas duas realidades.

Os indicadores de estudo serão:

- População residente (nº)
 - Óbidos, 2013 e 2016
- População residente (nº); Faixas etárias de interesse
 - Óbidos, 2016 e 2013
- Despesas em atividades culturais e criativas em €
 - Portugal e zona Oeste, 2013 e 2016
 - Óbidos, 2013 e 2016
- Despesas em atividades interdisciplinares em €
 - Portugal e zona Oeste, 2013 e 2016
 - Óbidos, 2013 e 2016
- Número de alunos matriculados

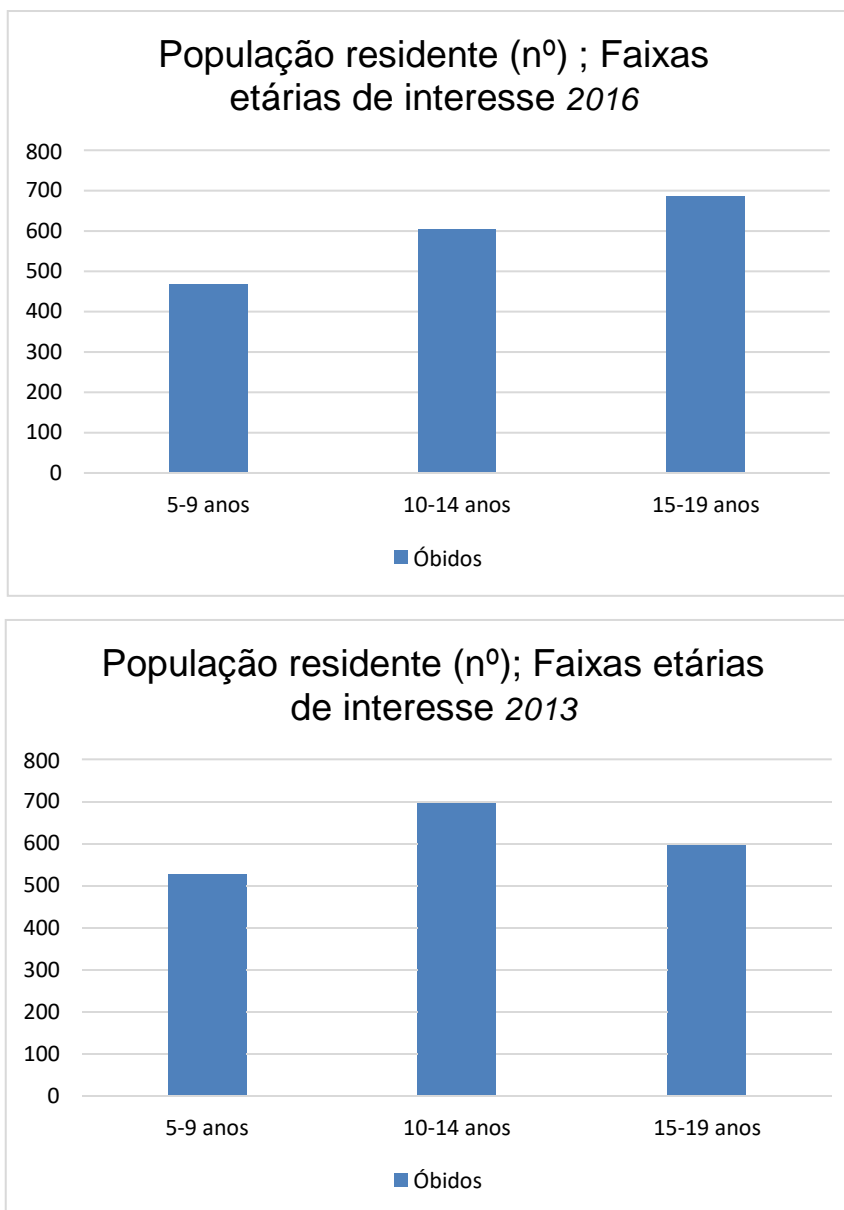
- Óbidos, 2013/2014 e 2016/2017
- Taxa de retenção ou desistência dos alunos
 - Óbidos, 2013/2014 e 2016/2017

Gráfico 1 - População residente (nº): Óbidos, entre 2013 e 2016



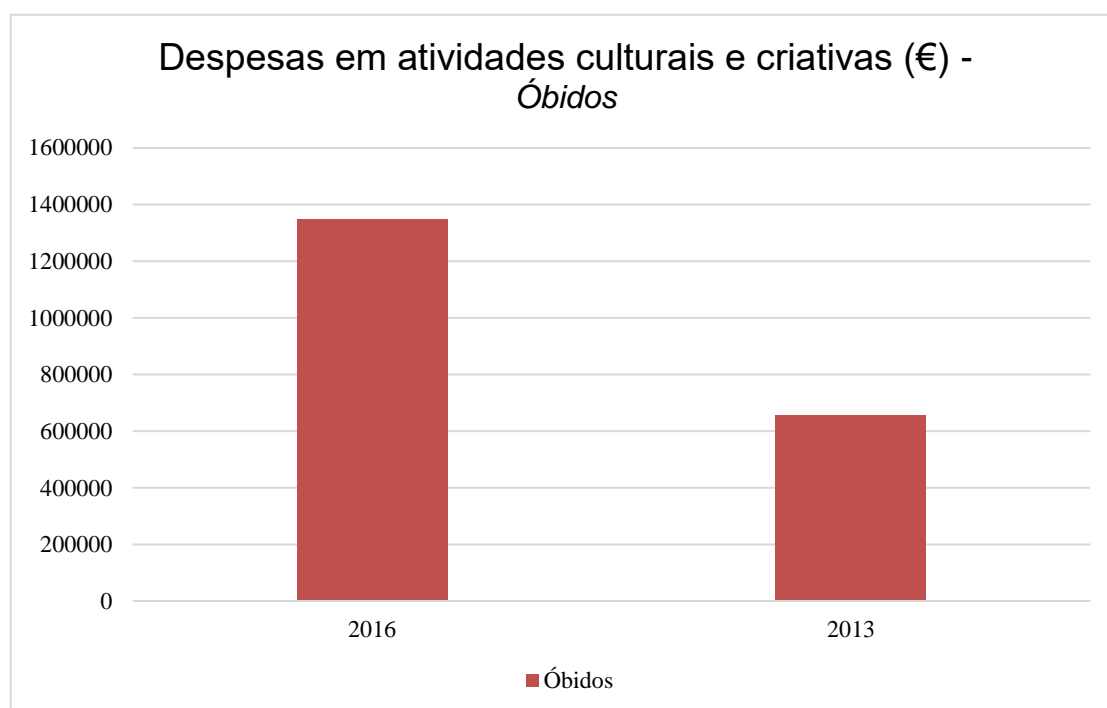
Conforme a análise do *Gráfico 1*, verifica-se que entre 2013 e 2016 houve um decréscimo populacional de 38 habitantes no município de Óbidos. Este decréscimo populacional, que se presenciou também a nível nacional, deu-se de uma forma geral devido à crise económica sentida no país, que se refletiu no enorme aumento do desemprego e no conseqüente fenómeno de emigração. No entanto o decréscimo populacional sofrido no município não é de grande amplitude sendo que a taxa de variação populacional entre este espaço de tempo é de -0,32%.

Gráfico 2 e 3 - População residente (nº), faixas etárias de interesse: Óbidos, entre 2013 e 2016



Após a análise e comparação dos *Gráficos 2 e 3*, verifica-se que entre 2013 e 2016 houve um decréscimo populacional de 60 habitantes nas faixas etárias relativas ao público-alvo do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*. Pode-se também concluir através da análise dos gráficos, que dentro destas faixas etárias, as mais jovens têm vindo a diminuir e a faixa etária de idades mais velhas aumentou. Assim, estes valores mostram-se reflexo das dificuldades económicas sentidas na sociedade portuguesa dentro destes anos e do conseqüente decréscimo da taxa de natalidade.

Gráfico 4 e 5 - Despesas em atividades culturais e criativas em €: Portugal, zona Oeste e Óbidos, entre 2013 e 2016

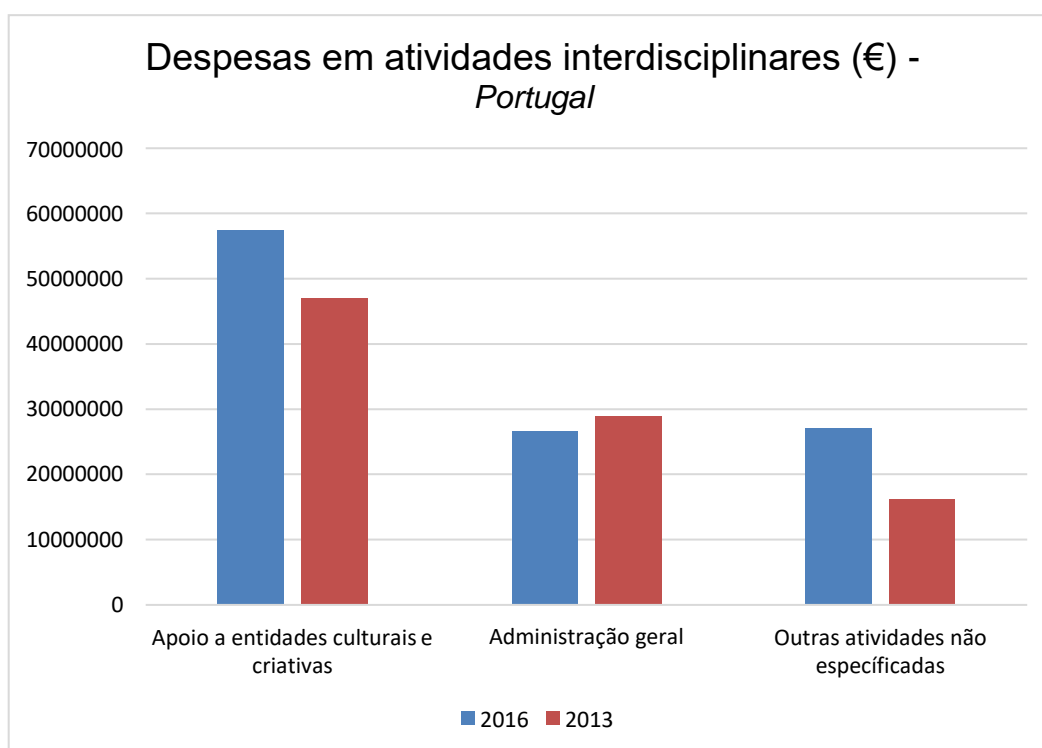


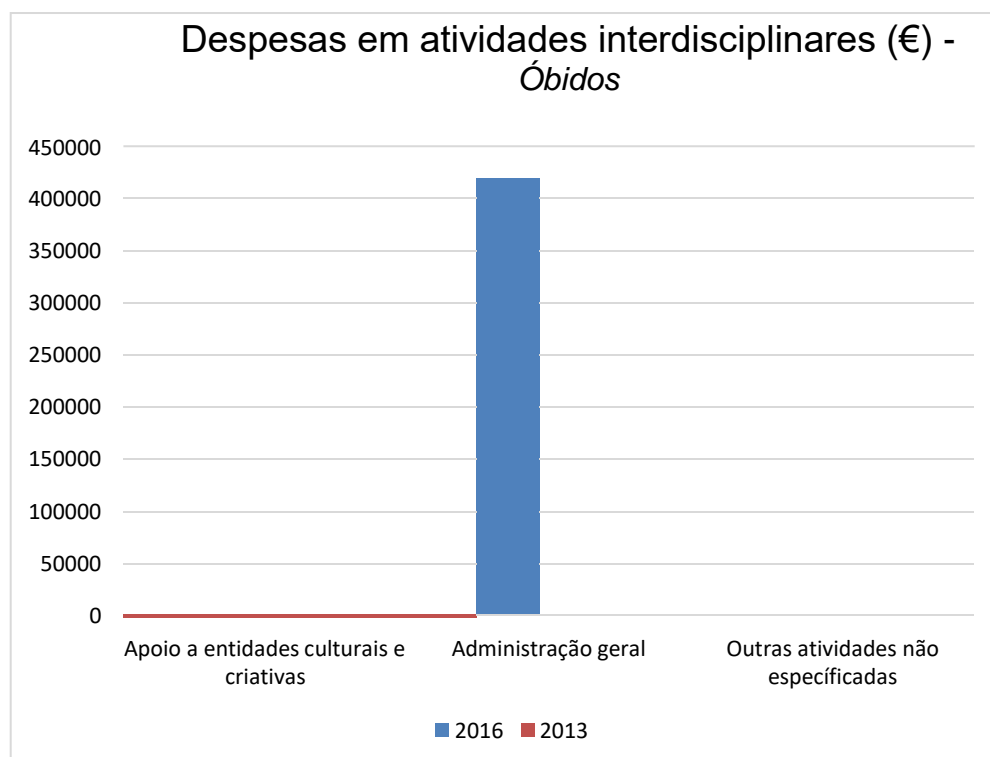
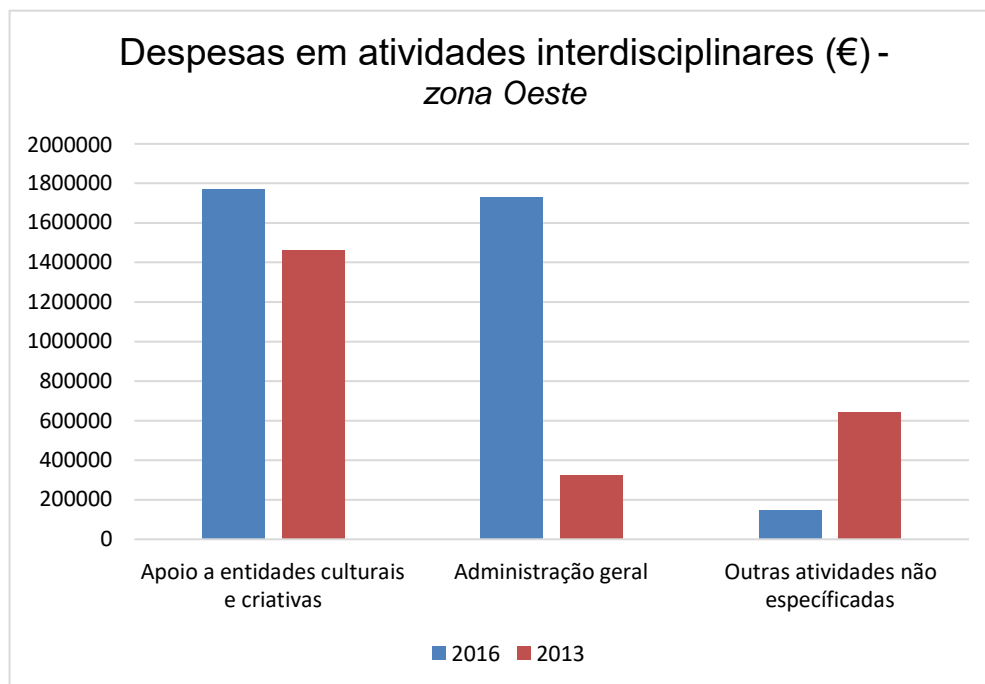
Em análise aos dados dos *Gráficos 4 e 5*, verifica-se que entre 2013 e 2016 em Portugal houve um aumento das despesas em atividades culturais e criativas no valor de 7 253 408€;

na zona Oeste houve um aumento destas despesas no valor de 1 803 944€; e em Óbidos também se verificou um aumento no valor destas despesas de 691 055€.

Tendo em conta os dados apresentados, pode-se concluir que em todos os locais de estudo se verificou um aumento destas despesas, mostrando-se um reflexo da tentativa de contornar a crise económica sentida no país e da adaptação da realidade cultural nacional à realidade cultural do resto da Europa, neste caso, através de um investimento na cultura. No caso de Óbidos, este aumento de despesa foi mais do que o dobro entre o espaço de tempo definido no estudo, provando o esforço do município em criar hábitos culturais e turísticos como fonte de rendimento local.

Gráfico 6, 7 e 8 - Despesas em atividades interdisciplinares em €: Portugal, zona Oeste e Óbidos, entre 2013 e 2016



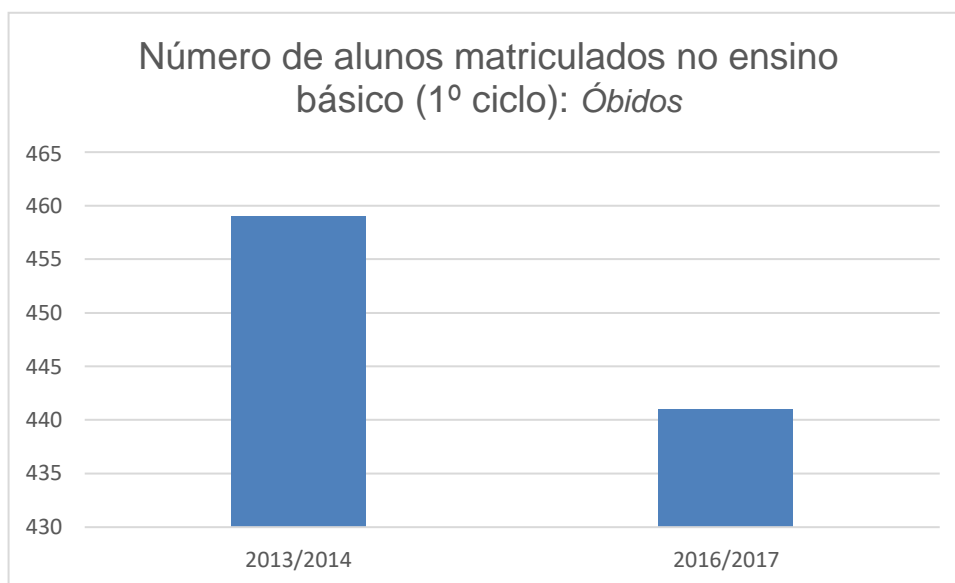


Após a análise dos *Gráficos 6, 7 e 8* verifica-se um aumento do valor total das despesas em atividades interdisciplinares em Portugal no valor de 19 164 213€, entre 2013 e 2016; na zona Oeste também se verifica um aumento da totalidade destas despesas no valor de 1 211 404€; e em Óbidos também se verificou um aumento no valor de 417 017€.

Perante estes dados, pode-se concluir que todos os locais de estudo mostram um aumento neste tipo de despesa, o que reflete, como referido anteriormente, o esforço em ultrapassar a crise económica e a tentativa de acompanhar a Europa no seu crescimento cultural através do incentivo à atividade cultural.

No caso do município de Óbidos estas despesas, em 2013, apresentavam-se quase nulas sendo que as mesmas eram unicamente dedicadas ao apoio de entidades culturais e criativas, em 2016 este tipo de despesas disparou abruptamente e foram aplicadas quase unicamente para a administração geral destas atividades o que mostra o peso que o município tem sobre a administração destas atividades, sendo que o mesmo tem vindo a apresentar-se como órgão principal para a realização cultural local.

Gráfico 9 - Número de alunos matriculados no 1º ciclo do ensino básico: Óbidos, entre os anos letivos 2013/2014 e 2016/2017

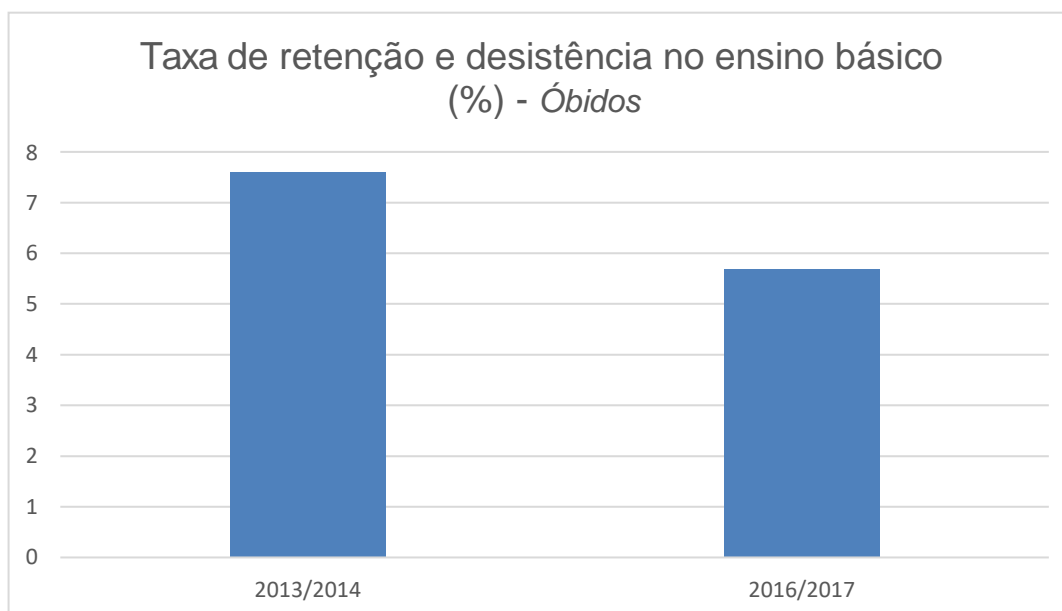


Após a análise do *Gráfico 9*, verifica-se um decréscimo nas matrículas no Ensino Básico (1º ciclo) de 18 alunos entre os anos letivos de 2013/2014 e 2016/2017 no município de Óbidos.

Perante os dados acima descritos, pode-se concluir que o número de alunos matriculados no ensino básico, nomeadamente no 1º ciclo, no município de Óbidos tem vindo a diminuir, no entanto, esse decréscimo apresenta baixos valores o que se mostra um

reflexo da diminuição da taxa de natalidade e não uma perda de valor da Educação no município.

Gráfico 10 - Taxa de retenção ou desistência no ensino básico: Óbidos, entre os anos letivos 2013/2014 e 2016/2017



Após a análise do *Gráfico 10*, verifica-se um decréscimo da taxa de retenção e desistência no ensino básico (1º ciclo) de 1,9% entre os anos letivos de 2013/2014 e 2016/2017 no município de Óbidos, o que demonstra o sucesso do Plano Estratégico Educativo do município de Óbidos.

De uma forma geral, este estudo mostra um cenário positivo para a realização de projetos educativos extracurriculares no município de Óbidos. Isto, tendo em conta que:

- A cultura encontra-se numa fase de crescimento tanto em Portugal, como em Óbidos. Onde as despesas na cultura e em atividades culturais aumentaram.
- A educação também se encontra numa fase de crescimento em relação à adesão da população à oferta educativa em Óbidos. Onde a taxa de retenção diminuiu, mostrando-se um resultado positivo em relação ao modelo educativo adotado pelo município. No entanto, o número de matrículas no ensino básico – 1º ciclo diminuiu ligeiramente, não

apresentando valores preocupantes sendo que pode ser um reflexo da diminuição da taxa de natalidade sentida nos últimos anos.

- Quanto aos aspetos demográficos, não se mostram tão positivos para o projeto, com a redução da população no município, no entanto a tendência é que a mesma aumente face à qualidade de vida que o mesmo oferece.

Entrevista a Ana Sofia Godinho, Gabinete da Educação de Óbidos

A pertinência para a realização desta entrevista surgiu da necessidade de obter métodos para melhor definir a perspetiva sobre a contextualização do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*. Como tal, a análise de dados estatísticos, apesar de contribuir para tal, não se apresenta como sendo o único método para analisar a pertinência de realização do projeto em determinado ambiente, este estudo deve partir do contacto direto com os agentes aos quais o projeto se pretende aliar.

O município de Óbidos tem vindo a definir uma estratégia para a educação própria e com bastante sucesso, como tal, torna-se um caso de estudo e uma potencial parceria muito importante para o projeto, onde as intervenções exteriores ao programa escolar têm um papel de bastante peso na formação da comunidade.

A entrevista é dirigida à Dra. Ana Sofia Godinho que atualmente assume a função de coordenadora do Serviço de Educação do Município de Óbidos, sendo responsável pela área da Educação, Serviço de Apoio à Família e Serviço Social do município. A Dra. Ana Sofia Godinho é licenciada em Ciências da Educação pela Universidade de Coimbra, especializou-se em Administração Educacional pelo Instituto de Educação da Universidade de Lisboa, sendo atualmente mestranda na mesma área.

A redação das questões da entrevista foi feita em relação com os valores do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*, obedecendo a sua ordem de redação aos seguintes parâmetros:

- A visão do sistema educativo do município em relação ao combate do tradicionalismo nos métodos de aprendizagem;
- O valor que o programa educativo municipal dá à participação de toda a comunidade nas atividades;

- O interesse do município em aceitar e realizar programas com o mesmo foco que o projeto Punctum & Studium;
- O interesse do município em projetos com exercícios multidisciplinares.

Entrevista

A conveniência desta entrevista surge do interesse de realização de um projeto de âmbito educativo e cultural no Município de Óbidos. Como tal, a necessidade de esclarecer algumas questões que vão de encontro com a compatibilidade do projeto educativo e cultural do município e o projeto Punctum & Studium: o olho mágico torna-se imperativa.

Após a análise do Plano Estratégico Educativo Municipal, salienta-se o esforço do município em inovar: “Óbidos tem investido muito tempo e trabalho na educação para diminuir a distância entre a realidade e a padronização do conhecimento”¹.

Como sabemos a existência de um padrão educativo pode ter consequências graves na posição do indivíduo ao adquirir novos conhecimentos.

Quais são as principais apostas do Projeto Educativo de Óbidos, em particular dentro dos espaços de atelieres criativos, para combater a padronização de conhecimentos?

Uma das metas do Plano Estratégico Educativo Municipal, ou seja, um dos seus eixos prioritários, é mesmo as questões da

criatividade e da inovação sobre as quais nós temos definidas uma série de metas para chegar a esse eixo através de um conjunto de estratégias, e de facto o programa da Fábrica da Criatividade (que nós iniciamos em 2011 já em 2010 com os ateliês nesta experiência com Reggio Emilia e com Itália) surgiu do nosso objetivo que era e é (dentro de uma estratégia bastante concertada) o desenvolvimento do território de Óbidos na área da cultura, na área da economia, na área do turismo, etc., e portanto através destes espaços nós tentamos pensar de que forma é que poderíamos trazer para a escola desafios ou projetos que pudessem promover o desenvolvimento de competências que nós achamos que seriam fundamentais para garantir um maior sucesso educativo, portanto foi este o

¹ Citação retirada do Plano Estratégico Educativo Municipal de Óbidos, 2016.

motivo fundamental de ter surgido a questão da Fábrica da Criatividade.

Em vista disto, um dos objetivos do atelier é exatamente o de trabalhar conteúdos curriculares focados na criança, ou seja, a criança desenvolve projetos que surgem dela ou do grupo de alunos e é ao trabalhar esses projetos que depois se faz a ponte com os conteúdos curriculares, obviamente que ao trabalharem em grupo num espírito de cooperação tendo que tomar decisões é muito importante mesmo na questão da liderança ou até noutro tipo de competências relacionadas com o espírito crítico e a capacidade de comunicação, portanto, são competências que segundo a nossa visão são fundamentais para garantir que estes alunos possam ser adultos com capacidade para ter um sucesso através do desenvolvimento das chamadas softskills, que agora que se fala muito neste nos últimos tempos.

Para nós o objetivo do atelier é de facto combater um pouco este tradicionalismo que existe na escola pública, em que muitas vezes o ensino está focado no professor e funciona apenas da relação professor - aluno e, portanto, aqui o atelier surge para combater esse tradicionalismo, daí que para nós tenha surgido dentro desta estratégia de inovação e de criatividade.

Também no Plano Estratégico Educativo Municipal há uma ideia muito clara da importância para o município e para o programa educativo de um ambiente escolar em que todos os membros da comunidade escolar agem num diálogo constante entre si. Neste sentido, é do interesse do município oferecer programas educativos em que alunos, professores, encarregados de educação, funcionários, entre outros, participem nas atividades num ambiente em que todos têm algo a aprender e a ensinar?

Desde que começarmos a construir estas novas escolas, os complexos, a requalificar toda a rede e paralelamente a construir todo o nosso projeto educativo, nós sempre dissemos que o objetivo desta mudança era criar escolas abertas à comunidade e que o espaço de aprendizagem não se reduz a uma simples sala de aula, logo para nós o espaço de aprendizagem pode ser qualquer espaço dentro ou fora da escola. Nós temos um património riquíssimo em Óbidos, temos museus, temos galerias, temos uma história extraordinária, e um dos projetos que nós temos na Fábrica da Criatividade, ainda em construção pois é um projeto muito difícil de se concretizar, é o Story Center onde as crianças estão a investigar sobre a história de Óbidos e a desenvolver

projetos que os levem a refletir sobre o que foi Óbidos no passado e o que é no presente, nós temos uma história riquíssima e é muito importante nós vincar-mos essa identidade de Óbidos e dos Obidenses nas escolas e, portanto, daí que todos os projetos tenham que ser parte de uma comunidade e não apenas de uma turma ou de um professor. Nós damos de facto muita importância a esse fator, e só assim é que a educação faz sentido, ou seja, os pais, os professores, os técnicos, etc., todos têm que sentir que fazem parte deste projeto educativo porque senão de outra forma não se cria esta identidade, e nós quando lutamos por uma maior autonomia mesmo nesta questão do contrato inter-administrativo o objetivo não é criar um projeto igual a Cascais ou Matosinhos ou Águeda, é criarmos o nosso projeto educativo com a nossa identidade e, portanto, não é copiar projeto mas é criá-lo, e para o criar tem que ser através e para a comunidade local.

Numa sociedade carregada de meios tecnológicos torna-se fundamental criar um contacto entre estes meios e os seus utilizadores dentro do contexto de aprendizagem, para que os alunos possam conhecer melhor os meios tecnológicos e o que eles podem abranger.

Será do interesse do município, a realização de programas de atividades

que estudem a contextualização dos meios tecnológicos na sociedade hoje em dia, nomeadamente programas que vão à origem de questões relacionadas com os mesmos?

Nesta estratégia de desenvolvimento do Projeto Educativo temos tido um parceiro muito interessante connosco, o Parque Tecnológico. O próprio Parque lançou um conjunto de programas para as escolas com quem está a trabalhar num diálogo com outras empresas como por exemplo, o programa My Machine, no projeto Story Center que também existe uma parte tecnologia que nos interessa ou mesmo um programa mais relacionado com a estação espacial onde há uma empresa privada do parque a desenvolver projetos com professores e alunos das escolas e, no fundo, o intuito do Parque em criar este tipo de parcerias é o de saciar a grande falta de pessoal qualificado nestas áreas mais tecnológicas como a da robótica, assim, o contributo da educação como estratégia torna-se muito importante porque tem promovido um diálogo entre empresas, parque, escola, mesmo a própria ESAD com o projeto MyMachine ou outros parceiros como o CENFIM, ou seja, são os projetos da escola que muitas vezes tem sido a alavanca para um diálogo entre várias organizações que têm servido essa estratégia do parque e portanto nós

temos todo o interesse de ir desenvolvendo projetos nesta área das tecnologias. Obviamente que a Academia de Programação e Robótica que nós lançamos no parque tem dado resposta a esta área, como tal nós gostaríamos muito que mais cedo ou mais tarde a Academia que está a funcionar no parque possa também estar presente nas escolas ao longo do ano letivo pois temos tido este percurso muito interessante com este parceiro que tem dado resultados muito positivos.

Sendo as imagens fotográficas um dos maiores conteúdos nas redes sociais atualmente, às quais a maioria dos alunos têm acesso, qual a sua opinião sobre a realização de um programa de estudo e exploração deste meio?

Nós temos alguma experiência nessa área aqui no agrupamento porque temos num dos ateliers, o do Furadouro, um técnico com grande interesse na área da fotografia e tem explorado muito a questão da luz e a questão da visão, partindo das práticas da fotografia analógica até à fotografia digital. E aquilo que nós nos apercebemos ao explorar este meio é que, de facto, a articulação destas atividades com os conteúdos curriculares é extraordinária porque é uma ponte muito interessante entre a teoria e a prática e através de exercícios muito simples os

alunos conseguem compreender coisas mais complexas, e depois porque a possibilidade de construírem um conjunto de instrumentos óticos para eles também é muito interessante e obtêm resultados extraordinários, portanto, a questão da luz e da imagem sendo um tema tão abrangente acaba por dar para fazer imensa coisa e fazer referência a vários conteúdos. Assim, nós continuamos a ter muito interesse em desenvolver e aprofundar estas áreas pela riqueza e pela capacidade que o tema tem em se transformar num conjunto de projetos e de iniciativas e também pelo facto de levar os alunos a explorar e questionar imensa coisa, por isso tem um potencial enorme em termos de aprendizagem.

Após a análise da carta educativa do município, ressaltou que o interesse dos alunos pela matemática e pelas ciências tem vindo a diminuir, sendo o aumento deste interesse uma meta a cumprir.

Acredita que outras áreas de estudo, tal como as artes ou a história podem fomentar o interesse dos alunos em querer adquirir conhecimentos nas ciências através de exercícios multidisciplinares?

Até mesmo a própria inspeção aqui há uns tempos num relatório de avaliação externa, referia exatamente o pouco investimento nestas áreas mais

experimentais, como tal, nós temos estado a unir condições para combater essa tendência e no ano letivo passado começámos a criar, já no segundo período, um laboratório de ciências no complexo educativo do Furadouro com o apoio também do Parque Tecnológico e do município em articulação com os espaços de atelier, e uma das intervenções do laboratório promovida pela professora de ciências que está nesse complexo foi o de recuperar a horta da escola, portanto, houve como consequência uma relação multidisciplinar muito interessante entre atelier com a sua parte mais artística e mais criativa e a parte mais orgânica da horta da ordem das ciências. O laboratório acabou por se abrir não só à escola do Furadouro, mas a todos os jardins de infância e todas as outras escolas onde podem visitar, ter acesso ao seu espaço e desenvolver atividades dentro desse laboratório. Dentro desta perspetiva criamos um outro laboratório na Escola Secundária, chamámos-lhe o Steam Lab, e o nosso objetivo é criar espaços que

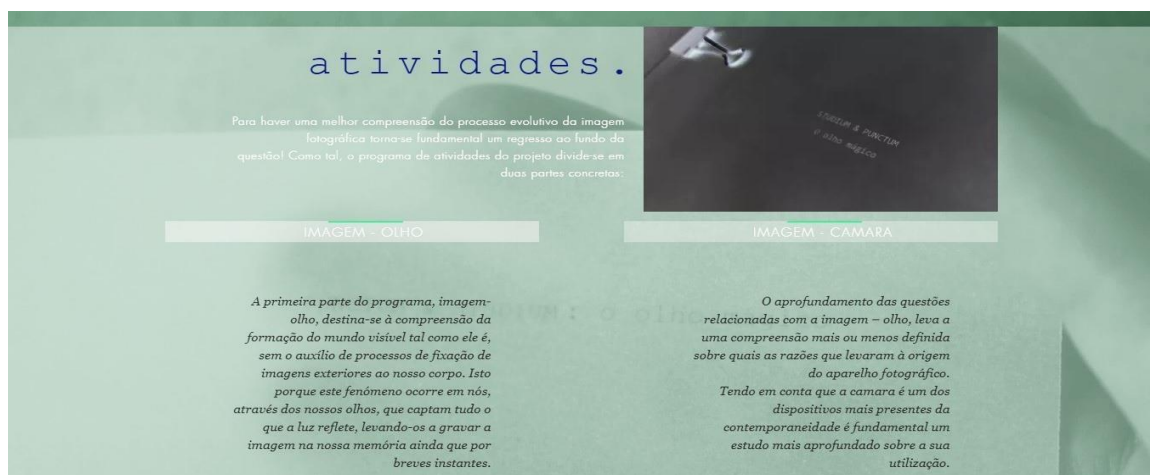
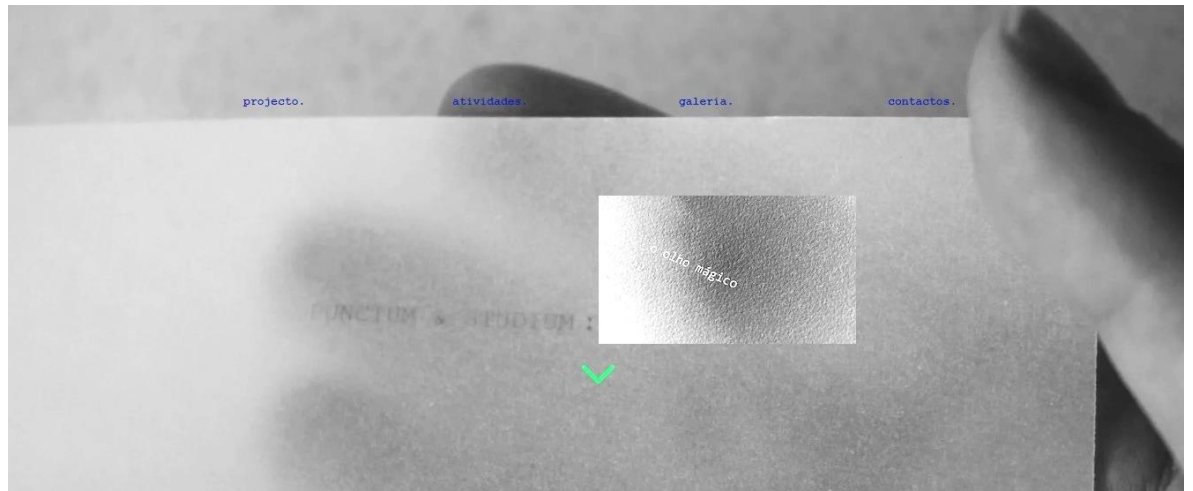
possam ter a parte mais da robótica e mais tecnológica e a parte mais ligada às experiências científicas acessíveis aos alunos, ou seja, criar forma de que práticas específicas dos laboratórios se tornem uma espécie de ateliers relacionados com as ciências e que estejam ao alcance de todos.

Quanto ao laboratório que existe no Furadouro nós vamos dar continuidade este ano, a professora que tem seguido este processo mantém-se no agrupamento, é uma professora que tem feito um trabalho excepcional, e nós no ano passado fizemos uma exposição da Fábrica da Criatividade onde esta professora também esteve presente juntamente com os alunos numa mostra de experiências em que os processos eram explicados aos pais e os próprios pais puderam experimentar algumas das experiências que foram feitas ao longo do ano letivo nas escolas. Posto isto, a questão das ciências experimentais era e é uma lacuna, mas nós estamos a tentar superar essa situação com este conjunto de estratégias.

Com o auxílio desta entrevista foi possível retirar algumas conclusões necessárias para esclarecer a pertinência da intervenção do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico* (tal como outros projetos de ações semelhantes) nas escolas e, ao mesmo tempo, conhecer o ambiente e os ideais da educação no município de Óbidos que, pelo seu programa educativo baseado na inovação e criatividade, tornou-se um caso de estudo e uma desejada parceria ao meu projeto de tese.

Através deste primeiro contacto pude ampliar a minha visão sobre os possíveis caminhos a seguir pelo projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*, um desses caminhos que foi definido após este estudo foi, a criação de *Website* para a divulgação do projeto, uma ferramenta que se tornará bastante útil para criar um primeiro impacto junto das instituições escolas com as quais se pretende colaborar. Outros dos caminhos que está definido para o projeto é a criação de um manual com as atividades do programa, levando o *Punctum & Studium: o olho mágico* a assumir uma outra contextualização e a chegar a um público de maior escala.

Anexo 2 - Imagens da maquete do site do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*



Vem
entender
como as
imagens
nascem!

im
ag
em
-
olh
o.

PUNCTUM & STUDIUM: o olho mágico

CONTACTE-NOS

punctum.studium.oohomagic
o@gmail.com

PUNCTUM & STUDIUM: O
OLHO MÁGICO

Tal como os nossos
olhos assim funciona
a máquina
fotográfica

Oficinas:

- SOMBRA
- LUZ
- IMAGEM-
CALEIDOSCÓPICA
- IMAGEM-ESPELHO
- PRISMA
- MEMÓRIA VISUAL

Imagem-olho.

Para haver uma
melhor compreensão
do processo
fotográfico torna-se
fundamental o
regresso ao fundo da
questão...o efeito da
luz sobre o mundo
visível!

Vem
explorar
com a
fotografia!

ima
ge
m-
câ
mar
a.

PUNCTUM & STUDIUM: o olho mágico

CONTACTE-NOS

punctum.studium.olhomagic
o@gmail.com

PUNCTUM & STUDIUM: O
OLHO MÁGICO

Imagem-câmara.

Ofertas:

- HISTÓRIA DA FOTOGRAFIA
- PINHOLE
- CIANOTIPIA
- CÂMARA ESCURA
- EXPLORAR OS MEIOS DIGITAIS
- MANIPULAÇÃO DA IMAGEM
- PHOTOBOOKS

Depois de uma
viagem ao nosso
campo visual vamos
partir agora à
aventura da
descoberta com a
câmara fotográfica!



CONTACTE-NOS !

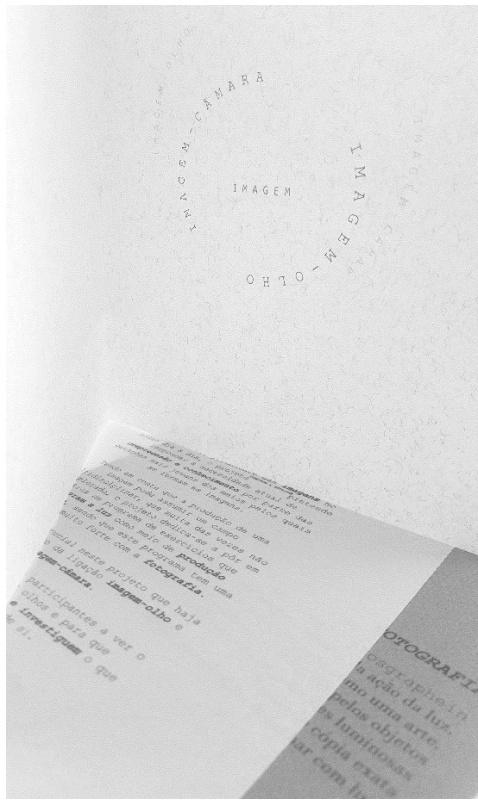
Através do email, punctum.studium.olhomagico@gmail.com, ou do seguinte formulário:

<i>nome *</i>	<i>email *</i>
<i>assunto</i>	
<i>mensagem</i>	

enviar

Anexo 3 – Fotografias do libreto do projeto *Punctum & Studium: o olho mágico*





MEMÓRIA

Do Grego, mnemís

Conservação de uma lembrança.

Faculdade de conservar e reproduzir as ideias, imagens ou conhecimentos anteriormente adquiridos; Reminiscência.

Podemos definir memória como o processo cognitivo que inclui, consolida e recupera, toda a informação que aprendemos.

"memória é uma evocação do passado. É a capacidade humana para reter e guardar o tempo que se foi, salvando-o da perda total.

A lembrança conserva aquilo que se foi e não retornará jamais" (CHAUÍ, 2005, p. 138).

IMAGEM

Do latim, imago

Toda a visualização construída pela ação do homem, significa a representação visual de algo ou alguém.

Hoje em dia estamos rodeados por imagens. E é muito importante saber analisa-las e fazer uma leitura precisa dessas imagens. "Uma imagem contem mais de mil palavras...".

CÂMARA

Do latim, camera obscura

É um instrumento ótico que projeta e armazena uma imagem de forma semelhante ao olho humano.

EXPLORAR

Do latim, explorare

Examinar, analisar, estudar, pesquisar, investigar, observar
Percorrer uma zona ou local para aprofundar o seu conhecimento
Tratar de descobrir

FOTOGRAFIA

Do grego, phosgraphein

A fotografia é o processo que permite registar e reproduzir uma imagem, através da ação da luz.

Para além de ser utilizada com fins científicos, a fotografia passou a constituir-se como uma

arte.

Processo técnico ou artístico de produção de imagens através da fixação da luz refletida pelos objetos numa superfície impregnada com um produto sensível às radiações luminosas

Figurado cópia exata

SHA-SHIN : espelho da realidade; desenhar com luz.

EXPRESSÃO

Do latim expressio

A expressão permite exteriorizar sentimentos ou ideias; quando o ato de expressar transcende a intimidade do sujeito, converte-se numa mensagem transmitida do emissor a um recetor.

Manifestação de pensamento;
Modo de comunicar.

OLHO

Do Latim Oculus.

Órgão relacionado com o sentido da visão.

O olho é o órgão que deteta a luz irradiada e a transforma em imagens.

Semelhante a uma câmara fotográfica, o olho dispõe de uma espécie de lente, o cristalino, que oriente a passagem de luz para a retina. A retina, tem uma tarefa similar à película fotográfica, é composta por células nervosas que gravam a imagem, que em seguida é transportada através do nervo ótico para o nosso cérebro, onde este as vai interpretar.

LUZ

Do indo-europeia leuk; Latim "luce".

A luz é o agente físico que nos permite ter acesso ao visível.

Tudo o que é captado pelos nossos olhos, e por outros instrumentos de fixação de imagens, é devido à ação da luz sobre os corpos. O mundo visível nasce através dos raios luminosos irradiados pelo mundo material.

Mas a luz não contribui só para tornar as coisas visíveis, é uma forma única e vital de energia para as plantas e os animais.

NARRATIVA

Do Latim Narrare

História contada por alguém.

Exposição de fatos, uma história ou um conto.

designa por narrativa "a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto de discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc."