



COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



“Um currículo de habilidades para a vida por meio das artes no contexto do placemaking criativo”





Módulo 3: Ferramentas digitais para expressão criativa

Introdução

Este módulo se concentra no uso de ferramentas digitais prontamente disponíveis para expressão criativa. O módulo oferece métodos, exemplos de melhores práticas e base teórica básica sobre a utilização de ferramentas digitais simples e acessíveis para promover a expressão criativa que os participantes podem usar com a sua comunidade. Um aspecto fundamental deste módulo é destacar a importância de empregar ferramentas digitais de maneiras proporcionais e que melhorem o impacto emocional e conceitual da expressão criativa. A ênfase é dada aos usos imaginativos, afetivos e instigantes dos meios digitais, para que ferramentas simples possam ter impacto. As tecnologias digitais (especialmente métodos de ponta, como a realidade virtual ou mista) podem oferecer representações visuais espetaculares. No entanto, o principal objetivo deste módulo é fazer uso otimizado de meios acessíveis de forma a promover os significados e o potencial afetivo da criatividade, evitando a ênfase no espetacular. Este módulo também fornecerá ferramentas e métodos para empregar soluções digitais simples, mas eficazes em atividades de expressão artística coletiva. Este módulo consiste em três unidades.

Unidade 3.1: Expressão artística e ferramentas digitais

Esta unidade apresenta aos alunos a relação entre formas de expressão baseadas em materiais e ferramentas digitais que muitas vezes resultam em obras de arte imateriais, como projeções digitais baseadas em telas, instalações de vídeo ou áudio

Esta unidade inclui:

- Questões sobre a divisão digital versus material na arte
- Tecnologia como ferramenta de expressão artística
- Como aplicar ferramentas digitais que incluem e não excluem

Unidade 3.2: Usos criativos de ferramentas digitais com ênfase na prática artística baseada em questões

Esta unidade cobre os seguintes tópicos:

- Abordagens para incluir ferramentas digitais na arte temática com ênfase no envolvimento das comunidades





- Expressar e comunicar significado através de meios digitais
- Desenvolver competências para a vida através da utilização de meios artísticos digitais

Unidade 3.3: Melhorar as competências para a vida através da expressão colaborativa através da utilização de ferramentas digitais

Esta unidade cobre os seguintes tópicos:

- Os meios digitais como fator de capacitação para indivíduos e comunidades na expressão colaborativa
- Estudos de caso de projetos artísticos específicos que usaram tecnologias digitais simples

Os principais objetivos de aprendizagem deste Módulo são:

- Usos criativos de ferramentas digitais simples e acessíveis
- Descrever e discutir os principais fundamentos teóricos e práticos do emprego de ferramentas digitais na expressão artística
- O efeito das ferramentas digitais como meios expressivos, em processos de construção de significado.
- Descrição e avaliação de instâncias (estudos de caso) de prática artística que utilizam ferramentas digitais em relação à sua capacidade de promover o desenvolvimento de competências para a vida.

Avaliação

O nível de cumprimento dos objetivos de aprendizagem será avaliado através de:

- Análise dos resultados dos trabalhos na forma de prática artística (miniprojeto de arte/obras de arte de pequena escala)
- Breve discussão de estudo(s) de caso em forma de ensaio

Conversa em grupo





Unidade 3.1: Expressão artística e ferramentas digitais

Introdução

Esta unidade apresenta aos alunos a relação entre formas de expressão baseadas em materiais e ferramentas digitais que muitas vezes resultam em obras de arte imateriais, como projeções digitais baseadas em telas, instalações de vídeo ou áudio.

Esta unidade inclui questões sobre a divisão digital versus material na arte. Além disso, aborda a tecnologia como ferramenta de expressão artística e as formas como esta pode melhorar a experiência do espectador, fornecendo soluções que fortalecem a expressão, especialmente para pessoas que não têm competências em meios artísticos mais tradicionais, como pintura e desenho.

O foco principal em como aplicar ferramentas digitais que incluem e não excluem; isto é, como superar a chamada divisão digital entre aqueles que têm acesso a ferramentas TIC e conhecimentos e competências pertinentes, em oposição àqueles que não têm. Portanto, o aspecto chave desta unidade é propor uma solução simples, acessível e prontamente disponível que irá melhorar e fomentar a criatividade. As TIC serão introduzidas como meios amplamente utilizados na arte contemporânea, muitas vezes de formas simples e subtis, por exemplo, projecções de vídeo em edifícios antigos, que podem transmitir sentimentos e ideias.

Resultados de aprendizagem:

Após a conclusão desta unidade, os alunos serão capazes de:

- Identificar ferramentas digitais simples e acessíveis para expressão criativa, como fotografia digital, projeção de vídeo (na tela ou, por exemplo, em itens ou edifícios), uso de software simples, instalações de vídeo ou som, sensores



simples e elementos de interatividade, que podem ser usados por membros da comunidade em projetos artísticos.

- identificar utilizações de meios digitais simples e acessíveis no campo mais amplo das artes visuais contemporâneas que podem oferecer inspiração para projetos artísticos comunitários.
- Identifique pelo menos 3 obras de arte que empregam ferramentas digitais exclusivamente ou em conjunto com formas criativas de expressão artística baseadas em materiais (não digitais)
- Identificar e discutir questões sobre a relação entre ferramentas materiais e digitais de expressão artística e possíveis impactos nos aspectos emocionais e cognitivos da criatividade
- Desenhar uma proposta de uma pequena obra de arte com uma utilização muito básica de ferramentas digitais (em termos de sofisticação tecnológica) e identificar o seu conceito, bem como o seu efeito emocional e conceptual num pequeno texto
- Avalie um projeto de arte que envolva ferramentas digitais (exclusivamente ou em combinação com outros meios artísticos) com base no impacto previsto (emocional e em relação à criação de significado) na sua comunidade
- Reconhecer o impacto emocional de uma obra de arte que emprega ferramentas digitais como fulcro dos processos de pensamento

Esta unidade concentra-se nos usos das mídias digitais disponíveis para expressão criativa. Fornece métodos, exemplos de boas práticas e base teórica básica para a utilização de ferramentas digitais simples e económicas que os participantes podem utilizar com o seu grupo ou comunidade para promover a expressão artística.

Pontos-chave da Seção 3.1

- A importância de aplicar ferramentas digitais de forma a corresponder e aumentar o impacto digital e conceptual da expressão criativa.
- A ênfase é colocada nos usos criativos, emocionais e instigantes da mídia digital, para que mesmo ferramentas simples possam ter impacto





- A utilização óptima de meios de comunicação com boa relação custo-benefício pode aumentar os significados e o potencial emocional da criatividade, e é importante enfatizar o espectáculo.
- Este módulo oferece ferramentas e métodos para implementar soluções digitais simples, mas eficazes para atividades de expressão artística coletiva.
- Este capítulo apresenta aos alunos a relação entre modos de expressão baseados em materiais e ferramentas digitais que muitas vezes resultam em obras de arte intangíveis, como projeções digitais baseadas em tela e projetos de vídeo ou áudio.
- Este capítulo inclui:
 - Questões relacionadas à dicotomia digital-material na arte.
 - A tecnologia como ferramenta de expressão artística
 - Como implementar ferramentas digitais que incluam e não excluam

O CAPÍTULO 3.1 pode ser ensinado em conjunto com o Capítulo 3.2: Usos criativos de ferramentas digitais com ênfase na prática artística baseada em questões





3.1.1. Questões da dicotomia digital versus material na arte

Introdução

Para Vygotsky (2004) [um dos mais importantes e influentes especialistas em educação] a criatividade é a base para a mudança contínua, a imaginação é o seu motor. As pessoas usam ferramentas culturais (emocionais, mecânicas, semióticas) para reorganizar materiais e transformar o ambiente social. Neste sentido, a nossa relação com o mundo também é mediada pelas ferramentas que já nos são disponibilizadas através da cultura... Acontece que a interação humana com o mundo nunca é simples...
(ADDISON N. 2014)

O que se segue é uma citação de Nicholas Addison, provavelmente o teórico mais importante no campo da educação artística hoje. Ele continua afirmando:

...a cultura expande a possibilidade do que significa ser humano ao inventar acréscimos e projeções (do lápis e do papel às obras de arte), extensões imaginárias que, uma vez postas em prática, entram na realidade. Assim, a cultura em que os indivíduos crescem fornece múltiplos recursos na forma de ferramentas, que podem responder a contextos emergentes...

Addison, N. (2014), Duvidando dos Resultados de Aprendizagem em Contextos de Ensino Superior: da Performatividade à Emergência e Negociação. Revista Internacional de Educação em Arte e Design, 33: 313 325. <https://doi.org/10.1111/jade.12063>

Progresso tecnológico e artes visuais

Nas artes visuais, os meios, materiais e técnicas disponíveis afetam o resultado em termos de forma e conteúdo das obras de arte.

Um exemplo representativo é a influência da invenção dos tubos de tinta na pintura de paisagem que ajudou e, em certa medida, permitiu a pintura ao ar livre e não no interior das oficinas. Da mesma forma, a invenção da fotografia afetou a forma da pintura em termos de transformação das formas, mas afetou a dimensão temática e também conceitual das obras produzidas. De forma semelhante, os





meios digitais criam novas possibilidades tanto em termos de forma como de conteúdo conceptual.

Sempre houve reservas sobre como as novas tecnologias poderiam afetar a produção artística, desde Walter Benjamin afirmando em seu influente ensaio: A Obra de Arte na Era da Reprodução Mecânica (1935) até hoje, há uma contínua debate sobre o que pode ser perdido da aura e autenticidade da obra de arte à medida que a tecnologia avança. No entanto, as novas ferramentas trazem novas possibilidades que não significam necessariamente que o imediatismo e o potencial dos encontros com a arte serão prejudicados porque as tecnologias se tornam cada vez mais intrusivas. De qualquer forma, o foco está na forma como as ferramentas serão utilizadas. Enquanto a prioridade for influenciar e criar significado, em vez de encanto fácil, ainda estaremos “seguros”.

A mídia digital é apenas mais uma ferramenta que, no entanto, pode oferecer novas soluções, criar diferentes influências e transações, ou seja, ampliar possibilidades.

Na verdade, os meios digitais não representam necessariamente a ponta afiada das ferramentas pré-existentes, uma vez que muitas vezes coexistem na mesma obra de arte ou formas digitais de criação, como a animação, são baseadas em técnicas "tradicionais", como o desenho (especialmente em obra de animação imagem fixa – stop motion, como na obra de William Kentridge, cuja produção artística nos referiremos mais adiante).

Mídia artística disponível para uso criativo

Algumas mídias digitais indicativas de custo-benefício são, em resumo, as seguintes:

- Fotografia digital
- Imagens criadas ou editadas digitalmente (por exemplo, com Photoshop ou com ferramentas online gratuitas como Photopea)
- Exibir os símbolos (imagens) usando exibição de vídeo em superfícies
- Animações (por exemplo, animações de imagens estáticas em desenhos)
- Obras de arte com sensores e/ou dispositivos simples, por exemplo, obras de arte audiovisuais que acionam estímulos à medida que o espectador se aproxima (por exemplo, criar uma narrativa em um espaço "assombrado")



3.1.2 A tecnologia como ferramenta de expressão artística

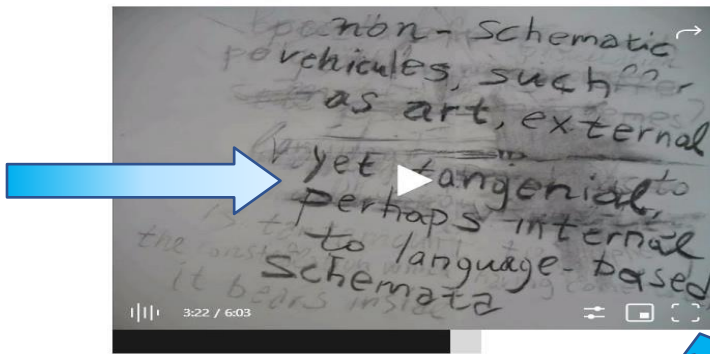
Esta unidade apresenta aos alunos as “animações de imagens estáticas”, fornecendo exemplos e estudos de caso

Caso 1: Parar Animação

Este é um exemplo de combinação de animação de imagem estática (criada por um programa muito básico, nomeadamente o Windows Movie Maker) e algumas imagens de vídeo "costuradas" com o mesmo software (por exemplo, Windows Movie Maker).

Esta é uma combinação de texto e imagem que transmite algumas ideias sobre a educação artística e a separação entre imagem e linguagem no pensamento académico – parte de uma investigação baseada na arte na educação. Dafiotis P. 2008-2011. Duração: 6 minutos.

Animations



LINK AO VIVO PARA ANIMAÇÃO, abaixo, pressione o botão PLAY e faça zoom:
<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/animations/>

Caso 2: Panagiotis Dafiotis

Este é um exemplo de combinação do físico e do digital. Duração: 0,5 minutos.

LINK AO VIVO PARA ANIMAÇÃO, abaixo, pressione o botão PLAY e faça zoom:

<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/2008-installation/> **2008 Installation**

Dafiotis P.
IOE Art Studios, Londres, 2008



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Caso 3: William Kentridge

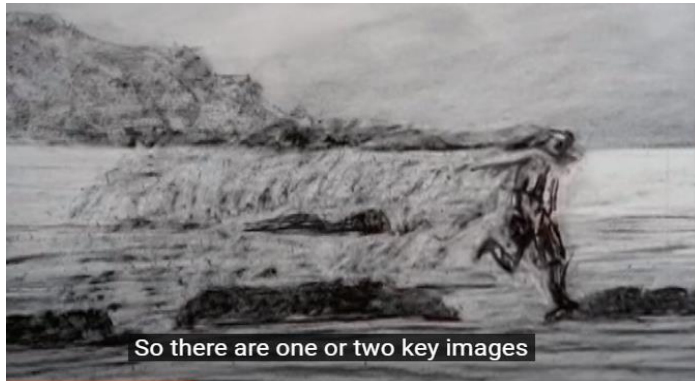
William Kentridge é mundialmente conhecido por sua arte baseada no tempo (animações de imagens estáticas criadas a partir de desenhos a carvão), bem como por outras obras de arte bidimensionais e tridimensionais. Seu trabalho é político, mas também poético e muitas vezes possui abordagens pessoais que vão além das regras, bem como doutrinas políticas que combinam o pessoal com o coletivo, e mídia analógica com ferramentas digitais com influências abertas e ideias oferecidas ao espectador para sentir e ampliar para eles.

Embora não seja uma produção artística colectiva, no contexto deste capítulo é um excelente exemplo de utilização de tecnologias digitais simples com imaginação e sensibilidade para abordar questões sociais colectivas sem perder a experiência pessoal e subjectiva da qual faz parte, de qualquer forma, ou, mais corretamente, constitui a esfera social colectiva.

Este é um exemplo de combinação de animação e outras formas de arte digitais e não digitais na mesma obra de arte.



O artista William Kentridge fala sobre o processo repetitivo de apagar e retrabalhar desenhos a carvão para criar os familiares filmes de desenhos animados em imagens estáticas.



LINK AO VIVO PARA ANIMAÇÕES Abaixo, use legendas:

https://www.youtube.com/watch?v=5_UphwAfjkh&ab_channel=SanFranciscoMuseumofModernArt

Este é outro exemplo do trabalho de Kentridge
Duração: cerca de 1 minuto



LINK AO VIVO PARA ANIMAÇÃO, abaixo, pressione o botão PLAY e faça zoom:
https://www.youtube.com/watch?v=hEaQ0h72GNg&ab_channel=travellogger

FOCO NA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO IMÓVEL: 'Desenhando como William Kentridge'



Este é um vídeo de um minuto mostrando a técnica de stop-motion no estilo Kentridge (enviada por outra pessoa) usada aqui para fins ilustrativos da técnica



#HirshhornMadeOut
Sketching like William Kentridge

LINK AO VIVO PARA ANIMAÇÃO, abaixo, pressione o botão PLAY e faça zoom:
https://www.youtube.com/watch?v=4KWmQPEhgW8&ab_channel=Hirshhorn

Caso 4: Tony Ousler

Tony Oursler examina, por meio de sua obra, o que é considerado normalidade na perspectiva da sociedade e da ciência em relação à saúde mental. Além disso, examina a influência da tecnologia nas percepções sociais e na cultura.



Tony Oursler (americano, n. 1957), MMPI (Autorretrato do Artista em Amarelo), 1996. Obra com vídeo em projetor de vídeo, videocassete, videocassete, pequena figura de tecido e cadeira metálica dobrável. As dimensões são variáveis. Museu de Arte de Milwaukee.





Para Oursler, criar essa falsa separação entre aqueles que são psicologicamente “saudáveis” e aqueles que não o são foi feito com o Inventário Multifásico de Personalidade de Minnesota (ou de outra forma, MMPI). Esta infame série de perguntas sim ou não, criada por um grupo de psicólogos em 1939, tem sido usada há décadas como uma das principais formas de avaliar a saúde mental.

Para se familiarizar com essas questões, Oursler fez o teste e tomou uma decisão corajosa. Em vez de tentar diagnosticar-se, deixou a interpretação dos resultados nas mãos do público.

Como Oursler comentou caracteristicamente:

“Essa foi a vantagem do Inventário Multifásico de Personalidade de Minnesota (MMPI). Está escrito na forma de uma pergunta que você deve responder com verdadeiro ou falso. Isso é o que acredito que pode fazer uma obra de arte de sucesso. Para desafiar as pessoas a responderem a uma pergunta.”

Leia o texto abaixo sobre o trabalho de Oursler:

Roteiro sem fim: um diálogo com Tony Oursler e Mike Kelley, <http://tonyoursler.com/tonyoursler/v2/main.html>

Sobre o projeto

A projeção é na cabeça vazia de um boneco com o rosto inexpressivo de um homem adulto dizendo uma série de frases curtas de forma lenta e deliberada.

"Às vezes eu não entendo as piadas."

"Eu fico com raiva facilmente e deixo passar com a mesma rapidez."

"Há algumas coisas das quais me arrependo."

"Não sou uma pessoa fácil de abordar."

"Eu gosto de assistir TV."

"Eu estaria muito melhor se não fosse por aquele membro da família em particular."

"Eu sou um líder, não um seguidor."

"Às vezes não consigo sentir o topo da minha cabeça."

LINK AO VIVO para o trabalho de Oursler no VÍDEO abaixo:



https://www.youtube.com/watch?v=OkSOLmTFoc&ab_channel=MarkJ.Berg

Caso 5: Shimon Attie

O trabalho de Attie trata da memória e, especificamente, da memória coletiva. Ele examina como o espaço, a memória e a identidade estão interligados e, através das suas projeções, pode retirar o pano de fundo de hoje para revelar histórias que estão por baixo.”

<https://artsandplaceorg/case-studies/shimon-attie/>

Projeção digital em instalações

A arte de Shimon Attie que consiste em projeções em edifícios conecta as imagens fotográficas do passado de pessoas sujeitas a perseguição, exílio e até extermínio, com o presente como ponte para a memória de uma forma estranha e profundamente emocional.

Os edifícios são uma projeção da imagem que combina imagens do passado que parecem assombrar as fachadas dilapidadas dos edifícios.

Este é um exemplo representativo de utilização mínima de meios tecnológicos em termos de requisitos de equipamento. No entanto, com base numa visão puramente artística, estas projeções podem influenciar os espectadores que se identificam com elas, com base nas suas experiências e percepções sobre a “condição humana”, independentemente da sua formação cultural.



Shimon Attie, 1992. Fotografia. Apresentação de slides. Vista de uma antiga residência judaica.





Sua vez!

Sugira aos grupos suas próprias ideias para usos criativos, sejam imagens estáticas (stop motion) ou projeções de vídeo.

- Discuta possíveis tópicos ou questões para discussão
- Discuta soluções e ideias visuais/áudio para sua arte proposta
- O que você deseja alcançar e comunicar?
- Quais são os melhores meios ou ferramentas para atingir seus objetivos?
- PENSE EM UMA PROPOSTA DE PROJETO DE ARTE COLETIVA





Unidade 3.2: Usos criativos de ferramentas digitais com ênfase na prática artística baseada em questões

Introdução

Esta unidade apresenta aos alunos a relação entre formas de expressão baseadas em ferramentas digitais e práticas artísticas baseadas em questões, relacionando métodos com conteúdo conceitual. Serão investigadas abordagens específicas para a inclusão de ferramentas digitais na arte temática, com ênfase no envolvimento das comunidades. Além disso, será dada ênfase à expressão e comunicação de significado através de meios digitais, em vez de utilizar casualmente as TIC, investindo na sua capacidade de oferecer resultados espectaculares que, no entanto, não conseguem comunicar ideias de forma eficaz ou provocar reflexão. Esses usos de meios digitais para transmitir significado e sentimentos por meio da arte oferecem habilidades de comunicação significativas, habilidades críticas e oportunidades para pensamento reflexivo, bem como um grau de familiarização com tecnologias digitais e metodologias de arte contemporânea ao mesmo tempo.

Após a conclusão desta unidade, os alunos serão capazes de:

- Identificar os principais exemplos de prática artística que empregam ferramentas digitais baseadas em questões, por exemplo, arte socialmente engajada e colaborativa
- Identifique pelo menos 3 significados ou ideias comunicadas através de uma obra de arte que utiliza ferramentas digitais
- Criar um miniprojeto artístico (arte em pequena escala) que utilize ferramentas digitais e aborde um problema (arte baseada em questões); identificar seus aspectos emocionais e conceituais em um texto curto.
- Analisar uma obra de arte baseada em questões que emprega ferramentas digitais com ênfase na inter-relação de sua forma e nos significados que ela comunica em relação a uma questão identificável (específica)
- Reconhecer o aspecto emocional das formas digitais de arte como fulcro da construção de significado em relação a uma questão específica que é



importante para os participantes num projeto de arte colaborativa,
comentando um exemplo/estudo de caso existente

Prática artística baseada em temas que utiliza ferramentas digitais

A arte de William Kentridge de que falamos na apresentação anterior é um bom exemplo de uso criativo de ferramentas digitais simples que, ao mesmo tempo, abordam questões sociais ao mesmo tempo que fazem referência à perspectiva pessoal e à paisagem psicológica do artista.

Consideraremos exemplos desta perspectiva que faz referência aos problemas sociais e comunitários, mas centra-se nos sentimentos pessoais.

William Kentridge – “A arte deve defender a incerteza” | Entrevista com o artista | Tate Shots



Neste vídeo, Kentridge (após a marca de 2,33 minutos) explica que abordar questões sociais não significa que os artistas devam adotar uma determinada postura e dizer aos outros o que pensar. Ele defende a incerteza e a ambiguidade e a arte como forma de gerar pensamento em vez de transmitir informações ou "certezas". Link: <https://youtu.be/Dnweo-LQZLU?t=153>(use legendas)

O que você acha?

O espectador emancipado

Como explica Jacques Rancière no seu influente texto, as obras de arte do “espectador emancipado” que são normativas e passíveis de uma única interpretação válida não permitem que os espectadores respirem para fazer sentido e pensar com clareza. Como tal, exercem uma influência deprimente sobre os espectadores, em vez de abrirem os seus horizontes a formas alternativas de pensar.

Assim, polissemia é perceber a ambiguidade de uma obra de arte como uma força potencial e não como uma fraqueza inerente.

A arte baseada em questões que define o que e como devemos pensar pode ser considerada doutrinação. Segundo Rancière, os artistas devem permitir espaço para a interpretação do espectador.

O que você acha?

Exemplos adicionais

Exemplos opcionais de arte baseada em problemas de Kentridge:

- A Mina (1991)

<https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8>



18



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Dor e compaixão

<https://www.youtube.com/watch?v=m1oK5LMJ3zY>



Mídia digital disponível para uso criativo

As mídias digitais com boa relação custo-benefício são, em resumo, as seguintes:

- Foto ou vídeo digital
- Imagens criadas ou editadas digitalmente (por exemplo, com Photoshop ou outras ferramentas online gratuitas, como Photopea)
- Veja imagens usando projeção de vídeo em superfícies
- Animação (por exemplo, animação de imagem estática baseada em esboços)
- Obras de arte com sensores e/ou dispositivos simples, por exemplo, uma obra de arte audiovisual que desencadeia estímulos quando o espectador se aproxima (por exemplo, criar uma narrativa num local “assombrado”)





Unidade 3.3 Melhorar as competências para a vida através da expressão colaborativa através da utilização de ferramentas digitais

Introdução

O Capítulo 3.3 diz essencialmente respeito à ligação entre as Competências para a Vida e as possibilidades de um projeto artístico mencionadas nos Capítulos 3.1 e 3.2. Portanto, este Capítulo (3.3) é baseado em discussões e propostas e pode ser visto como uma oportunidade para iniciar uma colaboração significativa a fim de criar arte coletivamente.

Resultados de aprendizagem

Após a conclusão deste capítulo, os alunos serão capazes de:

- Identifique 2 estudos de caso de projetos artísticos relacionados com competências para a vida (ou educação artística) que utilizam ferramentas digitais
- Descrevem as principais características de práticas colaborativas e criativas baseadas em ferramentas digitais destinadas a melhorar as competências para a vida.
- Descrevem métodos para desenvolver comunicação interpessoal, negociação e empatia através da arte colaborativa que utiliza ferramentas digitais
- Elabore um projeto de arte colaborativo que utilize ferramentas digitais, descreva e apoie sua metodologia para reforçar habilidades essenciais para a vida
- Avaliar um projeto de arte colaborativo que utiliza métodos digitais com base na sua capacidade de aprimorar habilidades para a vida
- Reconhecer os benefícios emocionais, bem como os desafios em relação à aquisição de competências para a vida em exemplos específicos de prática artística coletiva que utilizam ferramentas digitais,
- Comente sobre a perspectiva emocional de projetos artísticos participativos e de pequena escala que utilizam ferramentas digitais e seu potencial para capacitar ou aprimorar as habilidades para a vida de um grupo específico de pessoas



Conexão de habilidades para a vida com formas artísticas digitais

Esta apresentação também liga os Capítulos 3.1 e 3.2 às competências para a vida, conforme discutido na Unidade 2. A ênfase é colocada na natureza colectiva dos projectos artísticos previstos nos quais os meios digitais podem ser utilizados.

1. Discuta quais habilidades para a vida (ver Unidade 2, Capítulo 2.3) seriam desenvolvidas através de um projeto artístico colaborativo no estilo de, por exemplo, Tony Oursler e William Kentridge e em áreas temáticas relacionadas (por exemplo, questões com as quais eles também estão preocupados).
2. Trabalhe em grupos e proponha um projeto artístico baseado nos conhecimentos adquiridos na discussão anterior.
3. Habilidades de vida e obras de arte coletivas baseadas nas questões (issue-based) e relacionadas com ferramentas de informação e comunicação.

Exercícios de avaliação

Exercício 1

Se vocês co-criassem coletivamente uma obra de arte relacionada aos seus próprios sentimentos e ideias pessoais, entrelaçada com os sentimentos e ideias das pessoas do seu grupo, que habilidades para a vida seriam promovidas através do projeto artístico proposto pelo seu grupo? Discuta em grupos e comente cada habilidade para a vida:

- Solução de problemas
- Pensamento crítico
- Habilidades comunicativas efetivas
- Tomando uma decisão
- Pensamento crítico
- Habilidades interpessoais
- Habilidades para desenvolver autoconsciência
- Empatia
- Lidando com o estresse e as emoções





Exercício 2

Comece concluindo um pequeno projeto de arte

- Criar grupos
- Discussão de possíveis questões a resolver
- Discussão de soluções e ideias visuais/áudio para a arte proposta
- O que você deseja alcançar e comunicar
- Quais podem ser os melhores meios ou ferramentas para atingir seus objetivos
- PENSE EM UMA PROPOSTA DE PROJETO DE ARTE COLETIVA
- Conecte o projeto a questões pessoais e sociais (no sentido mais amplo)
- Trabalhe com os instrutores e comece a concluir o pequeno projeto de arte

Notas para a seção 3

- Observe que o aprimoramento criativo do espaço público exige que soluções digitais sejam projetadas ou mostradas em instalações físicas, como um edifício ou local. Isto significa que mesmo as imagens em movimento ou a arte digital devem ser relevantes para o espaço real.
- Os exemplos são indicativos de artistas individuais cuja prática pode, no entanto, ser exemplar nas questões relativas a projectos artísticos que podem ser desenvolvidos em projectos artísticos colectivos
- A negociação de ferramentas, temas e estratégias emocionais pode melhorar uma vasta gama de competências sociais e de vida – especialmente a empatia e o pensamento crítico, uma vez que os projetos artísticos devem ser abertos, mas ao mesmo tempo emocionais.

