

**Universidade de Évora - Escola de Ciências Sociais**

Mestrado em Sociologia

Área de especialização / Recursos Humanos

Dissertação

**Indústrias Criativas: O papel da escola na  
formação dos Artistas Digitais**

Pedro Miguel Baptista dos Santos

Orientador(es) / José Manuel Saragoça

Évora 2020

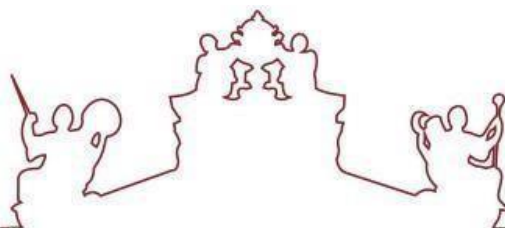
---

---

---

---

---



**Universidade de Évora - Escola de Ciências Sociais**

Mestrado em Sociologia

Área de especialização / Recursos Humanos

Dissertação

**Indústrias Criativas: O papel da escola na  
formação dos Artistas Digitais**

Pedro Miguel Baptista dos Santos

Orientador(es) / José Manuel Saragoça

Évora 2020

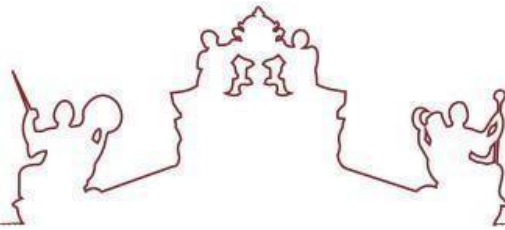
---

---

---

---

---



A dissertação foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Ciências Sociais:

Presidente / Domingos Afonso Braga (Universidade de Évora)

Vogais / Eduardo Jorge Esperanca (Universidade de Évora) (Arguente)  
José Manuel Saragoça (Universidade de Évora) (Orientador)



Dedico este trabalho à memória da minha avó Filomena Agostinho, que embora já não esteja entre nós, foi a minha segunda mãe e uma pessoa que teve muito impacto na minha vida.

## **Agradecimentos**

Ao meu orientador, Professor José Manuel Saragoça, por todo o trabalho investido, apoio, incentivo, confiança, paciência, empatia, por tudo o que me ensinou, pelos conselhos que me deu e por ter acreditado em mim e nesta dissertação. Foi uma das pessoas que fez com que eu não desistisse e continuasse em frente superando os obstáculos e barreiras que enfrentei quando estive infetado com o COVID-19. Mais uma vez obrigado por tudo professor.

A todos os professores que acompanharam o meu percurso académico, desde a licenciatura ao mestrado. Os ensinamentos que cada um me transmitiu fazem agora parte de mim e foram de grande ajuda e pilares na realização desta dissertação.

A todos os amigos que me apoiaram e incentivaram à finalização da dissertação. Obrigado pela amizade e carinho que me dirigiram, especialmente quando estive doente. Deram-me força para continuar e ir até ao fim.

À minha companheira para a vida Cláudia Quintas, que esteve sempre ao meu lado nos bons e maus momentos e por tudo o que construímos juntos até hoje. Agradeço todo o amor, compreensão, ajuda, ternura e por teres sempre acreditado em mim e nos meus sonhos que acabaram por se tornar nos sonhos de ambos.

Aos meus pais, Delia Real e Luís Real, por terem dedicado muito das suas vidas a mim e pela educação que me deram. Foram eles que me tornaram na pessoa que sou hoje.

Ao meu irmão Diogo Real e à minha irmã Sofia Dos Santos, por me alegrarem o dia e trazerem-me risos e sorrisos quando mais preciso. Sem eles, a vida não seria a mesma (especialmente os momentos das gargalhadas).

Por fim, obrigado a todas as pessoas que disponibilizaram parte do seu tempo de forma a contribuir para a concretização desta dissertação.

Os meus sinceros agradecimentos a todos!

# Educação Escolar e preparação para o trabalho: Um estudo sociológico com jovens artistas digitais

## Resumo

Esta investigação centra-se na importância da escola para a educação/formação e a preparação dos jovens para serem artistas digitais. As perguntas de partida são: Qual o papel da escola na “educação artística” dos jovens durante a escolaridade obrigatória? Será que a educação escolar prepara os jovens para desempenharem profissão(ões) na área das “artes digitais”?

No decorrer deste estudo sociológico serão enumeradas e explicitadas as principais políticas públicas educativas/planos/programas/projetos nacionais específicos que promovam a “educação estética e artística” do ensino em Portugal. Serão também elencadas as competências necessárias para quem é (ou quer tornar-se) num Artista Digital e empreendida uma tentativa de compreender se a educação escolar desenvolve conhecimentos, habilidades e competências nos alunos que potenciem o exercício de uma profissão na área digital.

A estratégia metodológica definida para alcançar os objetivos, baseia-se numa abordagem qualitativa. As técnicas de recolha de informação escolhidas foram a pesquisa bibliográfica e documental (cujos dados se encontram no enquadramento teórico), a entrevista semi-diretiva (aos Artistas Digitais com idades compreendidas entre 18 e 30 anos, com um grau de escolaridade superior ao 12º ano do ensino regular obrigatório e que exerçam ou tenham exercido recentemente profissões artísticas digitais) e a observação direta (realizada junto de Artistas Digitais com referidas características). Os principais resultados revelam que a Educação escolar não só promove, como também contribui para o desenvolvimento das competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais. No entanto, averiguou-se que a educação escolar não promove todas as competências necessárias, mas sim apenas algumas, levando, assim, à necessidade de melhoramentos de forma que seja possível promover essas mesmas competências em falta.

Palavras-chave: Educação Escolar, Arte Digital, Artistas Digitais, Competências digitais.

# Creative Industries: The role of school in the training of Digital Artists

## **Abstract**

This research focuses on the importance of school for education / training and preparing young people to be digital artists. The starting questions are: What is the role of the school in the “artistic education” of young people during compulsory education? Does school education prepare young people to perform a profession (s) in the area of “digital arts”?

During the execution of this sociological study, the main public educational policies / plans / programs / specific national projects that promote the “aesthetic and artistic education” of teaching in Portugal will be enumerated and explained. The skills required for those who are (or want to become) a Digital Artist will also be listed and an attempt is made to understand whether school education develops knowledge, skills and competences in students that enhance the exercise of a profession in the digital area.

The methodological strategy defined to achieve objectives, is based on a qualitative approach. The techniques for collecting information chosen were bibliographic and documentary research (whose data are in the theoretical framework), semi-directive interview (to Digital Artists aged between 18 and 30 years old, with a level of schooling higher than the 12th year of compulsory regular education and who exercise or have recently exercised digital artistic professions) and direct observation (carried out with Digital Artists with such characteristics). The main results reveal that school education not only promotes, but also contributes to the development of the skills necessary for the exercise of digital artistic professions. However, it was noted that school education does not promote all the necessary skills, but only some, thus leading to the need for improvements so that it is possible to promote those same missing skills.

**Keywords-** School Education, Digital Art, Digital Artists, Digital Skills



## Índice geral

Introdução .....	8
Capítulo 1- Enquadramento teórico .....	11
1.1. Educação Escolar e Educação Artística.....	11
1.1.1. Importância da educação artística nas escolas.....	23
1.2. A Educação de competências digitais na escolaridade obrigatória em Portugal .....	28
1.3. A Escola e as competências dos Artistas Digitais.....	34
Capítulo 2- Procedimentos metodológicos.....	39
2.1. Metodologia .....	39
2.1.1. Questões e objetivos da investigação .....	39
2.1.2. Estratégia de investigação .....	40
2.1.3. Organização e recolha de dados .....	43
Capítulo 3- Apresentação dos dados .....	46
3.1. Apresentação e análise interpretativa dos dados .....	46
3.1.1. Competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais ...	46
3.1.2. A Escola e a promoção de competências artísticas digitais .....	48
3.1.3. Competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais segundo os dados recolhidos das observações .....	50
3.2. Síntese e «triangulação» dos dados .....	58
Considerações finais.....	66
Referências Bibliográficas .....	69
Anexos.....	76

## Índice de Figuras

Figura 1: Software TOONBOOM HARMONY, versão premium.....	51
Figura 2: Software Sony Vegas Pro, versão 17 .....	52
Figura 3: Software PaintToolSAI .....	52
Figura 4: Espaço utilizado pelo Artista Digital “MJSilva” .....	53
Figura 5: Design para inserir na máscara cirúrgica .....	54
Figura 6: Animação do cão sem cabeça em estado de corrida.....	54
Figura 7: Edição do vídeo em progresso para a NatureTrip... ..	55
Figura 8: Ilustração realizada pela OB.4.....	55
Figura 9: Utilização de uma referência por parte da OB.1 ... ..	57
Figura 10: OB.2 a manusear um software .....	57
Figura 11: Competências da Ob.4- Criação/edição de efeitos 2D/3D, conceção de elementos figurativos e desenho digital.....	58

## **Introdução**

Este estudo foca-se na importância da educação escolar no que toca à formação educativa e a preparação dos jovens que têm interesse em seguir profissões artísticas digitais, ou seja, a investigação centra-se no papel da escola no que respeita à educação e a preparação dos jovens que têm interesse em ser artistas digitais. Assim, trata-se de questionar a importância da escola enquanto agente de socialização na educação estética e artística dos jovens e de saber se os jovens artistas digitais consideram que a escola foi importante na preparação deles para seguirem profissões na área das “artes digitais”.

As perguntas de partida da investigação são as seguintes: Qual o papel da escola na “educação artística” dos jovens durante a escolaridade obrigatória? Será que a educação escolar prepara os jovens para desempenharem profissão(ões) na área das “artes digitais”?

A investigação pretende desvendar se a Escola regular obrigatória prepara ou não os alunos para seguirem profissões artísticas digitais, se tem relevância para esse mesmo efeito e se contribui para a aquisição de competências relacionadas com essas profissões. Por outras palavras o objetivo geral e os objetivos específicos são:

OG.1 - Compreender o papel da escola na “educação estética e artística” de jovens à “saída da escolaridade obrigatória” e na preparação para o exercício de profissão(ões) na área das “artes digitais”.

OE.1.1- Mapear (identificar e caracterizar) as políticas públicas educativas e os planos e/ou programas e/ou projetos nacionais orientados para a promoção da “educação estética e artística” nas escolas portuguesas, bem como as competências estéticas e artísticas do perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória;

OE.1.2 – Conhecer as competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais;

OE.1.3-Avaliar até que ponto a educação escolar promove competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais.

O termo artista digital é usado para descrever um artista que faz uso de tecnologias digitais com intuito de produzir arte (Kuspit, 2005). Neste caso, os artistas digitais em foco neste estudo são profissionais que exercem funções inseridas nas artes digitais em entidades públicas e privadas. Um fator possível que leva a escola a formar com êxito jovens que pretendem exercer profissões na área das artes digitais poderá ser a valorização das

competências na área de sensibilidade estética e artística uma vez que “os alunos desenvolvem o sentido estético, mobilizando os processos de reflexão, comparação, argumentação em relação às produções artísticas e tecnológicas, integradas nos contextos sociais, geográficos, históricos e políticos. Os alunos valorizam as manifestações culturais das comunidades e participam autonomamente em atividades artísticas e culturais, como público, criador ou intérprete, consciencializando-se das possibilidades criativas. Os alunos percebem o valor estético das experimentações e criações, a partir de intencionalidades artísticas e tecnológicas, mobilizando técnicas e recursos de acordo com diferentes finalidades e contextos socioculturais” (Martins et al., 2020, p.23).

O estudo tem uma natureza qualitativa, de tipo descritivo e exploratório. Os dados foram recolhidos através das técnicas de recolha de dados “Pesquisa bibliográfica e documental”, “Entrevistas semi-diretivas” concebidas propositadamente no âmbito desta pesquisa e “Observação Direta”, os dados posteriormente foram alvo de “análise de conteúdo”. A amostra, por conveniência, é constituída por jovens com idades compreendidas entre os 18 a 30 anos, que tenham frequentado e terminado a escolaridade obrigatória de 12 anos e estejam atualmente a trabalhar (ou tenham recentemente exercido) em profissões artísticas digitais (jovens "Artistas Digitais"). Para dar resposta aos constrangimentos causados pela situação pandémica em que nos encontramos, as entrevistas e as observações foram realizadas por intermédio dos Medias Sociais Virtuais Facebook e *Discord*<sup>1</sup>. As entrevistas ocorreram à distância (a partir das casas do entrevistador e dos entrevistados(as)), em áudio chamada (em alguns casos com recurso a computador e noutros com telemóvel), gravadas com o telemóvel. Já as observações, foram somente realizadas via *Discord* (também a partir dos computadores do observador e dos(as) observados(as)) através da opção “partilha de ecrã” em que foram observados diferentes artistas digitais enquanto trabalhavam a partir das suas casas. A observação foi assim, também realizada à distância, durante momentos em que os Artistas Digitais observados desempenhavam as suas funções. As informações foram registadas (diretamente no computador) numa grelha específica já elaborada previamente para as observações e foram tiradas algumas fotos com o telemóvel e *prints* com o computador.

---

<sup>1</sup>É um media social digital/aplicação de voz sobre IP proprietário, gratuito, destinado inicialmente para comunidades de jogos.

Entre os observados e os entrevistados, uns quiseram manter o anonimato enquanto outros não.

Espera-se com esta investigação produzir conhecimento sobre a importância que a escola tem para o desenvolvimento e a preparação de competências necessárias ao exercer de profissões nas áreas das artes digitais assim como rever e aperfeiçoar o ensino de forma a preparar melhor os jovens que pretendem ingressar na área das artes digitais.

## **Capítulo 1- Enquadramento teórico**

### **1.1. Educação Escolar e Educação Artística**

A educação escolar surgiu quando os elementos que integram as sociedades humanas da modernidade se aperceberam de que a cultura era transmitida através da linguagem às gerações seguintes e que a mesma não é herdada por intermédio da genética, ou seja, a cultura é aprendida (Santos, 1999). Na verdade, para que a cultura seja transmitida, é necessária a existência de uma instituição que promova a transmissão dos conhecimentos dos adultos para as crianças. Atribuímos, na atualidade, o término “educação” a este mecanismo. Apesar da cultura (e elementos da mesma) de uma certa sociedade poder ser transmitida através de uma instituição própria (escola), tal não impede que seja passada às outras gerações por intermédio de outras vias como a família, a religião, os meios sociais, a igreja, entre outros (Durkheim, 2011).

O ato educativo, conhecido como a “ação de educar”, é, segundo Marcel Postic (1990), diferente do “processo de influência - que se exerce em diversos lugares sociais pelo jogo de ações, concertadas ou não, com o fim de fazer penetrar uma ideia, uma opinião, um sentimento ou o desencadear de uma ação - pelo facto de anunciar a sua intenção formadora em relação a um dos parceiros da interação. É atribuída, e mesmo prescrita, uma influência a uma pessoa que se supõe agir sobre a outra” (Santos, 1999, p.317).

Segundo Santos (1999), o ato educativo surge antes da invenção da escrita, usada agora para registar todo o tipo de informações. As sociedades à medida que se vão tornando mais complexas, contêm cada vez mais uma maior quantidade de informação e conhecimento. Tal facto provoca diversas mudanças sociais nas instituições sociais como passar do tempo uma vez que estas devem se adaptar à complexidade das sociedades em que estão inseridas. Com o passar dos anos, investiu-se cada vez mais na formação dos atores sociais que integram a sociedade para que estes possam desempenhar funções específicas ou participar nas suas comunidades. Estes fatores levaram a que a escola se tornasse universal e obrigatória para crianças de faixas etárias cada vez mais elevadas.

É importante antes de prosseguirmos, esclarecer o que significa o conceito atores sociais. O ator é alguém que representa, que encarna um papel dentro de um enredo, de uma trama de relações. Um determinado indivíduo é um ator social quando ele representa algo para a

sociedade (para o grupo, a classe, o país), encarna uma ideia, uma reivindicação, um projeto, uma promessa, uma denúncia. Uma classe social, uma categoria social, um grupo podem ser atores sociais (Souza, 1991).

Foi durante o século XIX, quando as sociedades tradicionais e rurais se tornaram em sociedades industriais que surgiu a necessidade de criar instituições capazes de preparar e formar os mais novos para a vida adulta e para o trabalho nas fábricas (Aron, 1963). O horário escolar assemelha-se ao horário do trabalho das fábricas, o intuito de tal fenómeno era habituar os alunos a este horário em específico para quando trabalhassem nas fábricas como futuros operários. Novos conhecimentos passaram a ser transmitidos na escola adaptados a esta sociedade industrial e a escola, tornou-se num dos principais agentes de socialização primária (Pereira, 2009). Face a estes elementos, é relevante enunciar que para Durkheim, o conceito “Educação” faz referência a “um conjunto de ações, intenções dos adultos (mais motivados e amadurecidos) sobre os mais novos ainda em fase de amadurecimento moral e intelectual” (Pereira, 2009, p. 17).

Na atualidade, de acordo com Santos (1999), existem três tipos de educação, a Educação Formal, não formal e a Informal. A escola é responsável pela educação formal devido à sua natureza e características que se interligam com a instituição escolar. Esta instituição secular possibilita aos alunos adquirirem conhecimentos, capacidades e nos países desenvolvidos é utilizada com vista a desenvolverem-se competências nos jovens. No que toca à educação informal que segundo Durkheim pode ser chamada de “educação difusa”, é considerada “como um processo de socialização geral, indutor de fenómenos de aculturação dos elementos que ingressam numa dada sociedade, sejam eles jovens ou adultos” (Santos, 1999, p.178).

Quanto à educação não formal, esta caracteriza-se por ter uma intenção, método, atividades e meios com aplicações educativas com agentes humanos especializados preparados para realizar atividades pontuais e que são socialmente aceites como agentes educativos. Este tipo de educação não se destina à atribuição de diplomas académicos e utiliza diversas metodologias baseadas no contacto interpessoal físico dos agentes ou na utilização de medias sociais através de videoconferências. Embora a educação informal seja importante, pois permite a um indivíduo interiorizar aspetos da cultura através elementos com os quais tem contacto no seu espaço pessoal, mesmo que de forma acidental a escola acaba sempre por ser muito importante principalmente no que respeita à educação e à formação dos jovens. É

sugerido, no entanto, por vários autores, que a escola deva ter alterações internas no seu funcionamento. Em suma, a educação Informal é voluntária, aprendizagem ao longo da vida, acontece em todo o lado, é espontânea, não estruturada e sem certificação, A Educação Não Formal é baseada na motivação, aprendizagem cooperativa, processo de aprendizagem planeado e estruturado, centrado no/na aprendiz, usa diferentes métodos, voluntária (participação), a aprendizagem não é avaliada, geralmente acontece fora da escola e tem certificação. Quanto à Educação Formal, é centrada na figura do(a) professor(a), ocorre no sistema de educação e formação, processo de aprendizagem planeado e estruturado, o processo de aprendizagem é avaliado, obrigatório e certificação formal.

Quanto aos professores, outrora eram perspetivados como dos principais agentes transmissores de informação. Porém, hoje em dia são mais do que meros transmissores, são também facilitadores de aprendizagem. Como tal, devem ter em atenção os diferentes ritmos de aprendizagem dos alunos e as suas necessidades, criando formas personalizadas de aprendizagem para os alunos. É, portanto, necessário que os professores possuam um elemento muito importante e que é bastante valorizado na atualidade. A chamada inteligência emocional, que segundo Goleman (2006) divide-se em três componentes diferentes: a autogestão (capacidade de gerir as próprias emoções); empatia (capacidade de se pôr no lugar do outro) e as competências sociais (ter uma boa oralidade, saber comunicar, falar à vontade com os outros) (Goleman, 2006, p.131). No entanto, a inteligência emocional é um constructo da psicologia. No quadro da sociologia substituímos a Inteligência Emocional pela Inteligência Social, considerando esta como a capacidade de um ator social reagir de forma adequada a diferentes contextos sociais, de maneira que seja possível manter relações saudáveis e harmoniosas e frutíferas com outras pessoas, incluindo pessoas de outras culturas que não as nossas. A inteligência social divide-se em duas categorias: Consciência coletiva (é o que sentimos a respeito dos outros) e facilidade social (o que fazemos com essa consciência). Nas palavras de Durkheim, a Consciência Coletiva “é definida como o conjunto de características e conhecimentos comuns de uma sociedade, que faz com que os indivíduos pensem e ajam de forma minimamente semelhante. Corresponde às normas e às práticas, aos códigos culturais, como a etiqueta, a moral e as representações coletivas” (Durkheim, 2010, p. 50).

Curiosamente, encontramos a “consciência coletiva” de Durkheim na obra “Inteligência Social: A nova Ciência das relações humanas” de Goleman. (2006) mas com o nome



“Consciência Social” atribuído pelo próprio autor desta obra. Goleman (2006) define a consciência social como “um espectro de capacidades que vai desde conhecer instantaneamente o estado de espírito interior de outra pessoa a compreender os seus sentimentos e pensamentos, passando por «topar» complicadas situações sociais”. (Goleman, 2006, pp.131-132).

Inclui-se na Inteligência Social (Goleman, 2006, pp.131-132) a empatia primária (sentir em consonância com os outros; captar sinais emocionais não-verbais”; a sintonia (escutar com plena receptividade; sintonizar com uma pessoa), a acuidade empática (compreender os pensamentos, sentimentos e intenções de outra pessoa) e a cognição social (saber como funciona o mundo social).

A Facilidade Social consiste em entender o que o outro sente, ou ter noção do que está a refletir ou quer fazer, não garante uma interação frutuosa. A facilidade social ocorre a partir da consciência social possibilitando uma interação que seja eficaz e sem atrito (Goleman, 2006, p.132). A facilidade social (2006, p.132) é composta por:

- *Sincronia*: interagir harmoniosamente a um nível não-verbal;
- *Autoapresentação*: apresentarmo-nos eficazmente;
- *Influencia*: enformar o desfecho das interações sociais;
- *Interesse*: interessarmo-nos pelas necessidades dos outros e agir em consequências.

Aos professores também é necessário possuir algum tipo de poder para poderem desempenhar a sua função. Segundo a lógica da teoria da burocracia de Weber, o poder reside no cargo que um ator social ocupa e a pessoa em si não é detentora do poder, ou seja, o poder da autoridade é apenas conferido ao cargo de autoridade que um ator social ocupa. Neste caso o poder de autoridade conferido ao (a) professor(a) é precisamente devido à posição que ele(a) ocupa. Segundo Hepper & Agliardi (2015, pp. 2-3), existem cinco bases sociais do poder:

- O poder de recompensa, é definido como aquele cujo base é a capacidade de recompensar, e também está baseado na crença daqueles que se submetem, pois, serão recompensados de alguma forma ao adotarem esse comportamento;
- O poder coercitivo, é aquele cujo base é a capacidade de punição e está baseado na crença daqueles que se submetem de que devem assim proceder para evitar a punição;
- O poder legítimo, é aquele baseado numa autoridade legítima que foi eleita, escolhida

ou indicada para a posição. Pode ser associado ao conceito de autoridade racional legal ou tradicional de Weber;

- O poder do especialista é o que possui quem detém conhecimento, competência ou habilidade especial no que toca a determinado assunto ou modo de fazer as coisas;
- poder de referência, aquele que o possui é admirado e pode tornar-se modelo de referência para os outros, que passam a assumir o comportamento desejado pelo que possui este tipo de poder. Tem o carisma como base.

Seguindo este fio condutor, constatamos que as tipologias de poder que mais se enquadram com os professores e que se complementam com a componente inteligência social são o poder legítimo, o poder de especialista e o poder de referência.

Tal como se verificou nas sociedades industrializadas do século XIX, também hoje nas sociedades contemporâneas observamos que a escola e a educação prepararam os seus alunos para estes exercerem as suas vidas nas sociedades contemporâneas em que nos encontramos para que compreendam a diversificação e heterogeneidade deste tipo de sociedade. Sendo assim, na educação deve-se ter em conta três tipos de entidades primordiais: o sujeito, com a sua identidade física, cultural e social (que seja capaz de refletir por si mesmo); o meio, ou seja o meio social em que o indivíduo está inserido (casa, bairro, família, escola, etc.); fins e objetivos, ou seja os valores e crenças (criados a partir do seu percurso de vida na sociedade em que está inserido) (Pereira, 2009). Outra componente importante é a de que todas as políticas públicas na área da educação, ou seja, as políticas educativas adotadas pelos governos devem ser baseadas em princípios como equidade e igualdade de oportunidades pois devem ter em vista o interesse público (Pereira, 2009).

Em relação à Arte, este conceito é multifacetado, no entanto, são apresentadas definições que se encaixam com o contexto desta dissertação. O Sociólogo Pedro Ferreira (2011) apresenta várias definições para o termo “arte”. Por exemplo: “Por “arte” entende-se, geralmente, a pintura e a escultura (as “artes plásticas”), a música, a dança, a literatura, o teatro e o cinema, embora no uso anglo-saxão e alemão, art ou Kunst refiram-se preferencialmente às artes plásticas.” (Ferreira, 2011). No que toca ao seu contexto em sociedade e época, a “arte é aquilo que é definido como tal em determinada sociedade: “em todos os tempos, o que é admirado, discutido e comprado por um público como arte é arte para esse público, desse tempo”. (Ferreira, 2011). A mesma também contém um teor intelectual, belo, sem fins materialistas e de forma a embelezar e enaltecer certos elementos. “A arte é forma de

atividade prático-intelectual orientada a produzir coisas “belas”, sem outro fim instrumental, ou a embelezar instrumentos sem a intenção de melhorar sua utilidade” (Ferreira, 2011).

Por fim, a definição mais completa e finalizada comporta por ferreira (2011) é “A arte nada mais é que o fragmento de um fluxo ondulatório, não progressivo, mas cíclico, que atrai, segundo leis próprias, todos os elementos da cultura de uma época, imprimindo neles uma marca e um significado unitários, o que permite, justamente, que se salte de uma simples obra para o espírito de uma época” (Ferreira, 2011).

Portanto, numa ótica sociológica, a Arte pode ser considerada um meio de comunicação social, ou por outras palavras, um sistema composto por sinais de que passa informações com diferentes significados, associados a tipos de eventos anteriores e posteriores à conceção de uma obra (Ferreira, 2011). A arte é concebida através de representações coletivas, ou seja, ideias generalizadas, que a maioria dos indivíduos que compõem uma sociedade possam ter sobre determinados elementos. Note-se que, tal como referia Durkheim (1893) as representações coletivas apresentam-se como uma forma de interpretar e pensar na realidade quotidiana, é uma maneira de conhecimento de atividade mental expandida pelos indivíduos e pelos grupos para salientarem as suas posições em relação a situações, eventos, objetos e comunicações que lhes diz respeito. “As representações podem representar qualquer coisa, ou seja, qualquer objeto pode ser mentalmente representado. As representações são, assim, funções mentais”. Segundo Ferreira (2011, p.71) “Representando, fazemos viver o mundo. Socialmente, as representações coletivas sintetizam o que os homens pensam sobre si mesmos e sobre a realidade que os cerca”.

É importante salientar que estas representações resultam de interações entre indivíduos e os laços sociais que eles estabelecem entre si e acabam por adquirir autonomia e a fazer parte da realidade social.

O sociólogo Pierre Bourdieu (1996) refere que a arte deve ser visualizada como um processo histórico atual, no qual uma certa camada modernizada europeia da arte concebeu as suas margens em prejuízo das várias formas de poder. Para este autor, no que toca ao que podemos chamar de “Revolucionismo Simbólico” altera as estruturas mentais, que mexem de forma significativa os cérebros – isto torna-se o fator explicativo no que concerne às críticas brutais do público burguês, pode ser perspectivada como uma revolução de excelência (Bourdieu, 1996). A procura de uma autonomia relativa no que concerne ao ambiente social exterior e adversa estará no centro da constituição do campo artístico e literário e do campo da produção

intelectual no global. Nos meados do século XIX, a arte e a literatura tornaram-se numa prática específica. Ele também refere que o mecenato se instalou aos poucos e os artistas e os sábios ficaram materialmente e mentalmente dependentes das potências econômicas e às chamadas coações do mercado. Bourdieu (1996) ainda salienta que o mecenato público é uma parte importante para a criação de um determinado espaço de libertação democrática do trabalho dos artistas e intelectuais, através das universidades, museus entre outras organizações culturais.

A arte em si é, para o público e para o indivíduo, a prática de uma dádiva com objetivos diferentes, ou uma fuga das rotinas do meio social, é ainda um ideal ou uma purificação. É, uma fuga pois trata-se de ser uma reação às coações coletivas e, sendo assim, também nessa ótica, pode ser estudada pela Sociologia; estuda-se as condições em que a coerção social delimita a evasão (Bastida, 2006).

A evasão não é livre pois é modelada pela sociedade que lhe impõe regras. A arte só aparece em determinadas épocas, já que está dependente de grupos de lazer, a distinção de classes sociais e a circulação das elites; baseia-se na separação de um grupo e a ascensão social de outro. A arte é na maior parte das vezes uma expressão da sociedade, um método para a omitir, uma resposta em relação a ela, ou seja, uma atividade que se trata ser o reflexo da Sociedade (Bastida, 2006).

A chamada “consciência estética” está interligada à sociedade, no entanto a mesma também é uma consciência coletiva, sendo de natureza social. A arte é um diálogo contínuo entre os dois elementos (arte e sociedade) e as suas relações têm um sentido duplo.

A arte não é estática, está sempre presente num meio social, é secundária a um grupo de forças que a mantêm e modificam-na, proporcionam também difusão. Para Bastide (2006, pp. 296), “ao lado desse estudo da ação da sociedade sobre a arte, há, naturalmente, o lado inverso, o estudo da ação da arte sobre a sociedade. A arte é um instrumento de comunhão, um meio para unir os homens; mas não é somente uma causa, é também um efeito da comunhão e está obrigada a criar uma linguagem própria para permitir a comunicação”.

Ainda, seguindo uma lógica sociológica, podemos inserir a arte na tese da Indústria Cultural (Rodrigues, 2015). Segundo esta tese, existe um fenómeno cultural mundial em curso já desde o início do século XX, esse fenómeno é o capitalismo industrial, provocado pela Revolução Industrial, que necessitou de um elemento forte de propaganda ideológica para ser assimilado pelas pessoas. Para que a produção nas indústrias seja muita, é necessário que também

haja muitas vendas. Denotamos aqui a ideologia do consumismo, ou seja, o excesso de consumo sem necessidade e esta ideologia está interligada a formas de artes produzidas também à escala industrial.

A redutibilidade técnica é o meio no qual a produção da arte numa grande escala industrial é possível; por exemplo a capacidade da reprodução em massa de músicas, que podem ser gravadas e reproduzidas vezes sem fim, ou de imagens, que podem ser captadas por fotografia ou filmagem e ser reproduzida. Este fenómeno retira da arte a sua autenticidade. Segundo Adorno e Horkheimer, o capitalismo para além de ter utilizado a Indústria Cultural para criar um movimento de consumismo, utilizou também a arte como forma de produto para ser consumido.

Dessa forma, a música, o cinema e as artes plásticas passaram a serem produzidas baseando-se numa fórmula que agradasse aos espetadores pela facilidade de assimilar-se ao conteúdo da obra. A cultura em massa, produzida pela Indústria Cultural, utiliza elementos da cultura erudita (perspetivada como a cultura autêntica), junta as componentes da cultura popular (originada de um povo) e funde elementos que agradem ao público, o resultado é a obra de arte produzida em escala industrial (Porfírio, 2002).

Adorno criticava, assim, o estado da arte sob o capitalismo. Ele afirmava que a arte é usada de forma fútil para difundir propaganda seguindo o sistema capitalista e para perpetuar a escravidão (Porfírio, 2002).

Bourdieu (2000) considera que o conceito liberal de liberdade individual e o conceito modernista de liberdade artística estão interligados. Para este autor, o artista deve ser livre e independente do poder e do dinheiro, livre da seriedade burguesa, jovem e alguém que vai contra as normas. Mas a liberdade artística é paradoxal, o papel do artista é um papel numa estrutura social que é difícil de influenciar. Tudo o que fizermos para compreender a forma de como um artista deve-se comportar é relativo. Becker considera que o mundo da arte é uma cultura que cria significados com as suas próprias convenções e formas de conceber arte. Essas convenções criam limites e significado, mas sem esses limites, não há arte (Hansson, 2010).

A identidade de um artista mudou radicalmente desde a Idade Média, quando o artista era visto como os outros artesãos. No Renascimento na Itália, e o despertar do capitalismo nas cidades comerciais italianas, surgiram artistas que adotaram algo que é semelhante à identidade do artista moderno. Alguém que é particularmente adepto da pintura ligada à

natureza. O tipo de artista romântico, um estranho que cria a partir de seu eu interior, e cuja expressão como o oráculo só pode ser interpretada por alguns especialistas, apareceu pela primeira vez durante o capitalismo industrial do final de 1800, em relação ao Modernismo e o desenvolvimento de um mercado de arte independente (Hansson, 2010). Na tentativa de situar o artista, as práticas artísticas e o objeto artístico, na sociologia da arte, emerge a questão de limites e escala. Howard Becker é um investigador famoso que se interroga bastante acerca da natureza dos limites a partir do momento em que ele classificou diferentes tipos de "mundos da arte". O trabalho de Becker contribuiu para a abordagem de "produção de cultura", apresentando a arte como uma forma deliberadamente criada e um aspecto essencial da vida cultural. Arnold Hauser argumentou que a produção e criação de arte estão relacionadas com a posição sócio histórica do artista e, como tal, são definidas apenas por variáveis que articulam a distinção entre "natureza" e "cultura". Desta forma, a arte é um produto da sociedade que é definido pela categorização humana (Gilbert, 2018).

A sociologia da arte há muito que se debate com a noção romântica do artista como um tipo único de indivíduo, como uma fonte de imaginação criativa que é mais individual do que social. Nesta base, discussões sobrepostas em debates sobre o contexto social dos artistas, o que os torna quem eles são, os seus mundos de arte e como eles moldam as suas práticas. Albrecht, Barnett e Griff discutem sistemas "tradicionais" de patrocínio, que, embora davam ao artista algum grau de segurança financeira, muitas vezes significava que o conteúdo e a estética da obra eram determinados pelo gosto do patrono. Hoje, os modelos diferem, alguns dos quais conferem mais liberdade para o artista. Hauser argumentou que desde que ocorreu a revolução francesa, os artistas receberam um maior senso de autonomia devido aos novos ideais sobre a utilidade da arte (Gilbert, 2018).

Quando juntamos arte com a educação, tal elemento remete para a educação artística, ou seja, o ensino das artes nas escolas básicas e secundárias bem como as suas características e a sua difusão perante as classes dominantes, médias e baixas. Também envolve as academias das artes plásticas dos conservatórios, dos institutos de arte dramática, das escolas de dança, o ensino da História da Arte nas universidades. Estes estão interligados com os ideais dos governos com diferentes estratégias políticas e com respetivas relações de força (Ferreira, 2011).

A "Educação Artística", é um conceito multifacetado, pois existe vários significados e definições diferentes. No entanto, pode ser considerado como o ensino da arte (ou das artes)

através da educação. Esta perspectiva foi adotada por Herbert Read após a segunda guerra mundial (Alves, 2000). Na educação artística, é exigida uma grande criatividade e sensibilização social, da parte dos Governos, no que toca à aplicação prática das políticas públicas relacionadas com este tipo de ensino. Trata-se de uma etapa que deve ser baseada em estudos científicos. A promoção das artes e da educação artística deve, assim, atingir todos os níveis de ensino, da educação pré-escolar ao ensino universitário e é esperado que a escola, nos dias de hoje, seja capaz, de forma criativa e imparcial, de proporcionar aos indivíduos experiências sociais únicas adaptadas às sociedades atuais que promovam a cidadania (Pereira, 2009).

No nosso país, áreas curriculares como Educação Visual, Expressão Plástica, Educação Musical, Expressão Dramática, Oficina de Artes e Desenho integram a Educação Artística. No que toca ao Perfil dos alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (Martins et al., 2020), a área de competências que mais se interliga com a Educação Artística e com o perfil de competências que um Artista Digital deve adquirir após concluir os 12 anos de ensino obrigatório é a área “Sensibilidade Estética e Artística”. Segundo a descrição desta área, os alunos “desenvolvem o sentido estético, mobilizando os processos de reflexão, comparação e argumentação em relação às produções artísticas e tecnológicas, integradas nos contextos sociais, geográficos, históricos e políticos” (Martins et al., 2017, p.28). Os alunos participam ainda em atividades artísticas e culturais, são criadores e devem perceber o valor estético das “criações a partir de intencionalidades artísticas e tecnológicas” utilizando recursos técnicos diferentes para produzir diversos tipos de arte (Martins et al., 2020, p.28). Estas componentes tecnológicas que são mencionadas nesta área de competências remetem-nos para um tipo de Arte específico que será abordado mais adiante nesta dissertação.

Aqui chegados (após abordar a educação escolar e a educação artística) surge-nos a questão de saber se a forma como a escola operacionaliza o ensino das artes é suficiente para dar resposta às necessidades da sociedade contemporânea.

Ao longo da história, a arte, no seu contexto social, esteve sujeita alterações resultantes das dinâmicas e movimentos sociais distintos. Quer isto dizer que os significados sociais atribuídos à arte de hoje não são os mesmos que eram atribuídos há 200 anos, pelo que importa, antes de responder, fazer uma análise da arte e o seu contexto nas sociedades contemporâneas.

As sociedades contemporâneas, também consideradas de pós-modernas, ocorreram devido à

perda de crenças por parte das pessoas na visão totalizante da história. O pós-modernismo é a denominação das mudanças que ocorreram nas sociedades avançadas, nas ciências e nas artes desde 1950, surgiu com a arquitetura e com a invenção dos computadores nos anos 50 e a arte que predominou nesta altura foi a arte Pop dotada dos anos 60 (Shinn, 2008). Existem inúmeras diferenças entre a Modernidade e a Pós-Modernidade. Naquela, a cultura era elevada, a arte era muito valorizada, estetização, conhecimento superior, oposição ao público, crítica cultural, afirmação da arte. Já na segunda, o quotidiano tornou-se banalizado: a arte deixou de ser valorizada, chamando até de “Antiarte”, Desestatização, Jogo com a arte, participação do público, comentários cômicos e sociais, desvalorização dos autores (Günther, 2013).

O Pós-Modernismo está interligado com o declínio de grandes instituições, ideais e valores. Existia uma falta de valores que orientassem uma ação, não havia um sentido para a existência. Era uma época de ausência de solidariedade, de alta competitividade guiada pelo desejo de obter lucro e de bens. Vale a pena ressaltar que, neste período, a tecnologia da computação converteu o conhecimento em informação que é guardada em bancos de dados, o conhecimento é criado com vista a ser vendido e pertence a grandes empresas (Shinn, 2008). As informações eram valorizadas comercialmente e não pela sua veracidade. Iniciou-se um período de utilização da arte como ferramenta para atingir fins materialistas e obtenção de lucro (Shinn, 2008).

Na sociedade da modernidade tardia, ocorreram várias transformações sociais em partes na radicalização e globalização de componentes básicas da modernidade. A modernidade tardia difere da pós-modernidade e caracteriza as sociedades atuais que se encontram bastante desenvolvidas e que esse desenvolvimento é uma continuação da modernidade. Devido às mudanças sociais e progresso a nível das tecnologias, é afirmado que as sociedades contemporâneas são um seguimento das modificações a nível institucional e das alterações culturais (Almeida, 2018). O trabalho é visto como um meio para atingir desejos, consumo e acumulação de capital. A incerteza reina neste período e a insegurança por parte dos trabalhadores também. Para Giddens, o pós-modernismo é uma versão “hipertecnológica” da modernidade em si mesma (Almeida, 2018). A modernidade tardia é ainda, segundo este autor, caracterizada pela rutura de tradições, pela autorrealização e pela liberdade pessoal do indivíduo. Como é um período dotado de enormes avanços tecnológicos, tornou-se possível a comunicação entre pessoas a grandes distâncias em qualquer parte do planeta. Tal



fenómeno promove um novo tipo de relações sociais e de interação. O que por sua vez possibilita aos indivíduos dedicarem mais tempo à família e amigos (que também estejam distantes) (Almeida, 2018). Contudo, este sistema causou nas pessoas uma grande dependência de aparelhos eletrônicos.

Também se nota neste período que os pais e familiares ganharam uma enorme dependência de profissionais na área da educação para que estes possam ajudar a educar e tomar conta dos filhos enquanto os seus familiares trabalham. Novos tipos de famílias também surgem neste período incluindo a perspectiva dos amigos como família também, ou seja, surgem estruturas familiares alternativas (Almeida, 2018). Por fim chegamos à sociedade em rede de Castells (2005), caracterizada um tipo de socialização a nível virtual, resultante das novas tecnologias que permitem transcenderem o espaço e o tempo. Socializar em rede é hoje um termo adequado que caracteriza as interações sociais nos países desenvolvidos e o mundo ocidental em geral desde o surgimento da natureza. Também conhecida como a era digital, surgiu devido às novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) (Castells, 2005).

Foram criados meios de armazenamento de dados e com capacidade de reproduzir conteúdos (*CD-ROM*, *Blue-ray*, *DVD*, *pendrives*, entre outros). Surgiram ainda computadores, telemóveis, smartphones, câmaras digitais, *notebooks*, etc. O principal meio nesta fase é a internet/Web e existem meios de transmissão por satélites e rádios (Castells, 2005). A internet também funciona como meio de comunicação entre todos os cidadãos que a ela tenham acesso. Permitiu a criação de media sociais virtuais que constam ser, segundo McLuhan, extensões das capacidades comunicativas do homem, como o Facebook, *skype*, *Discord*, entre outros, e possibilitou a democratização da produção de conteúdo (Tragtenberg, 1969).

Todas estas componentes provocaram uma instrumentalização da arte sendo esta utilizada (por corporações e outras entidades) como uma forma de obter ganhos monetários, bens e materiais. O progresso tecnológico originou uma revolução no mundo das artes pois agora é possível produzir livremente conteúdo artístico (digital e online) utilizando programas, software, aplicações, entre outros, através dos telemóveis, computadores, *tablets*, mesas digitalizadoras, etc.

Neste contexto, a escola é uma instituição que deve promover uma educação que prepare os alunos para integrarem uma sociedade (Castells, 2000) com estas novas características. Anteriormente, verificámos que, de facto, existem certas áreas curriculares pertencentes à

educação artística que interligadas à área de competências “Sensibilização estética e artística” promovem nos alunos aprendizagens relacionadas com tecnologias que possibilitam a produção da chamada “Arte Digital”. Iremos, portanto mais adiante desenvolver esta temática.

### **1.1.1. Importância da educação artística nas escolas**

Segundo a lei de bases do sistema educativo português (2005), um dos objetivos do ensino básico é “Proporcionar o desenvolvimento físico e motor, valorizar as atividades manuais e promover a educação artística, de modo a sensibilizar para as diversas formas de expressão estética, detetando e estimulando aptidões nesses domínios” (Assembleia da República, 2005). Já no ensino secundário, um dos objetivos, de acordo com esta Lei, é “Facultar aos jovens conhecimentos necessários à compreensão das manifestações estéticas e culturais e possibilitar o aperfeiçoamento da sua expressão artística” (Assembleia da República, 2005). Ora, porque é a educação artística tão importante nas escolas e qual a sua utilidade?

Ora, se tivermos em conta o perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória (Martins et al., 2017), constata-se que a educação artística promove a criação artística e possibilita “o desenvolvimento de critérios estéticos para o juízo crítico e para o gosto, numa vivência cultural informada” (Martins et al., 2017, p.28). Igualmente, desenvolve nos alunos o reconhecimento de elementos específicos e intenções de diferentes manifestações culturais; experienciar formas únicas de produzir diferentes tipos de arte e refletir de maneira crítica diversos universos artísticos, em diferentes plataformas tecnológicas. Por fim, mas não por último, dá valor a diferenciadas expressões artísticas, do património imaterial e material da nossa e de outras comunidades.

Os alunos adquirem aptidões estéticas, capacidade de reflexão crítica e argumentação em relação a estilos artísticos, tecnológicos em diferentes contextos sociais e históricos. Aprendem a valorizar e a participar por iniciativa própria em atividades artísticas e culturais. Mobilizam “técnicas e recursos de acordo com diferentes finalidades e contextos socioculturais” (Martins et al., 2017, p.28).

Tendo em conta as orientações curriculares para a educação pré-escolar e as aprendizagens essenciais do ensino básico e ensino secundário, verifica-se que a educação artística está presente na educação pré-escolar e no primeiro ciclo do ensino básico dividida nas áreas curriculares artes visuais, música, teatro/Expressão dramática e dança. No segundo e terceiro

ciclos a educação artística é substituída pela educação visual, sendo esta também virada para a vertente artística e opera como uma continuação da educação artística. No segundo ciclo do ensino básico encontramos ainda a Educação Musical. No ensino secundário é optativo, uma vez que é dada a escolha aos alunos de poderem ingressarem em áreas diferentes sendo a área das artes uma delas e todas as áreas curriculares relacionadas com as artes estão inseridas na formação específica. Note-se que todas estas componentes aqui referenciadas estão em consonância com a área de competências “perfil de competências estéticas e artísticas” presente no Perfil de alunos à saída da escolaridade obrigatória.

Na Educação pré-escolar, a Educação Artística permite às crianças apropriarem-se, aos poucos, de diversas técnicas e conhecimentos, por intermédio da exploração, experiência e observação, recorrendo a estes recursos de forma intencional. As crianças, podem, por isso, tentar novos métodos de expressividade e soluções específicas, de forma a integrar e relacionar técnicas, materiais e formas de expressão que permitam criar e recriar. As crianças conseguem ainda ter contacto com obras de arte dos colegas e artistas, de maneira a promover a habilidade de observação, interpretação e reflexão, verbalizando os sentimentos pessoais e um raciocínio crítico, de forma a entender a oportunidade de diversas leituras (Silva et al., 2016).

Na área das artes visuais, as Aprendizagens essenciais estão divididas em três Domínios, a saber: Apropriação e reflexão, Interpretação e Comunicação e Experimentação e Criação (Direção-Geral da Educação, 2018). Quanto à Apropriação e reflexão, os alunos devem ser capazes de observar diferentes realidades visuais, desde património local ao global, como obras de arte, pinturas, desenho, fotografia, banda desenhada, design, multimédia, linguagens cinematográficas, arquitetura, artesanato, entre outras, com o vocabulário apropriado. Os alunos devem, também, saber como utilizar a linguagem base das artes visuais (padrão, cor, forma, linha, textura, luz, espaço, plano, volume, entre outros) no contexto de movimentos artísticos, épocas e geografias. No que toca à Interpretação e Comunicação, os estudantes deverão saber como verbalizar o que vêem e sentem, de forma que consigam construir diferentes discursos e interpretar realidades. Perceber a intenção por detrás dos símbolos e dos sistemas de comunicação visual. Ser capaz de escolher, sintetizar, tomar decisões, argumentar e conceber críticas construtivas e fundamentadas. Entender o conteúdo expresso em imagens e/ou narrativas visuais. Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo, através da comparação de imagens e/ou objetos

(Direção-Geral da Educação, 2018). No que concerne à Experimentação e criação, as crianças aprendem a fazer esboços, esquemas, técnicas de expressão, escultura, maquete, fotografia, entre outras. Experimentar elementos físicos e/ou digitais. As crianças têm contacto com diferentes materiais e as suas utilidades para a arte (Carvão vegetal, pasta de modelar, pincéis e trinchas, barro, pastel seco, entre outros). Experimentam diferentes técnicas e em que contextos e situações as aplicam. Produzir obras plásticas utilizando capacidades expressivas e criativas demonstrando os conhecimentos adquiridos. Aprendem os recursos para registo de ideias, de planeamento e trabalho. Ficam a saber como avaliar os trabalhos dos outros recorrendo a diferenciados critérios de argumentação.

Na Expressão Dramática/Teatro, existem igualmente os domínios Apropriação e Reflexão, Interpretação e Comunicação e Experimentação e Criação (Direção-Geral da Educação, 2018). No primeiro, é pretendido que as crianças desenvolvam aptidões de apreensão, descodificação e interpretação dos códigos de leitura tendo contacto com diversas realidades dramáticas. Quanto ao segundo, apostando no percurso pessoal de cada criança, é incentivada a expressão estética e artísticas, utilizando tipologias de observação, descrição, discriminação, análise, síntese e juízo crítico com opiniões fundamentadas. Interpretando os conteúdos específicos da linguagem e de construção dramática. No terceiro, interliga-se o percurso pessoal, reflexão, os conceitos obtidos, por intermédio de exercícios e formas de fazer específicas, para maneiras de expressar conceitos e temáticas, visando a conceção de uma organização sistemática própria de trabalho.

Na Dança, as aprendizagens essenciais estão estruturadas nos mesmos três domínios que os últimos dois parágrafos. Na apropriação e reflexão, os alunos desenvolvem as capacidades de conseguirem apreciar estética e criticamente, por intermédio de formas de observação, descrição, análise, síntese e pensamento crítico, de forma estruturada e global, através do contacto com diferenciados coreográficos. Na Interpretação e comunicação os alunos desenvolvem as aptidões de expressão, diálogo e criatividade e a aquisição de saberes linguísticos elementares de dança e do seu contexto. No que toca à Experimentação e Criação, aprende-se de forma intencional, os materiais, meios, técnicas e saberes que proporcionem situações que lhes permita encontrar soluções para problemas enquanto exploram e realizam atividades expressivas.

Quanto à música, na Experimentação e Criação, é pretendido que os alunos desenvolvam “competências de exploração/experimentação sonoro musicais, improvisação (tanto no

sentido de variação sobre uma estrutura musical pré-existente, como de criação/composição em tempo real) e composição musical. É de salientar que foi dada particular relevância a esta dimensão de experimentação/criação, visto considerar-se um domínio basilar para aprendizagens significativas”. Na Interpretação e comunicação, é previsto que os alunos adquiram competências ligadas à *performance/execução* musical, ou por outras palavras, cantar, tocar e as formas de comunicar/partilhar ao público as performances e/ou criações. Na Apropriação e reflexão, os alunos desenvolvem competências relacionadas com a análise e comparação de componentes sonoro-musicais com o intuito de possibilitar a tomada de decisões baseadas no conceber e ouvir música, por intermédio de um pensamento crítico sobre os diferentes campos musicais. Ainda nesta vertente, visa-se capacitar os alunos para que adquiram e sejam capazes de utilizar o vocabulário próprio da Música.

Em relação à Educação Visual, os alunos aprendem os conhecimentos da comunicação visual e as estruturas simbólicas das diversas linguagens artísticas, de forma a identificar e analisar, com o vocabulário próprio, os conceitos e técnicas das divergentes narrativas visuais, pondo em prática os conhecimentos adquiridos de observação e da experimentação plástica, de maneira a estimular o seu tipo de representação (Direção-Geral da Educação, 2018). Na Interpretação e Comunicação, é pretendido desenvolver capacidades conectadas à apreensão e interpretação, por intermédio do contacto com as diferentes perspetivas visuais, procurando estimular a leitura de diversos contextos culturais. Procura-se intercalar três realidades: imagem/objeto, sujeito e a construção de hipóteses de interpretação. Na experimentação e Criação, interligam-se o percurso pessoal, o pensamento e os saberes obtidos, na experimentação plástica de termos e de temas, visando criar um sistema específico de trabalho. “Deseja-se que a experiência plástica dos alunos não seja encarada, apenas, como uma atividade ilustrativa do que vê, mas a (re)invenção de soluções para a criação de novas imagens, relacionando conceitos, materiais, meios e técnicas, imprimindo-lhe a sua intencionalidade e o desenvolvimento da sua expressividade” (Direção-Geral da Educação, 2018, pp.2-3).

A Educação Musical presente no segundo ciclo tem as mesmas características que a área curricular de música presente no primeiro ciclo (sendo uma parte integrante da Educação artística), embora seja numa ótica mais aprofundada.

No ensino secundário (10.º, 11.º e 12.º anos), encontramos dentro da formação específica as áreas curriculares Desenho A, Geometria Descritiva A, História da Cultura e das Artes,

Oficina de Artes e Oficina de Multimédia B.

A área curricular Desenho A está presente desde o 10.º ao 12.º ano, e está dividida nos três domínios já referidos em parágrafos anteriores. Na Apropriação e Reflexão, os alunos aprendem a reconhecer diferenciados contextos que proporcionam experiências que estimulem capacidades visuais e não visuais, interpretando e anotando de forma gráfica as vivências que os envolvem; “reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas”; identificar períodos históricos, critérios históricos e de manifestações artísticas; ter noção de diferentes tipologias de registo como o desenho de memória ou esquisso e esboço; estabelecer uma relação entre elementos como a cor, forma, entre outros; “Respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos. No tópico “Interpretação e Comunicação”, ter noção de componentes estruturais da linguagem plástica e interpretação de imagens de diferentes naturezas e na conceção de desenhos baseados em contextos realistas que sejam observados, de imagens propostas; saber utilizar o vocabulário e os princípios adequados à linguagem visual; “Interpretar a informação visual e de construir novas imagens a partir do que vê”; “Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade”; recorrer a argumentos devidamente construídos de forma crítica baseada na realidade que experienciam. No que toca à Experimentação e Criação, é utilizar diferentes formas de registo compostas pelo traço, mancha e técnica mista; “Utilizar suportes diversos e explorar as características específicas e possibilidades técnicas e expressivas de diferentes materiais”; reconhecer diferentes tipos de desenho; “Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis”; Elaboração de estudos de formatos naturais e artificiais, pondo em prática componentes estruturais de linguagem plástica e suas inter-relações; trabalhar as diferentes formas de composição e Compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial (Direção-Geral da Educação, 2018).

A área curricular Geometria Descritiva A abrange o 10º e o 11º ano. Visa desenvolver no aluno a perceção de espaços, das formas visuais e das suas posições relativas, visualização mental e representação gráfica de formas reais ou imaginadas, comunicação através de representações descritivas, utilização do vocabulário específico da geometria descritiva, formulação e resolução de problemas e capacidade criativa e gradual autoexigência de rigor e espírito crítico.

A área curricular História da Cultura e das artes, presente no 10.º e no 11.º ano, permite aos alunos identificar no tempo e no espaço as etapas da evolução dos fenómenos e movimentos artísticos; valorizar o local e o regional como um entrecruzamento de várias interações; reconhecer diferentes características artísticas das diferentes épocas históricas; efetuar análises críticas a obras de arte, tendo em conta as suas características e técnicas identificando essas obras nos seus contextos históricos; “Sintetizar a informação relativa às características históricas, culturais e artísticas, tendo em linha de conta continuidades, inovações e rupturas.”; desenvolver capacidades de reflexão, comunicação, análise crítica, criatividade, sensibilidade e estética e utilizando do vocabulário adequado. Tudo com base nas diferentes culturas e artes presentes na história do mundo e de Portugal (Direção-Geral da Educação, 2018)

A disciplina Oficina de Artes, que se encontra só no 12.º ano de escolaridade, desenvolve nos alunos a capacidade de realizar projetos com temáticas que sejam transversais e que contenham conteúdos de diversas áreas curriculares de forma a fomentar problemáticas relacionadas com a identidade e cidadania; juntar atividades e exercícios que se baseiem na descoberta e interrogação, na aprendizagem prática e a compreensão de conceitos, a expressão individual e a reflexão pessoal e em grupo; por fim, capacitar, nos alunos, a reflexão crítica acerca de conhecimentos e diferentes interpretações e que os façam interrogar-se e agir, recorrendo a modos de reflexão e ação artísticos que permitam solucionar problemas.

A verdade é que a Educação Artística desenvolve nos alunos um vasto leque de competências e aprendizagens já enumeradas nos parágrafos anteriores. Muitas destas competências são úteis e valorizadas no mercado de trabalho em geral e também são relevantes para a vida em sociedade. A Educação Artística igualmente prepara os alunos para desempenhar funções de profissões ligadas com a Arte Digital (estando esta tipologia de arte em destaque nesta dissertação).

## **1.2. A Educação de competências digitais na escolaridade obrigatória em Portugal**

Na era digital em que vivemos, a tecnologia está inserida em todos os aspetos da nossa vida, tanto a nível público, profissional e privado. É, por isso, imprescindível que os cidadãos saibam manusear dispositivos eletrónicos e navegar na Internet e que possuam competências digitais necessárias para exercer diferentes profissões uma vez que tanto a população ativa, aprendizagem, a produtividade e a competitividade estão cada vez mais dependentes do digital. De

facto, as tecnologias são dispositivos sociotécnicos, podendo-se considerar um dispositivo como “tudo o que tem, de alguma forma, a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceder, modelar, controlar ou fixar os gestos, comportamentos, opiniões ou discursos dos seres vivos” (Esperança, 2017, p.69). Estão a ser referidos os computadores, *smartphones*, tablet, entre outros, ou seja, tudo o que possa ser considerado de Objetos Tecnológicos, que, segundo Esperança (2017, p. 80), constitui um “sistema de captação, produção, transmissão e apresentação de imagem e som e, por outro lado, o objeto/substância mais imaterial que o objeto tecnológico, e que se pode apresentar como uma ou várias enunciações imagéticas” (Esperança, 2017, p. 80).

Quanto às competências digitais, que acompanham a evolução tecnológica, podem ser definidas como “a capacidade de utilizar as tecnologias digitais, pela capacidade em utilizá-las de uma forma concreta para trabalhar, estudar e para as várias atividades que compõem a vida quotidiana e a capacidade em avaliar criticamente as tecnologias digitais e pela motivação na cultura digital” (Fundação para a Ciência e a Tecnologia, 2013).

Segundo Perrenoud (2013), as competências são adquiridas quando temos a capacidade de agir de forma eficaz num certo tipo de situação, e a essa capacidade de agir juntamos conhecimentos, mas não nos limitamos a eles, ou seja, as competências são desenvolvidas tendo em conta as necessidades do meio social que nos rodeia e a forma como mobilizamos os nossos saberes e conhecimentos para dar resposta a essas necessidades. Nessa ótica, em Portugal, tanto o ambiente educativo como o sistema de ensino operacionalizado em sala de aula deve criar situações que estimulem os alunos a agir mobilizando as suas bagagens de conhecimentos e saberes, mas não ficar só limitados a elas (Ricardo, 2010). Neste sentido, os alunos deverão ser capazes de desenvolver as competências digitais necessárias para que possam integrar a nossa sociedade.

Segundo Martins et al. (2017) são enunciadas duas áreas de competências que estão diretamente relacionadas com a aquisição das competências digitais. Essas áreas de competências são a Informação e Comunicação e a outra é o Saber científico, técnico e tecnológico. As competências inseridas na área de informação e comunicação estão relacionadas com a seleção, análise e produção de experiências e conhecimentos presentes em diversos formatos. As competências que estão associadas a esta área são:



- A utilização e dominação de instrumentos que permitam pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, sempre com um raciocínio crítico e autónomo e questionando e confirmando a credibilidade das fontes utilizadas;
- Tornar a informação em conhecimento e cooperar em diversos contextos de comunicativos, de forma correta, recorrendo a tipologias diferentes de ferramentas (físicas e digitais). Desta forma, habitua-se a navegar pelos medias sociais, internet e outros elementos on-line, realizam pesquisas e têm contacto com elementos audiovisuais e/ou multimédia inseridos no ambiente digital.

No que toca ao saber científico, técnico e tecnológico, as competências estão interligadas com a mobilização da compreensão de fenómenos científicos e técnicos e da sua aplicação na sociedade. As competências associadas a esta área são (Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória), principalmente:

- Manipular e manusear materiais e instrumentos diversificados para controlar, utilizar, transformar, imaginar e criar produtos e sistemas;
- Executar operações técnicas, segundo uma metodologia de trabalho adequada, para atingir um objetivo ou chegar a uma decisão ou conclusão fundamentada, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa;
- Adequar a ação de transformação e criação de produtos aos diferentes contextos naturais, tecnológicos e socioculturais, em atividades experimentais, projetos e aplicações práticas desenvolvidos em ambientes físicos e digitais.

Tanto as orientações curriculares para a Educação Pré-Escolar como as aprendizagens essenciais do ensino básico e do ensino secundário estão em conformidade com as áreas de competências dos alunos inseridas no perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória e, portanto, possuem elementos que vão ao encontro das áreas descritas anteriormente.

No caso das orientações curriculares para a Educação Pré-Escolar, existe um tópico intitulado “Mundo Tecnológico e Utilização das tecnologias”. Neste, verificamos que as crianças do pré-escolar recebem uma Educação para os Media virada para a utilização dos meios tecnológicos e informáticos vistos como utensílios de aprendizagem, denotando, desta forma, uma articulação com outras áreas. O entendimento dos meios tecnológicos resulta em que a criança não seja meramente uma consumidora (ver, filmes, consultar, entre outros),

como também produtora (registar, fotografar, etc.), expandido, assim, os seus conhecimentos, saberes e visão sobre a realidade que a rodeia. As aprendizagens que a serem promovidas são as seguintes (Silva et al., 2016):

- *Reconhecer os recursos tecnológicos do seu ambiente e explicar as suas funções e vantagens.*
- *Utilizar diferentes suportes tecnológicos nas atividades do seu quotidiano, com cuidado e segurança.*
- *Desenvolver uma atitude crítica perante as tecnologias que utiliza.*

Nos outros níveis de ensino, temos a Educação Tecnológica e as TIC que estão presentes no segundo ciclo do ensino básico (quinto e sexto ano de escolaridade) e no ensino secundário dentro da formação específica temos as áreas curriculares Oficina de Multimédia B, Materiais e Tecnologias e Aplicações informáticas B.

As aprendizagens essenciais da disciplina Educação Tecnológica estão divididas em três domínios: Processos Tecnológicos, Recursos e Utilizações Tecnológicas e Tecnologia e Sociedade. Nos Processos Tecnológicos, os alunos entendem que as atividades humanas desejam criar, inventar, conceber, transformar, modificar, produzir, controlar e usufruir de produtos e sistemas. Estes elementos interligam-se com intervenções de natureza técnica, compondo as bases elementares do processo tecnológico. Os alunos compreendem que a criação tecnológica e o seu uso dependem das utilizações conceptuais e materiais e outros elementos como o a visualização ou resolução de problemas e ainda modelação. Nos Recursos e Utilizações tecnológicas, os alunos experienciam e concebem utilizando linguagens, códigos, recursos técnicos e científicos específicos, elementos da comunicação e estudam a sua interdependência. É imprescindível também que os alunos saibam utilizar os termos, regras signos e linguagem científica e tecnológica adequada. Na Tecnologia e Sociedade, esta “é orientada para a cidadania, com base no desenvolvimento da pessoa enquanto cidadã participativa e crítica, consumidora responsável e utilizadora inteligente das tecnologias disponíveis. Nesse sentido, a dimensão social e tecnológica, estruturada nas relações dinâmicas entre a tecnologia e a sociedade, determina o desenvolvimento de conhecimentos fundamentais para compreender e analisar os sistemas tecnológicos e os impactos sociais” (Direção-Geral da Educação, 2018).

A área curricular Tecnologias de Informação e Comunicação está dividida em 4 domínios:

Segurança, Responsabilidade e Respeito em ambientes digitais, Investigar e Pesquisar, Colaborar e Comunicar e por último Criar e Inovar. Na primeira, é promovida nos alunos a capacidade participarem de forma informada e adequada em diferentes contextos, adotando uma atitude crítica, de reflexão e responsável acerca do uso das tecnologias, dos ambientes e serviços digitais e de maneira a respeitar as normas no uso das TIC, dos direitos de autor, de propriedade intelectual dos recursos e conteúdos que são mobilizados em todas as outras atividades do quotidiano. Proteção dos dados pessoais e de outros, utilização segura, adequada e sistemática dos medias sociais virtuais. No domínio Investigar e Pesquisar, os alunos desenvolvem competências de seleção e análise crítica de informação relacionada com atividades de investigação. No que consta ao domínio Comunicar e Colaborar os alunos adquirem noções de comunicação em ambientes digitais, usufruindo de meios e recursos digitais, tendo em conta a faixa etária dos alunos. Em relação ao domínio Criar e Inovar, os alunos adquirem competências interligadas à criação de conteúdos, recorrendo a aplicações digitais propícias a cada contexto.

Mesmo no que toca à Arte, encontramos no ensino secundário, no seio da formação específica, disciplinas que aliam o digital com as Artes, proporcionando aos alunos competências digitais interligadas com as artes. Existe de facto uma união entre estes dois elementos, o resultado dessa junção apelida-se de Arte Digital, conceito que será abordado no tópico seguinte. As disciplinas que juntam a arte e a tecnologia são: Oficina de Multimédia B, Materiais e Tecnologias e Aplicações Informáticas B (estas disciplinas fazem parte do curso de Artes Visuais do Ensino Secundário). Portanto, os alunos que escolherem seguir profissões interligadas à Arte Digital terão de, primeiramente, desenvolver e adquirir competências digitais associadas a esta tipologia de arte.

A disciplina Oficina Multimédia B, presente apenas no 12.º ano, contribui para o desenvolvimento das áreas de competências Saber Científico, técnico e tecnológico, das Linguagens e textos, da Informação e comunicação e do Raciocínio e resolução de problemas, Pensamento crítico e do pensamento criativo, da Sensibilidade estética e artística, do Relacionamento interpessoal e do Desenvolvimento pessoal e autonomia. Todas estas áreas de competências estão inseridas no *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Esta disciplina divide-se nos seguintes domínios: Introdução ao multimédia digital, Narrativa para multimédia, Texto, Imagem digital, Som digital, Vídeo e Animação. Na Introdução ao multimédia digital, compreendem os conceitos interligados às diversas

faces da multimédia, identificam as diferentes tipologias de multimédia, identificam os suportes de multimédia, compreendem as noções associadas às componentes gráficas da multimédia; na Narrativa para multimédia, ficam a conhecer diferenciadas narrativas para conteúdos de multimédia; no Texto, compreendem as componentes gráficas e utilizam em específico fontes que se coadunam com cada produto multimédia, sabem utilizar as diferentes componentes gráficas como as fontes, equilíbrio e na perspetiva compositiva, criam um produto gráfico juntando, de forma sistemática os diversos elementos; na Imagem digital, compreendem as diferentes tipologias e formatos de imagem digital, conhecem os diversos modelos de cor e resoluções de imagem, consoante o objetivo do projeto, utilizam ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap, sabem conceber operações que permitem manipular e editar imagens digitais, integram imagens digitais em produtos de multimédia; no Som digital, identificam diferentes formatos de áudio, conhecem equipamentos que visam captar o som, recorrem a ferramentas de edição de áudio, captam e editam o som de maneira a conceber áudio destinado a suportes de multimédia; no que toca ao Vídeo, conhecem o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo, sabem editar vídeo e criam um guião que contenha narrativa para o vídeo, integram componentes de texto, som e imagem na produção de vídeo; na Animação, conhecem técnicas de animação, usam ferramentas de animação digital e criam animação 2D e 3D; no Projeto Multimédia, conhecem a noção de projeto multimédia, compreendem as etapas de criação e conceção de um projeto destinado à criação de um produto multimédia, desenvolvem métodos de trabalho e organização, por intermédio a projeção e da operacionalização de projetos multimédia.

Na disciplina Aplicações Informáticas B, inserida no 12º ano de escolaridade obrigatória, os alunos desenvolvem competências de Algoritmia e Programação. Compreendem e adquirem conceitos de multimédia, trabalham os tipos de media estáticos: texto e imagem, os tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio e animação e são capacitados para a Gestão e desenvolvimento de projetos de multimédia. “Capacitar os alunos com modelos de análise necessários a uma lógica de apreciação das situações e dos problemas que lhes são colocados (...) procura-se promover a compreensão dos fenómenos mediáticos e desenvolver capacidades de produção colaborativa, com vista ao desenvolvimento de projetos contextualizados” (Direção-Geral de Educação, 2018, p.3).

No que respeita à área curricular Materiais e Tecnologias, também presente apenas no 12º ano de escolaridade obrigatória, esta encontra-se dividida nos domínios Apropriação e

Reflexão, Experimentação/Criação e Interpretação e Comunicação. Na Apropriação e Reflexão, os alunos adquirem vocabulários específicos pertencentes ao Universo Tecnológico, Científico e Artístico, por intermédio de aprendizagens sobre conhecimentos próprios. Serão capazes de realizar Observação e análise de objetos do mundo, de tecnologias e dos materiais relacionados com a produção, permitindo a descodificação informada e a análise de diversos fenómenos interligados com as tecnologias de produção e fabrico de produtos. Na Experimentação/ Criação, juntam-se os saberes adquiridos, a reflexão, os recursos técnicos, a experiência pessoal, conceção de hipótese, tudo na experimentação. Quanto à Interpretação e Comunicação, “Incentivam-se processos de clarificação e avaliação de dados, informações e conhecimentos, de modo a comunicar ideias, cenários, evoluções, no que se refere aos materiais e tecnologias, com base em acontecimentos do dia-a-dia e de atualização científica, estimulando a partilha de ideias e o questionamento de soluções, utilizando vários sistemas e suportes de comunicação (oral, escrita, pictórica, digital, entre outras)”(Direção-Geral de Educação, 2018, p.2).

### **1.3. A Escola e as competências dos Artistas Digitais**

O conceito de arte digital existe desde há poucas décadas, sendo fruto do progresso tecnológico que se verificou, sobretudo, desde o início dos anos 90 do século passado. Muitos conectam seu surgimento a uma longa história de media tecnológica, como fotografia e filme experimental e vídeo. Existem aqueles que também as chamam de Arte Eletrônica, Arte computacional, Arte de Multimédia, “*Media Art*”, Arte de jogo, Arte de *software* ou arte cibernética. Também chegou a ser perspetivado como um meio derivado, replicação de outros meios de arte clássicos em formato digital (Gilbert, 2018).

Os estudos realizados no âmbito da sociologia, em relação à Arte Digital, sempre se focaram na distribuição de obras de arte digitais (como imagens, vídeos, entre outros) na internet e a forma como as pessoas, quando estavam on-line, reagiam e interagiam com essas obras de Arte Digital. Contudo, nesta dissertação analisamos como essas obras de arte são concebidas tecnologicamente e para que fins profissionais são utilizados bem como se apelidam os artistas que as produzem (Fourmentaux, 2016).

A Arte digital é uma arte concebida por intermédio de dispositivos com aplicações e programas nos quais é necessário ter certos conhecimentos técnicos e competências digitais. Segundo Silva (2004), a “arte digital constitui-se como um movimento artístico de referência,

legítimo e legitimado institucionalmente”, isto através do manuseamento de tecnologias específicas que permitem a produção deste tipo de arte. No entanto, nos dias de hoje a prática desta tipologia de arte é residual apesar de ser considerada uma referência na arte contemporânea pois é bastante atual, fruto das tecnologias atuais. As obras produzidas por esta arte podem surgir em diversos formatos: texto, vídeo, imagem, som, performance, entre outros. Estas transformações dos códigos e das linguagens artísticas têm ocorrido à medida que se vão introduzindo o “digital” “nas práticas artistas contemporâneas” (Silva, 2004).

Na ótica da sociologia compreensiva de M. Weber (1982), podemos considerar a produção de arte digital como ação social uma vez que pode ser uma ação social racional com relação a fins na qual uma ação é baseada na racionalidade de forma a alcançar uma certa finalidade. Os estúdios de animação, por exemplo, produzem anúncios para outras empresas conseguirem promover os seus produtos e serviços obtendo divulgação e lucro. O ato de produzir arte digital também entra na categoria de uma ação social racional com relação a valores (Weber, 1982) já que, por exemplo, algumas associações sem fins lucrativos realizam vídeos de animação para ações de sensibilização relacionados com a segurança rodoviária, tabagismo, amizade, etc.

Este tipo de ação é movida pelos valores, sejam éticos, religiosos, políticos ou estético. Por fim, o ato de produzir Arte Digital é, ainda, por acréscimo, uma ação social afetiva, pois um artista pode, de facto produzir uma obra de Arte Digital movida por sentimentos, como orgulho, medo e amor, entre outros. Um exemplo desde fenómeno é um dos parceiros de um casal conceber uma ilustração digital com uma mensagem amorosa para oferecer ao outro (Klann, 2018). No fundo, a arte digital também pode ser considerada um novo mundo social (aplicada à arte em si como estilo enão como indústria), neste caso um novo mundo artístico.

Segundo Silva (2004), o mundo social “consiste num conjunto de atividades ou interesses comuns ou conjuntos, ligados entre si por uma rede de comunicação. São geralmente amorfos e possuem uma forma social difusa, sem limites espaciais ou população de participantes bem definidos.” Nesta ótica é analisada a cooperação entre diferentes atores sociais ligados ao mundo da arte na realização de uma obra, ou seja, o foco reside nas redes de cooperação que se criam. E segundo Silva. (2004, p.13), os “mundos artísticos” são “constituídos através de redes de indivíduos cuja atividade cooperativa, organizada através do conhecimento partilhado dos meios necessários à realização de determinado trabalho, produz o tipo de obras de arte pelas quais o mundo artístico é reconhecido.”

O mundo artístico integra todos os atores sociais que produzem os materiais necessários, os que conseguem os recursos financeiros para a produção da obra, quem cria as técnicas, métodos e outros elementos artísticos, o público, entre outros. Por vezes, surgem indivíduos que não cooperam pois tentam realizar alterações, mudanças e “fugir ao tradicional”.

Tais ações podem levar à inovação, criando mundos artísticos caso um número significativo de artistas adira a estas mudanças. Nas sociedades ocorrem diversas alterações todos os dias e essas alterações afetam também o mundo da arte originando mudanças artísticas. Deste modo, nascem novas redes de cooperação, novas convenções e “Novas formas de produzir os suportes de que dependem as obras, novas formas de distribuir os produtos, novas formas das audiências os consumirem.” (Silva, 2004, p.13). Portanto, a dado momento, ocorreu a passagem das artes plásticas, de autoria individual para as artes audiovisuais de obra compartilhada.

A arte digital é, pois, resultado da combinação da arte com as novas tecnologias. Assim, concordamos com Silva (2004), quando afirma que “os fenômenos de emergência de novas formas artísticas, assim como as transformações que estão a decorrer no espaço artístico contemporâneo, decorrentes da utilização de novas tecnologias no processo criativo e, mais especificamente, o surgimento de uma “arte digital” (Silva, 2004, p.5).

Os artistas que produzem arte digital são apelidados de Artistas Digitais (ou artistas de multimídia), na medida em que usam a tecnologia para dar vida aos seus trabalhos artísticos. Além de técnicas artísticas tradicionais, como desenho e escultura, os artistas digitais utilizam programas de computador para criar animação 3D e 2D, gráficos de websites interativos, ou fotografias digitais com mais qualidade. Também podem desenvolver storyboards para cenas de animação e editar efeitos de animação. Os artistas digitais geralmente trabalham em filmes cinematográficos, editores de softwares e firmas de publicidade e anúncios. (Study.com, 2019). Eles utilizam softwares de design especializados para criar imagens e vídeos digitais para usarem como obras de arte, materiais de marca corporativa, anúncios, designs de videogames, efeitos visuais em filmes e televisão e para muitos outros fins. Alguns que ingressam nesta área são autodidatas, enquanto muitos outros têm um diploma de licenciatura ou um bacharelato num curso relacionado com design gráfico ou comunicação visual. (Study.com, 2019). Portanto, surgiu uma nova profissão, a de artista digital, que engloba Animadores, Editores audiovisuais, Designers e outras posições que envolvam a utilização do “digital” para produzir arte.

Em qualquer dos casos, para serem bons profissionais, os Artistas Digitais necessitam também de possuir e desenvolver as chamadas “*Soft Skills*” ou Competências Transversais, uma vez que estas são bastante valorizadas atualmente no mercado de trabalho, mas não são necessariamente adquiridas, sobretudo, nas escolas. Segundo Sá e Serpa (2018), “as competências transversais assumem um carácter de complementaridade em relação às competências técnicas necessárias para o exercício de uma profissão”. As principais competências transversais são a Resolução de Problemas, Interação Social, Criatividade, Liderança, Capacidade de aprendizagem permanente, Responsabilidade, Proatividade, Autonomia, Trabalho em Equipa, Adaptabilidade e Resiliência. No Tópico da Educação Escolar e Artistas Digitais podemos constatar que várias disciplinas (do ensino regular obrigatório) aqui já referidas promovem de facto estas competências. (Sá & Serpa, 2018, pp. 28-29).

Os Artistas Digitais têm ainda de ter um bom domínio dos Media Sociais Virtuais uma vez que muitos trabalham como Freelancers. Tal exige que comuniquem bastante com os empregadores e outros membros das suas equipas através dos Medias Sociais Virtuais. Anteriormente, foi possível constatar que diversos Artistas Digitais trabalham em rede na realização de projetos, o que mostra que as novas tecnologias também possibilitam novas formas de socialização e de trabalho entre os diversos atores sociais. Estamos a falar de Media Sociais, como o Skype ou o Facebook<sup>1</sup>.

Denotamos, portanto, que para um indivíduo seja um artista digital, é muito importante que tenha tido disciplinas como Oficina Multimédia B, Aplicações Informáticas B e Materiais e Tecnologias enquanto frequentou escola (apesar de haver muitos casos em que tal não acontece).

De facto, devido ao início da era digital nos anos 90, a natureza do trabalho mudou em muitas profissões. No caso dos artistas, esse desenvolvimento abriu um novo campo de especialização e juntamente com a transformação da arte tradicional, surgiram novos campos digitais como o desenvolvimento de jogos de computador e animação digital.

---

<sup>1</sup> Não se deve confundir os Media Sociais com redes sociais, embora a generalidade da população o faça. Aplicando a Sociologia de MCLUHAN em que “as transformações da tecnologia têm o carácter da evolução orgânica porque todas as tecnologias são extensões do nosso ser físico” (MCLUHAN, 1964, p.116); os Media Sociais são meios de comunicação, ou seja, são extensões das capacidades comunicativas do homem. As redes sociais naturais, por outro lado, são, hoje, “redes de comunicação e interação que envolvem uma linguagem simbólica, limites culturais e relações de poder. Nos últimos anos surgiram como um padrão organizacional capaz de expressar, através da sua arquitetura de relações, interações sociais, políticas e económicas de carácter inovador, com a missão de ajudar a explicar alguns problemas atuais. São a manifestação de uma nova forma de conhecer, pensar e conceitualizar a realidade social” (Fialho, 2015, p.61). Neste contexto podemos considerar os Artistas Digitais Freelancers como Atores Sociais cujas formas de sociabilização entre os mesmos são efetuadas por intermédio de diferenciados Media Sociais Virtuais resultantes do desenvolvimento tecnológico.



Embora os profissionais que estão ligados à Arte Digital só tenham que utilizar computadores, tablets e mesas digitais com softwares adequados; muitas empresas exigem que os mesmos trabalhem em equipa para produzir certos tipos de produtos. Conceber e desenvolver jogos de computador, e a pós-produção de filmes e vídeos são exemplos de produtos finais criados por diferentes grupos de artistas digitais compostos por designers de personagens, artistas de efeitos visuais e animadores, entre outros (Hoff, 2015).

Gerentes de media sociais, *Driver Lyft*, produtor de podcast, criador e desenvolvedor de aplicativos móveis, assistente virtual, técnico de impressoras 3D e profissionais de conteúdo de marketing têm todos um elemento comum: a tecnologia. Podemos dizer que há 15 anos estas profissões não existiam, mas com o avanço tecnológico passaram a existir e é cada vez mais importante ter um currículo com competências nas Artes Digitais uma vez que estas profissões mencionadas anteriormente são nessa área (Schukei, 2019). A tecnologia continuará a evoluir e as profissões ligadas à Arte Digital também (Schukei, 2019).

## **Capítulo 2- Procedimentos metodológicos**

### **2.1. Metodologia**

Este estudo foca-se na importância da educação escolar no que toca à formação educativa e a preparação dos jovens que têm interesse em ser Artistas Digitais.

#### **2.1.1. Questões e objetivos da investigação**

As perguntas de partida desta investigação são: Qual o papel da escola na “educação artística” dos jovens durante a escolaridade obrigatória? Será que a educação escolar prepara os jovens para desempenharem profissão (ões) na área das “artes digitais”?

A investigação em si pretende mapear, ou seja, identificar e caracterizar, as políticas públicas educativas e os planos e/ou programas e/ou projetos nacionais orientados para a promoção da “educação estética e artística” nas escolas portuguesas, bem como as competências estéticas e artísticas do perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória através de documentos disponíveis. Pretende-se, ainda, conhecer as competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais e avaliar se a educação escolar promove essas competências.

Assim, trata-se de questionar a importância da escola enquanto agente de socialização na educação estética e artística dos jovens e de saber se os jovens artistas digitais consideram que a escola foi importante na preparação dos mesmos para seguirem profissões na área das “artes digitais”.

O objetivo geral deste estudo é:

- OG.1 - Compreender o papel da escola na “educação estética e artística” de jovens à “saída da escolaridade obrigatória” e na preparação para o exercício de profissão(ões) na área das “artes digitais”.

Quanto aos objetivos específicos, os mesmos são:

- OE.1.1- Mapear (identificar e caracterizar) as políticas públicas educativas e os planos e/ou programas e/ou projetos nacionais orientados para a promoção da “educação estética e artística” nas escolas portuguesas, bem como as competências estéticas e artísticas do perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória;

- OE.1.2 – Conhecer as competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais;
- OE.1.3-Avaliar até que ponto a educação escolar promove competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais.

### **2.1.2. Estratégia de investigação**

Este estudo é qualitativo, sendo, simultaneamente, exploratório e descritivo. A amostra, por conveniência, é constituída por jovens com idades compreendidas entre os 18 a 30 anos, que tenham frequentado e terminado a escolaridade obrigatória de 12 anos e estejam atualmente a trabalhar (ou estiveram recentemente a exercer) em profissões artísticas digitais (jovens "Artistas Digitais").

A abordagem qualitativa é a mais adequada para desvendar os perfis destes jovens, devido aos instrumentos de recolha de dados abrangidos pela natureza qualitativa. A pesquisa qualitativa permite a obtenção de dados descritivos sobre pessoas pelo contato direto do pesquisador, procurando compreender os fenómenos desde a perspetiva do sujeito, isto é, dos participantes no referido estudo (2013, p.48). Para Oliveira (2011), “o uso dessa abordagem propicia o aprofundamento da investigação das questões relacionadas ao fenómeno em estudo e das suas relações, mediante a máxima valorização do contato direto com a situação estudada, buscando-se o que era comum, mas permanecendo, entretanto, aberta para perceber a individualidade e os significados múltiplos” (Oliveira, 2011, p.24). A amostragem é por conveniência, ou seja, um tipo de amostragem não-probabilística. Por outras palavras, os indivíduos são escolhidos tendo em conta a conveniência do investigador. O inquiridor pode assim seleccionar, de forma não-aleatória, de entre a população, elementos para formar a amostra, ou seja, “O pesquisador pode, arbitrariamente ou conscientemente, decidir quais serão os elementos a serem incluídos na amostra” (Oliveira, 2011, p.31).

Embora este tipo de amostragem tenha desvantagens como “não há maneira de determinar a probabilidade de escolha de qualquer elemento em particular para inclusão na amostra, as estimativas obtidas não são estatisticamente projetáveis para a população”; contudo também confere vantagens: “os custos e o trabalho envolvidos no desenvolvimento de uma estrutura de amostragem são minimizados (...) podem oferecer boas estimativas das características da população” (Oliveira, 2011, p.31).

Em relação aos objetivos, às técnicas de investigação e as dimensões de recolha, foi construído o seguinte quadro para sintetizar e ilustrar, objetivamente, que técnicas foram utilizadas para cada um dos objetivos específicos e quais as Dimensões de recolha (observação; perguntas; etc.) inseridos nos mesmos.

Tabela 1: Plano de trabalho

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	TÉCNICAS DE INVESTIGAÇÃO	DIMENSÕES DE RECOLHA ( <i>observação; perguntas; etc.</i> )
<p><i>OE.1.1- Mapear (identificar e caracterizar):</i>  <i>a) as políticas públicas educativas e os planos e/ou programas e/ou projetos nacionais orientados para a promoção da “educação estética e artística” nas escolas portuguesas;</i></p>	<p>Pesquisa bibliográfica e documental</p>	<p>Dissertações de Mestrado</p> <p>E-books</p> <p>Artigos científicos</p> <p>Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar.</p> <p>Lei de Bases do Sistema Educativo</p> <p>Aprendizagens Essenciais-1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - ARTES VISUAIS</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 2.º CICLO DO ENSINO- BÁSICO EDUCAÇÃO VISUAL.</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 2.º CICLO DO ENSINO BÁSICO-EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA</p> <p>Aprendizagens Essenciais-10.º ANO   ENSINO SECUNDÁRIO DESENHO A</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 10.º ANO   ENSINO SECUNDÁRIO GEOMETRIA DESCRITIVA A</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 10.º ANO   ENSINO SECUNDÁRIO HISTÓRIA DA CULTURA E DAS ARTES</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO   ENSINO SECUNDÁRIO MATERIAIS E TECNOLOGIAS.</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO   ENSINO SECUNDÁRIO OFICINA DE ARTES</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO   ENSINO SECUNDÁRIO OFICINA DE MULTIMÉDIA B</p> <p>Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO   ENSINO SECUNDÁRIO APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B</p>
<p><i>b) as competências estéticas e artísticas do perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória;</i></p>	<p>Pesquisa bibliográfica e documental</p>	<p>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.</p> <p>Artigos Científicos</p>

		Dissertações de Mestrado Revistas
<i>OE.1.2 - Conhecer as competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais;</i>	Observação Direta Entrevista não padronizada (semi-diretiva)	O que espero observar: -As competências dos artistas digitais enquanto eles trabalham. Quais é que acha, que são, as competências necessárias para exercer profissões artísticas digitais? Pode descrever essas competências?
<i>OE.1.3 - Avaliar até que ponto a educação escolar promove competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais.</i>	Entrevista não padronizada (semi-diretiva) e a Pesquisa bibliográfica e documental	Internet Sites  Acha que a escola foi importante na sua formação como artista digital?  Na sua opinião, a escola desenvolve nos alunos, essas competências? Porquê?  Considera que os professores que teve foram importantes na sua formação como artista digital?  Como foi a sua formação acadêmica para se tornar um artista digital?  Acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal?

**Fonte:** Elaboração própria

### **2.1.3. Organização e recolha de dados**

Tal como demonstra a tabela anterior, as técnicas e/ou instrumentos de recolha de dados qualitativos que foram escolhidos para realizar este estudo são a pesquisa bibliográfica e documental, a entrevista qualitativa não padronizada (semi-diretiva) e a observação direta. A pesquisa bibliográfica e a documental destinam-se a recolher dados e informações primordiais, para nos elucidar na compreensão dos conceitos centrais e outros elementos da investigação. A pesquisa bibliográfica realiza-se a partir do registo disponível, decorrente de pesquisas anteriores. É o ponto de partida para qualquer pesquisa científica. Os seus objetivos passam por “desvendar, recolher e analisar informações e conhecimentos prévios sobre um determinado facto, assunto, ideia, problema para o qual se procura uma resposta ou uma hipótese que se quer experimentar(...) Envolve uma série de procedimentos: procura-se identificar, localizar e obter documentos pertinentes ao assunto, levantando-se, assim, a bibliografia básica. Elabora-se um esquema provisório do trabalho (...) transcreve-se os dados (resumos, transcrições, notas, etc.) Enriquece-se o primeiro levantamento bibliográfico” (Mendonça, 2011, pp.9-11). A entrevista qualitativa semi-diretiva, dá uma grande liberdade ao entrevistado de se expressar e permite a obtenção de uma maior quantidade de informação. Possibilita, ainda, que durante a entrevista o investigador faça perguntas que não estavam previamente definidas no respetivo guião. As entrevistas qualitativas variam quanto ao grau de estruturação, desde as entrevistas estruturadas até às entrevistas não estruturadas. Em contraste com a rigidez das entrevistas diretivas, as entrevistas semi-diretivas, funcionam a partir de um conjunto diferente de suposições em que em primeiro lugar, os entrevistadores começam com a suposição de que eles não sabem de antemão todas as informações necessárias para responder às perguntas (Cruz, 2010). É assumido pelos entrevistadores que nem todos os assuntos terão necessariamente uma correspondência em palavras dado que cada assunto pode ser interpretado de diferentes maneiras. Numa entrevista semi-diretiva, os entrevistadores devem desenvolver, adaptar e gerar questões a investigar adequadamente para dada situação e para o porócito central das investigações. A entrevista semi-diretiva é utilizada, por vezes, durante o decurso de pesquisas de campo para aumentar as observações. Estas entrevistas permitem que os investigadores possam obter informações adicionais sobre vários fenómenos que eles observam ao realizar questões aos participantes. Em alguns casos, as entrevistas são úteis quando pesquisadores não estão familiarizados com os estilos de vida (religiosos, culturas étnicas e costumes) dos entrevistados (Cruz, 2010).

A observação direta é uma técnica muito utilizada em investigações baseadas na etnografia. Este método de recolha de dados permite com que o pesquisador capte os “comportamentos sociais e culturais” das pessoas alvo do estudo no instante em que ocorrem, sem necessitar de quaisquer tipologias de mediações. Nestas condições, o campo que é abrangido pela observação torna-se amplo e tem naturalidade, elemento que possibilita ao investigador mais probabilidades de novas descobertas (Caixeiro, 2014).

As entrevistas semi-diretivas e as observações diretas tiveram como objetivo “*conhecer as competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais*”. De igual forma, as entrevistas também se destinavam a recolher dados que permitissem “*Avaliar até que ponto a educação escolar promove competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais*”. As entrevistas foram realizadas à distância, em áudio chamada, utilizando os medias sociais virtuais *Facebook* e *Discord* através de tecnologia de comunicação, computadores e telemóveis. As gravações executadas, por sua vez, foram com recurso também a telemóvel e tanto o entrevistador, como os entrevistados, localizados sempre nas suas respetivas casas.

Quanto às observações, estas foram, de igual modo, realizadas à distância por intermédio da opção “partilha de ecrã” em videochamada com os artistas observados através do *medium* social virtual *Discord*. Durante as observações, todos os dados foram registados, no computador, numa grelha específica, previamente preparada para cada observação. Foram ainda tirados *prints* no computador e fotos captadas com um telemóvel. As observações e as entrevistas, ao terem sido aplicadas virtualmente, permitiram ultrapassar os constrangimentos impostos pela crise da pandemia vivida atualmente no ano 2020, uma vez que se estas técnicas fossem aplicadas presencialmente teriam colocado o entrevistador/observador e os entrevistados e observados em risco, dado o momento pandémico que atravessamos<sup>2</sup>.

Após a realização das entrevistas, as mesmas foram a seguir transcritas. Aplicou-se análises de conteúdo, utilizando uma matriz específica, do *corpus* de informação das entrevistas. Nas análises aplicadas, foram criadas:

- “Categorias”;

---

<sup>2</sup> Referimo-nos à pandemia Covid-19.

- “Sub-categorias”;
- “Indicadores/unidades de registo”
- “Unidades de Contexto”.

As categorias são: Formação académica (com o objetivo de verificar se os entrevistados tinham no mínimo o 12.º ano), a idade (para averiguar se cada um dos entrevistados tinha entre os 18 e os 30 anos de idade), Competências Transversais e Competências Digitais (uma vez que, baseando nos dados recolhidos na pesquisa bibliográfica, existe uma complementaridade entre as *Soft Skills* e as Competências Digitais no trabalho dos “Artistas Digitais”).

Neste sentido, torna-se necessário identificar quais as Competências Transversais e digitais que os “Artistas Digitais” necessitam para exercer as suas profissões; Formação específica para ser um “Artista digital” (ou seja, de modo a saber-se se é necessário um indivíduo ter formação específica para ser um “artista digital” ou se é possível ser um através do autodidatismo); A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais (de forma a entender se a escola promove as competências necessárias para se ser um Artista Digital); Disciplinas (quais as principais disciplinas que são importantes/relevantes na formação dos Artistas Digitais); Professores ( a importância dos professores na formação dos mesmos); e, Melhorias (sugestões que visem melhorar o sistema de ensino de forma a preparar os alunos que venham a exercer profissões artísticas digitais).

Relativamente à análise das observações diretas, foi construída uma tabela que engloba as quatro observações e que possibilita selecionar e sintetizar quais os equipamentos, softwares e espaços que utilizam e as competências que aplicam enquanto executam os seus trabalhos.

Ainda no que toca às análises de conteúdo, “a análise de conteúdo, atualmente, pode ser definida como um conjunto de instrumentos metodológicos, em constante aperfeiçoamento, que se presta a analisar diferentes fontes de conteúdos (verbais ou não-verbais). Quanto a interpretação, a análise de conteúdo transita entre dois polos: o rigor da objetividade e a fecundidade da subjetividade. É uma técnica refinada, que exige do pesquisador, disciplina, dedicação, paciência e tempo. Faz-se necessário também, certo grau de intuição, imaginação e criatividade, sobretudo na definição das categorias de análise” (Silva & Fossá, 2015, p.3).



## **Capítulo 3- Apresentação dos dados**

### **3.1. Apresentação e análise interpretativa dos dados**

O capítulo atual centraliza-se na apresentação e interpretação dos dados recolhidos por intermédio de entrevistas semi-diretivas realizadas a nove “Artistas Digitais” bem como os dados obtidos através de observações diretas concretizadas a outros quatro “Artistas Digitais” diferenciados (um editor audiovisual, um animador, uma ilustradora digital e uma designer gráfica).

#### **3.1.1. Competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais**

Procedemos, então, em primeiro lugar à análise e interpretação dos dados recolhidos através das entrevistas semi-diretivas realizadas aos “Artistas digitais” (de entre os entrevistados, cinco são do género masculino e quatro são do género feminino).

Com base nas unidades de contexto e unidades de registo recolhidas e assinaladas, foram criadas diferentes subcategorias pertencentes às respetivas categorias já enunciadas anteriormente. Na formação académica, identificou-se que em regra geral, tinham todos, no mínimo, o décimo segundo ano de escolaridade, visto sendo a mesma, obrigatória (quatro têm o décimo segundo ano, um tem um curso técnico profissional, três têm uma licenciatura e um tem o mestrado); todos têm de idade, no mínimo 22 anos, e no máximo 26 anos (dois têm 22 anos, quatro têm 23 anos, dois têm 24 anos e um tem 26 anos).

Segundo os entrevistados, as principais Competências Transversais que os Artistas Digitais necessitam para exercerem as suas profissões são:

- “Criatividade”;
- “Organização”;
- “Proatividade”;
- “Rapidez”;
- “Dinamismo”;
- “Competências Sociais” (boa oralidade e comunicação);
- “Resiliência”;

- “Sensibilidade” (empatia);
- “Adaptabilidade”, “Liderança”;
- “Capacidade de Aprendizagem permanente”;
- “Autogestão de emoções”;
- “Trabalho em Equipa”, “Responsabilidade”;
- “Autonomia”, “Resolução de Problemas”;
- “Interação Social”.

Oito responderam Criatividade, dois responderam Organização, três responderam Proatividade, um respondeu Rapidez, três responderam Dinamismo, dois responderam Competências Sociais, seis responderam Resiliência, dois responderam Sensibilidade, 3 responderam Adaptabilidade, um respondeu Liderança, cinco responderam Capacidade de Aprendizagem Permanente, um enunciou Autogestão de Emoções, dois mencionaram Trabalho em equipa, dois responderam Responsabilidade, um referiu Autonomia, outro mencionou Resolução de problemas e por fim um enunciou Interação Social.

No que concerne às Competências Digitais, os entrevistados identificaram as seguintes:

- “Desenho Digital”;
- “Manuseamento de programas de computador” (softwares específicos);
- “Criar/Editar efeitos 2D e 3D”;
- “Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos”;
- “Pesquisar referências/Navegar na Internet”;
- “Conceber elementos figurativos”;
- “Bom domínio dos Médias Sociais Virtuais”; e
- “Utilização de referências”

Observação: Manuseamento de programas de computador e de dispositivos/objetos tecnológicos são competências que foram mencionados em sete entrevistas, Desenho Digital e Criar/Editar efeitos 2D e 3D são competências que foram referidas em seis entrevistas, Conceber elementos figurativos é uma competências que foi relatada em três entrevistas, Pesquisar Referências/Navegar na Internet e Bom Domínio dos Médias Sociais Virtuais (competências) em duas entrevistas e Utilização de referências (competência) numa entrevista.

### **3.1.2. A Escola e a promoção de competências artísticas digitais**

Em relação à formação académica, todos os entrevistados referiram que não é necessário ter formação específica para se ser um(a) Artista Digital, pois qualquer um consegue alcançar este estado através do Autodidatismo, isto porque nos dias de hoje as pessoas têm acesso gratuito e facilitado a uma grande quantidade de informação (seja online ou física). No entanto, segundo as informações recolhidas através dos entrevistados, ter formação específica é vantajoso já que confere algumas vantagens, tais como a facilitação à aprendizagem e reconhecimento do Artista Digital pela formação específica presente no currículo.

Na categoria “A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais”, as informações recolhidas mostram aspetos positivos em que a escola não só apoia/potencia, como também promove aquisição de competências artísticas digitais, neste caso, instrói no manuseamento de programas de computador específicos, ensina a linguagem adequada/termos técnicos e ensina técnicas como *Stop Motion Animation*. Fornece informação útil ao desenvolvimento de competências. Também promove a aquisição de Competências Transversais, tais como a liderança, interação social, trabalho em equipa, proatividade e criatividade. Contudo, dois dos entrevistados apontaram aspetos negativos. Segundo os mesmos, a escola não está vocacionada à promoção de competências artísticas digitais e não prepara bem os alunos para o mercado de trabalho. De acordo com os dados recolhidos das entrevistas, as disciplinas mais importantes (abrangidas na escolaridade obrigatória até ao décimo segundo) na formação de um Artista Digital são: Tecnologias de Informação e Comunicação, Educação Tecnológica, Educação Visual, História A, Português, Artes Visuais, Desenho A, Oficina de Multimédia B e Música. No entanto, um entrevistado reforçou que todas as disciplinas integrantes da escolaridade obrigatória são importantes, outro entrevistado salientou que em determinadas disciplinas promovem de forma pontual competências artísticas digitais (ou seja, ocasionalmente em algumas aulas). É de ressaltar que um entrevistado referiu que as disciplinas não estão em consonância com as bases dos alunos, ou por outras palavras, não se adequam às características e necessidades individuais de cada aluno porque todos têm personalidades e bases diferentes. Relativamente aos professores, constatou-se, através dos dados obtidos por intermédio dos entrevistados, que os que têm um historial em profissões artísticas tradicionais/digitais têm mais facilidade em potenciar e ajudar a desenvolver competências artísticas digitais nos alunos. Verificou-

se que estes professores têm um papel importante na formação dos Artistas Digitais enquanto agentes promotores de competências. De acordo com as informações recolhidas, eles facilitam a aprendizagem dos alunos (promovendo um bom ambiente escolar), facilitam a entrada nos alunos no mercado de trabalho das artes digitais, captam e incitam interesse nos alunos para a área em questão, demonstram a interdependência existente entre a teoria e a prática, estimulam a criatividade do aluno, promovem competências através de diálogos com os alunos, partilham conhecimentos, saberes, experiências e vivências relacionadas com a área. Ressaltou-se que alguns professores, embora não tenham nenhum historial na área da Arte Digital, também possuem as mesmas características já mencionadas neste parágrafo. Entre os 9 entrevistados, um referiu que os professores são irrelevantes no percurso dos alunos que aspiram ser Artistas Digitais.

Baseadas nas repostas dos entrevistados, são propostas melhorias em relação à estrutura da escolaridade regular obrigatória no que corresponde à preparação dos alunos que pretendem exercer profissões artísticas digitais. Primeiro de tudo, deve haver uma maior valorização por parte das escolas no que consta ao ensino da Arte Digital, ou seja, haver uma maior focalização no ensino das artes digitais de forma a promover competências relacionadas com essa área (inclusive haver uma maior preocupação e centralização no desenvolvimento de Competências Transversais nos alunos), de modo a proporcionar uma formação mais sólida e existe igualmente a necessidade de adequar o ensino ao mercado de trabalho atual.

As principais melhorias propostas são:

- Criação de uma disciplina própria que aborde o mercado de trabalho;
- Implementação de conteúdos no ensino básico relacionados com arte digital;
- Maior quantidade de atividades práticas que envolvam softwares;
- Privilegiar mais o ensino do manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos;
- O ensino ser mais prático e menos teórico;
- Permitir maior liberdade criativa aos alunos;
- Aulas mais interativas na relação aluno/professor;
- Envolver os alunos em atividades práticas escolares, inclusive funcionários e professores (logotipo, construção de um site, etc.);
- Reforma das políticas educativas com base num levantamento das opiniões dos alunos;

- Eventos nas escolas que abordem diferentes cursos/profissões;
- Promover o contacto dos alunos com empresas desde cedo (estágios, projetos, etc.);
- Introduzir no currículo a Arte Digital enquanto disciplina optativa;
- Implementar no currículo outras disciplinas que desenvolvam a criatividade dos alunos;
- Promover, em maior quantidade, a realização de estágios profissionais, profissionais/orientadores que acompanhem os alunos, de forma individual, durante o seu percurso escolar.

### **3.1.3. Competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais segundo os dados recolhidos das observações**

Passemos agora à apresentação, análise e interpretação dos dados recolhidos através das observações diretas realizadas a quatro Artistas Digitais<sup>3</sup> (dois do género feminino e dois do género masculino). Durante as observações procurou-se registar quais os equipamentos, *softwares* e espaços que os Artistas Digitais utilizam para exercer as suas funções. Mais importante, foram investigadas as competências que os mesmos demonstravam e que aplicavam durante os seus trabalhos.

Após a análise das observações, não fica margem de dúvidas, isto é, os equipamentos utilizados por estes Artistas Digitais foram: Mesa Digitalizadora, Caneta Tátil, Tablet com sensor de pressão, computador portátil e computador torre, rato de computador, teclado, cabo USB, cabo HDMI, camara, cartão de memória, selfie stick, tripe, projetor, gravador, microfone comum, ecrãs, microfone condensador de estúdio profissional, Webcam, projetor Lad, colunas de som, HeadSet e fones.

Os softwares usados foram Kripta4, um software profissional gratuito (em língua Inglesa) de boa qualidade para ilustrações, animações, pinturas digitais, manipulação de fotografia/imagem com vários modelos de cores, opções de camadas e com um mecanismo avançado de pincéis; o TOONBOOM HARMONY 205, versão premium, consta ser um software profissional pago (em versão inglesa) de Design, animações 2D, efeitos visuais que

---

<sup>3</sup> Ver ANEXO 2

<sup>4</sup> Desenvolvido pela empresa *KDE APLICACIONES*. fonte: <https://kde.org/>

<sup>5</sup> Criado por *Toon Boom Animation Inc.* Fonte: [https://www.toonboom.com/products/harmony?gclid=Cj0KCQiAzzsBRCCARIsANotFgPATlnXJ4\\_8NfRmJ9p0ZCL84DgQkgdp2YqAyrAe8T0Ba4\\_D31PuhSaAsajEALw\\_wcB](https://www.toonboom.com/products/harmony?gclid=Cj0KCQiAzzsBRCCARIsANotFgPATlnXJ4_8NfRmJ9p0ZCL84DgQkgdp2YqAyrAe8T0Ba4_D31PuhSaAsajEALw_wcB)

permite converter desenho tradicional em formato digital (possibilita compartilhar arquivos, gerir bancos de dados, gerir tarefas de renderização, simular, rever e retroceder/avançar animações, possui diversas opções de camadas, cores e pinceis); o PaintToolSAI6 é um software profissional pago de Design (em língua inglesa), desenho especializado, próprio para a arte digital e para fazer mangás (permite operar gráficos vetoriais, possui opções de aquarela, esboço e pintura) e o Sony Vegas Pro, versão 177, é um software de edição audiovisual profissional pago (em língua inglesa), que admite a edição e criação de imagens e vídeos digitais em tempo real, manipulação de áudio e estéreo, faz renderizações de alta definição, trabalha com arquivos de cinema digital 2K e 4K, permite adicionar letras e legendas, simulações de vídeo, cortar e conectar transições e ficheiros, controla e altera a velocidade dos vídeos e áudios, adiciona musicas e possibilita a inserção de imagens.

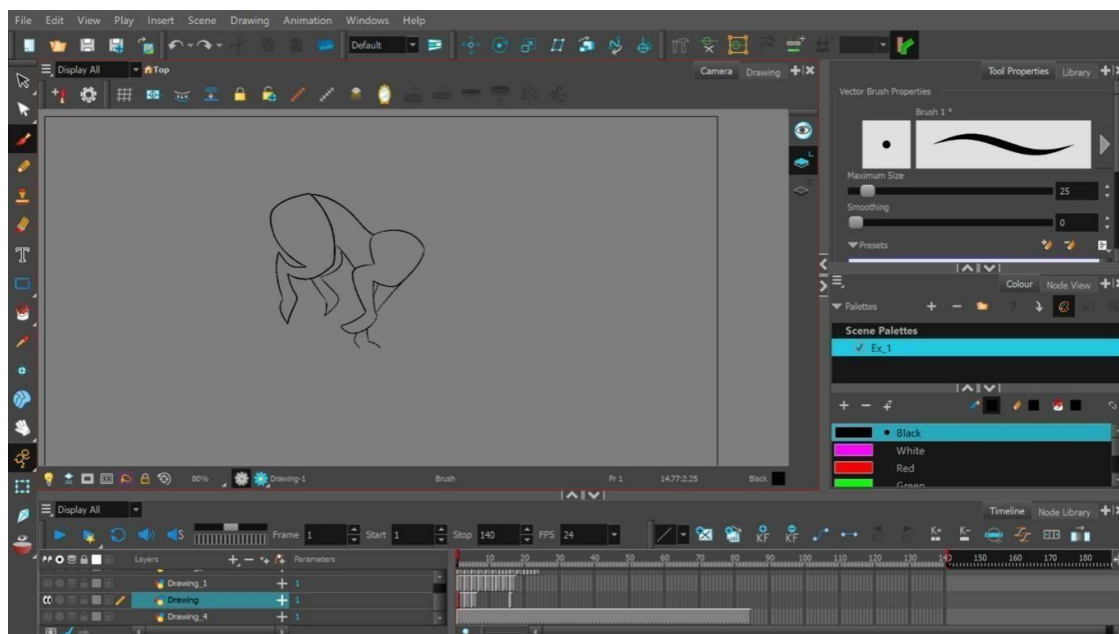


Figura 1: Software *TOONBOOM HARMONY*, versão premium

<sup>6</sup> Criado por *SYSTEMAX Software Development*. Fonte: <https://www.systemax.jp/en/sai/>

<sup>7</sup> Criado pela empresa *COREL*. Fonte: [https://www.corel.com/en/our-story/?\\_ga=2.112015234.721574557.1607705772.159010082.1607705772&\\_gac=1.190215513.1607705772.Cj0KCCQ\\_iAaszBRCCARIsANotFgPZlIT3EDW5vJijbR9OEXORsCExnY6DGcNuLczgdATMdf6yvlclaAnlnEALw\\_wcB](https://www.corel.com/en/our-story/?_ga=2.112015234.721574557.1607705772.159010082.1607705772&_gac=1.190215513.1607705772.Cj0KCCQ_iAaszBRCCARIsANotFgPZlIT3EDW5vJijbR9OEXORsCExnY6DGcNuLczgdATMdf6yvlclaAnlnEALw_wcB)

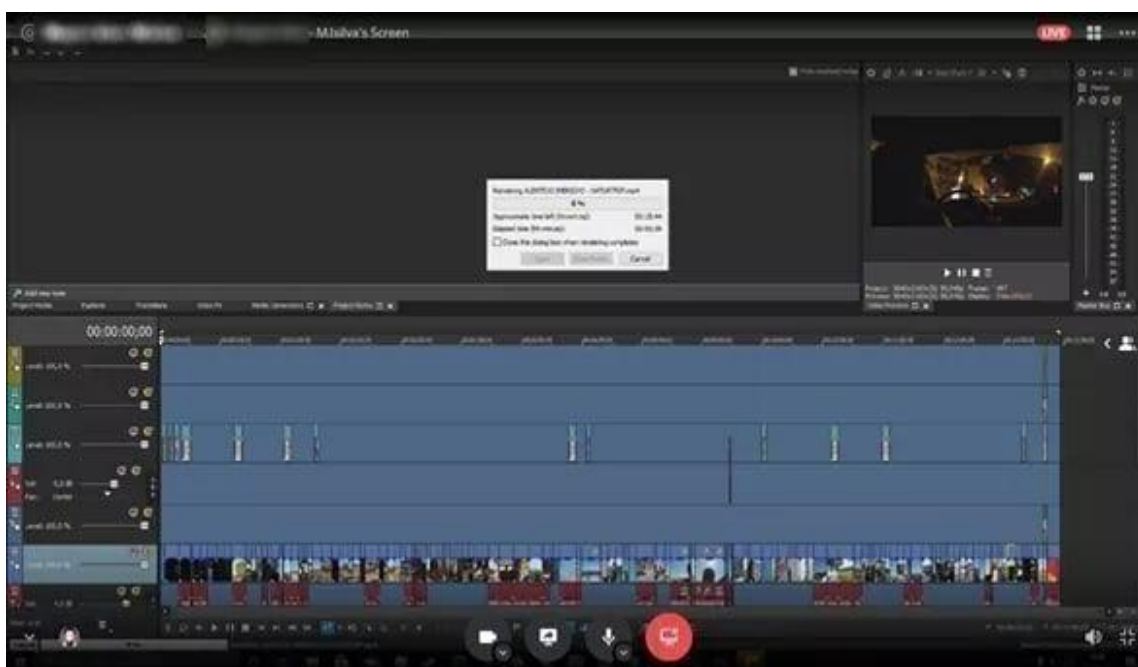


Figura 2: Software Sony Vegas Pro, versão 17

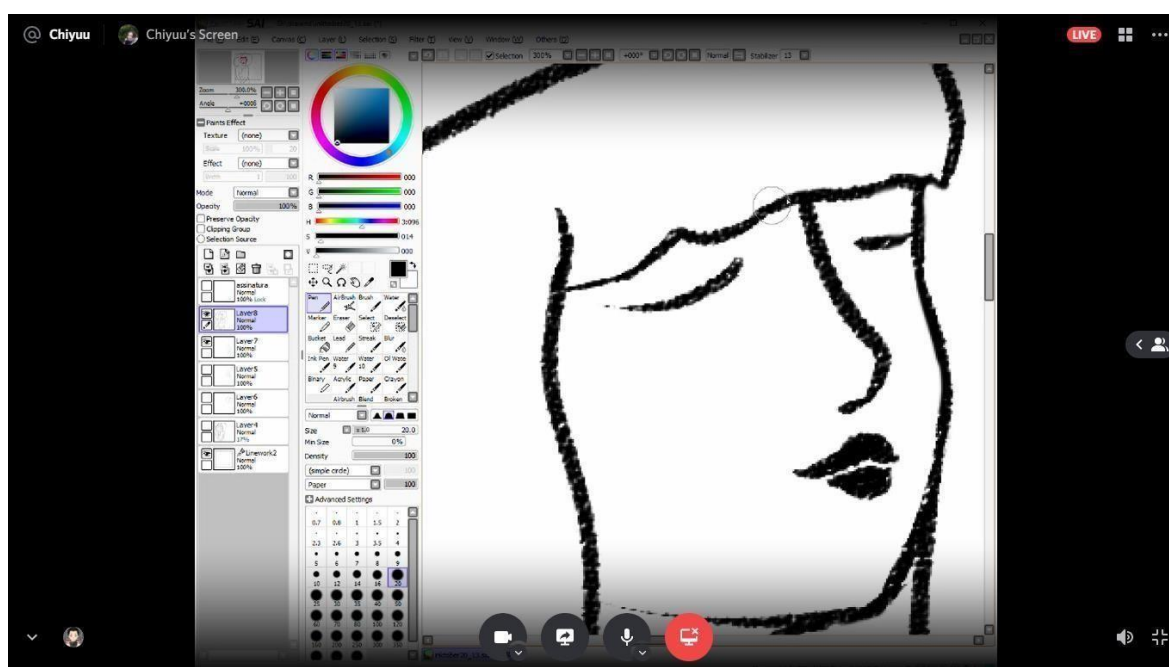


Figura 3: Software PaintToolSAI

Em relação aos espaços utilizados, todos os observados encontravam-se a trabalhar nas suas respetivas casas. De entre as observadas do género feminino, uma artista trabalhou sentada

no chão com o equipamento em cima de uma pequena mesa que se encontrava à sua frente (na sala da sua casa), a outra observada, estava num quarto da sua casa, sentada na cama com o equipamento igualmente pousado numa mesa de pequena dimensão a ouvir música enquanto trabalhava. Em relação aos observados do género masculino, um localizava-se seu quarto (na sua casa), sentado numa cadeira como equipamento pousado numa secretária e o outro observado encontra-se a trabalhar num atelier próprio profissional na sua casa, esse atelier consta ser um estúdio de som/gravação e edição (o espaço é bastante iluminado, tem vários equipamento organizados e arrumados em móveis específicos, existem vários cartazes e autocolantes, correspondentes aos gostos pessoais do observado, colados nas paredes, possui um quadro grande com anotações relacionadas com a vida profissional, algumas fotos de família em molduras, consolas, videojogos, elementos de anime, secretária, equipamento técnico, um tapete *Gamming*, cadeira de *Gamer*, entre outros) com vários elementos que representamos gostos pessoais do observado.



Figura 4: Espaço utilizado pelo Artista Digital “MJSilva”

Quanto às competências aplicadas que detetei durante a observação, foram várias. Antes de as enunciar, é relevante contextualizar quais as tipologias de trabalho que cada um dos observados realizou. A observada 1 (OB.1) encontra-se a conceber um *design* para inserir numa máscara cirúrgica de tecido.



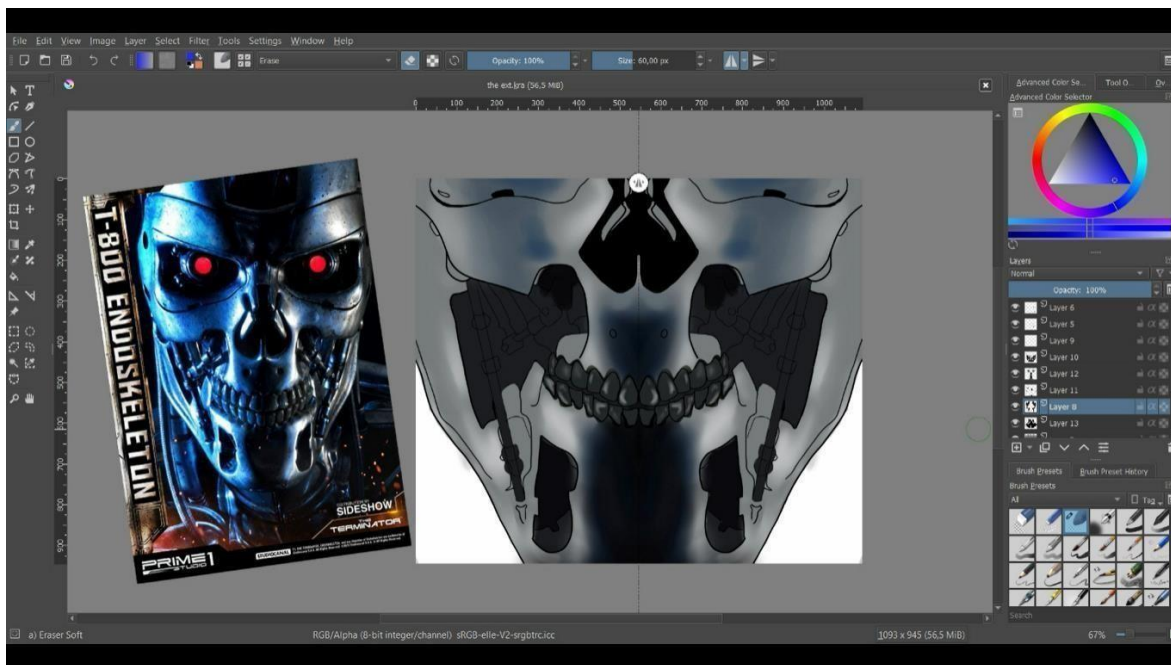


Figura 5: Design para inserir na máscara cirúrgica

O observado 2 (OB.2), estava a criar uma animação baseada num “cão sem cabeça” a correr rapidamente e a transitar para uma ave de pequena dimensão a levantar voo.

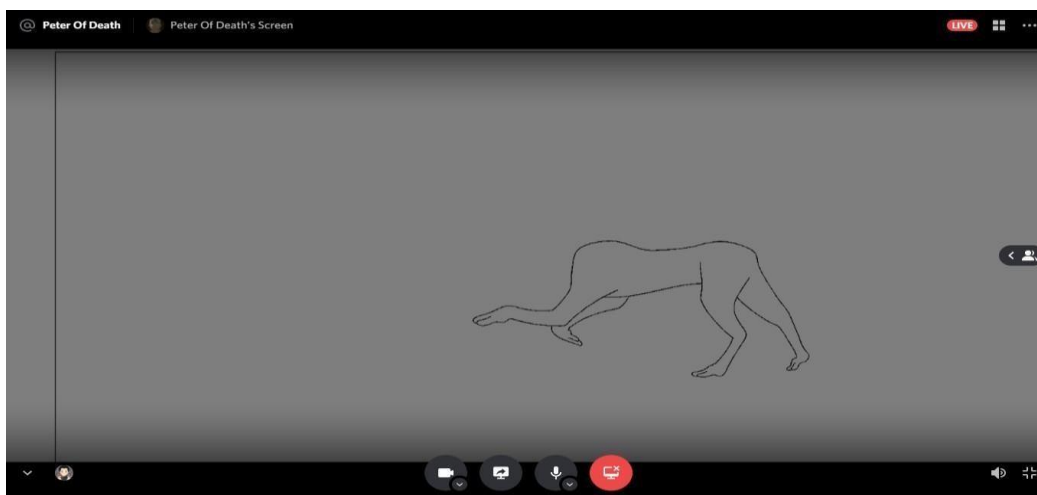


Figura 6: Animação do cão sem cabeça em estado de corrida

O observado 3 (OB.3), realizava um vídeo encomendado pela agência de viagens *NatureTrip* localizada no Alentejo, o vídeo constava ser de uma das viagens promovidas por esta agência e que inclui imagens, áudio, legendas, figuras, letras, trilhas sonoras, efeitos especiais, narração da perspectiva do observado que fez várias gravações e outros elementos com os seus equipamentos.

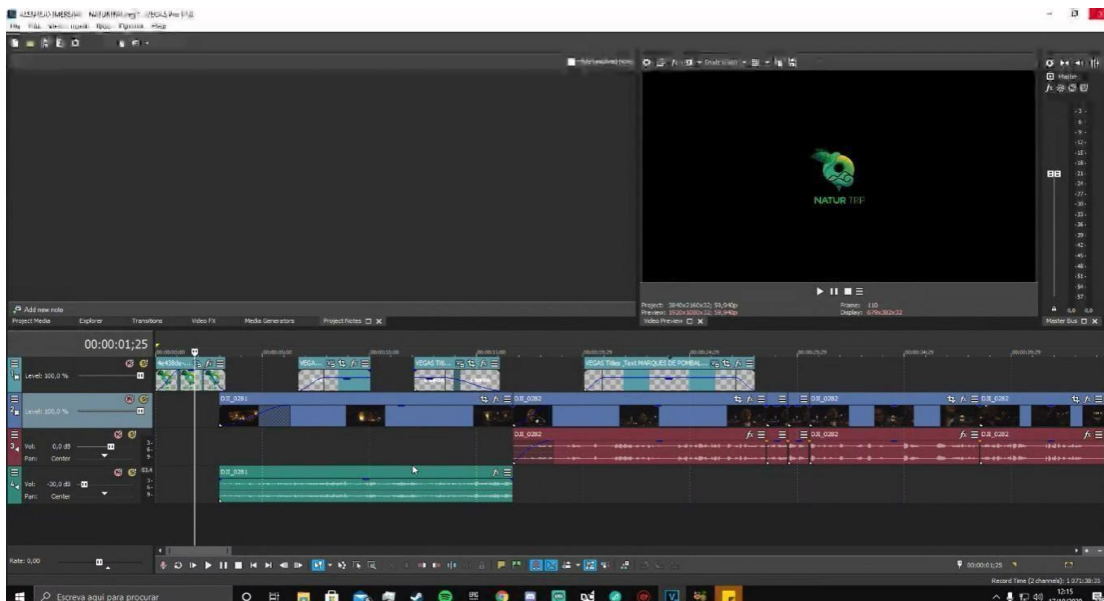


Figura 7: Edição do vídeo em progresso para a NatureTrip

A observada 4 (OB.4) concebia uma ilustração digital de uma mulher com um chapéu sentada num parapeito de uma janela a cheirar plantas e árvores.

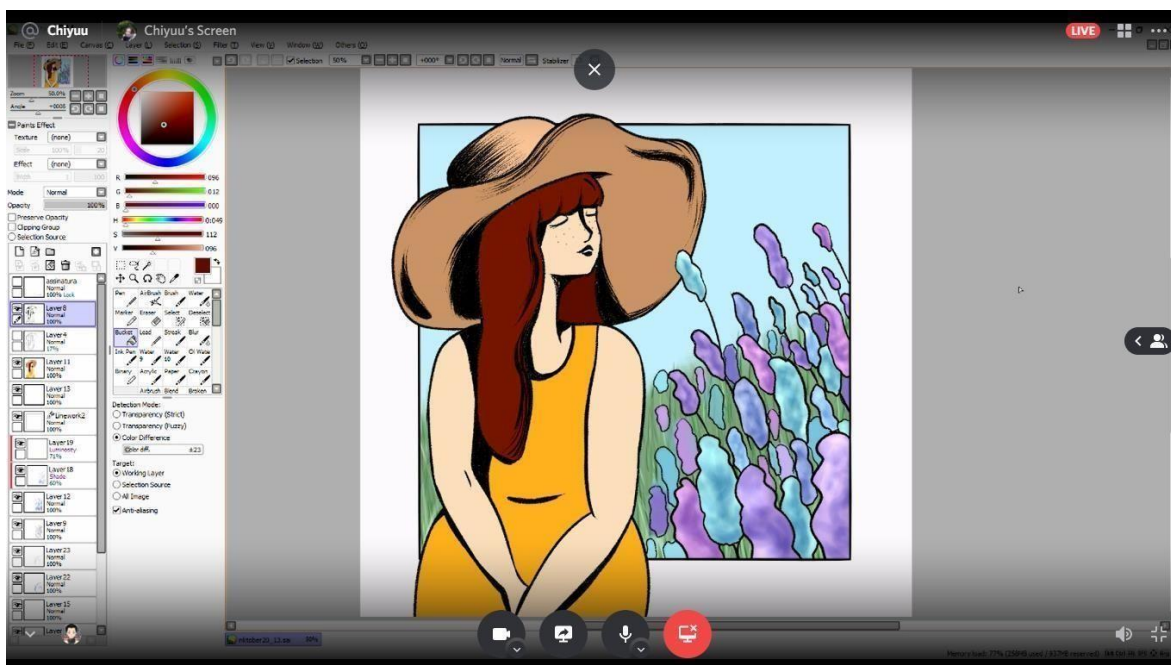


Figura 8: Ilustração realizada pela OB.4

As Competências Transversais observadas nos Artistas Digitais foram:

- Criatividade,
- Rapidez,

- Dinamismo,
- Resolução de problemas,
- Capacidade de aprendizagem permanente,
- Autonomia,
- Responsabilidade,
- Adaptabilidade
- Resiliência,
- Organização,
- Sensibilidade social e emocional.

No que toca às Competências Digitais, as apuradas são as seguintes:

- Navegar na internet/pesquisar referências,
- Bom domínio dos Medias Sociais Virtuais,
- Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos,
- Manuseamento de programas de computador (Softwares de design/multimédia),
- Criar/editar efeitos 2D/3D,
- Conceber elementos figurativos,
- Efeitos visuais/especiais,
- Utilização de referências,
- Design,
- Animação,
- Edição audiovisual
- Desenho digital.

Os observados também demonstraram possuir outras competências relevantes para além das mencionadas. São elas o domínio de técnicas artísticas tradicionais (perspetivas, sombreamento, proporções, figuras), domínio da língua inglesa (os softwares utilizados estão todos em língua inglesa), prospetiva, visão cinematográfica, conceber roteiros/guiões de produção, gestão e conceção de documentação adequada (autorizações e direitos de imagem).

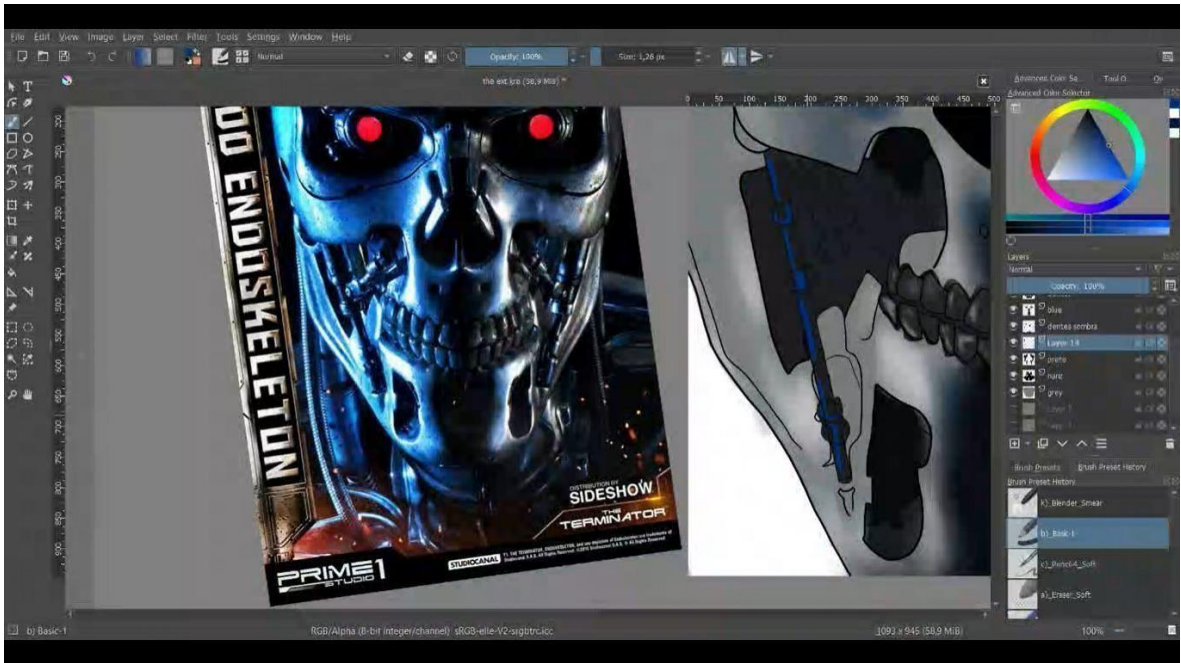


Figura 9: Utilização de uma referência por parte da OB.1

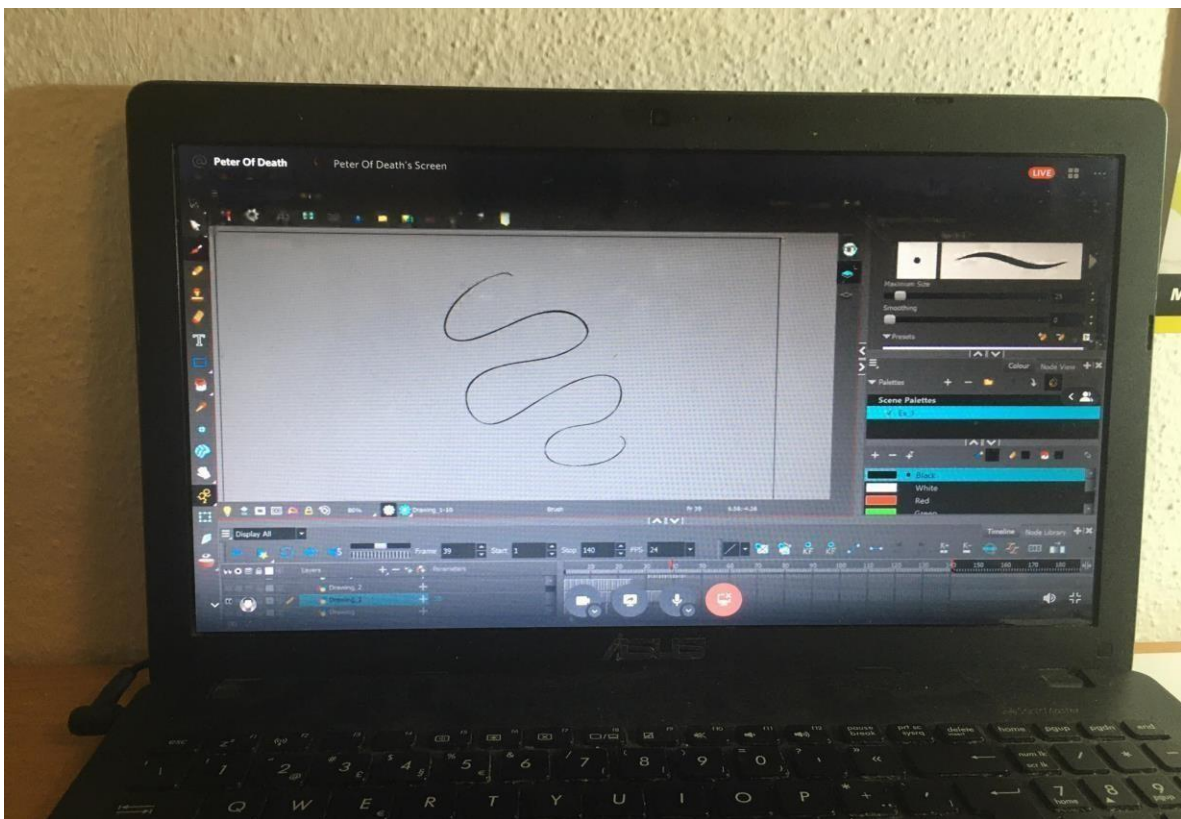


Figura 10: OB.2 a manusear um software

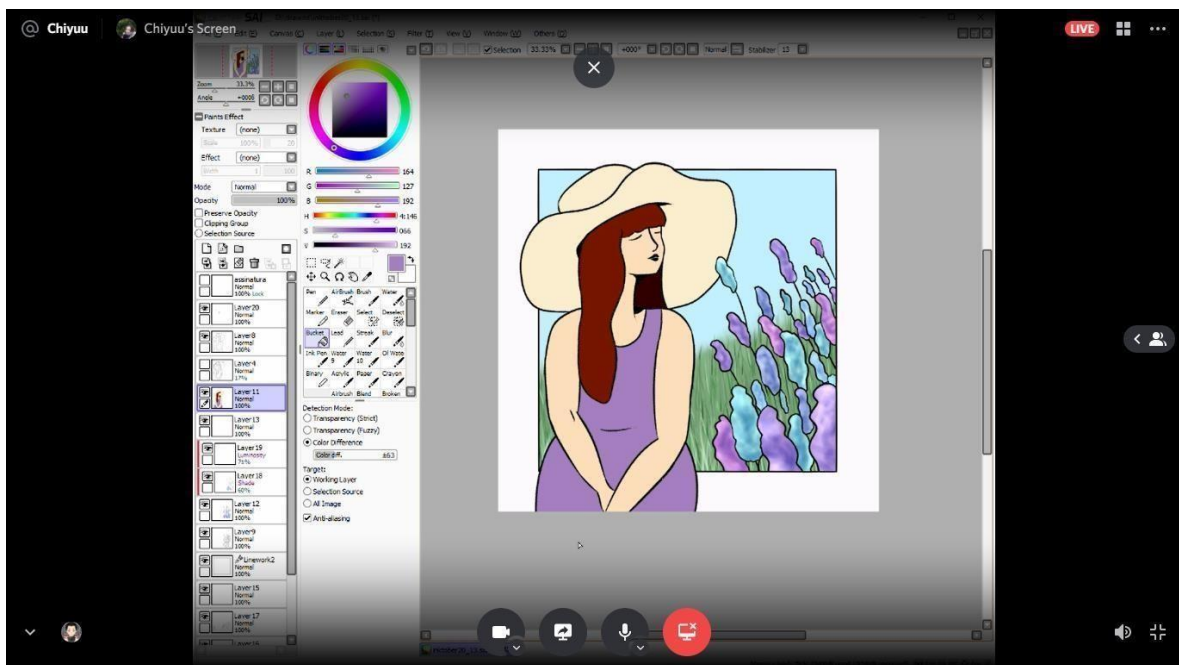


Figura 11: Competências da Ob.4- Criação/edição de efeitos 2D/3D, concepção de elementos figurativos e desenho digital

### 3.2.Síntese e «triangulação» dos dados

No que concerne às Competências Transversais e Competências Artísticas Digitais, em ambas as técnicas de recolhas de dados aplicadas, foram obtidos alguns dados semelhantes. Ou seja, tanto na Observação Direta como nas Entrevistas, foram identificadasas seguintes Competências Transversais em comum:

- Criatividade,
- Organização,
- Rapidez,
- Dinamismo,
- Resiliência,
- Sensibilidade (empatia),
- Adaptabilidade,
- Capacidade de aprendizagem permanente,
- Trabalho em equipa,
- Responsabilidade,

- Autonomia,
- Resolução de problemas.

E nas Competências Digitais foram identificadas em comum:

- Desenho Digital,
- Manuseamento de programas de computador (softwares de Design/Multimédia),
- Criar/Editar efeitos 2D e 3D,
- Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos,
- Pesquisar referências/Navegar na Internet,
- Conceber elementos figurativos,
- Bom domínio dos Medias Sociais Virtuais,
- Utilização de referências.

É de ressaltar que através da Observação Direta foi possível complementar os dados das competências artísticas digitais concretamente aos já adquiridos por intermédio das Entrevistas.

Tal como mencionado no tópico anterior, os dados obtidos demonstram que através do Autodidatismo é possível uma pessoa tornar-se num Artista Digital devido ao acesso ilimitado, gratuito e facilitado a uma grande quantidade de informação disponível online ou fisicamente. Contudo, segundo os dados recolhidos, ter formação específica na área traz vantagens (facilita a aprendizagem e reconhecimento do Artista Digital pela formação específica visível no currículo). A maioria dos entrevistados consideraram que a escola apoia/potencia/promove a aquisição de algumas Competências Transversais e Competências Digitais. Claro que tal só é possível a partir das disciplinas (e políticas educativas que estão em vigor) que são lecionadas e pelos professores que as lecionam. Ora, nos dados adquiridos por intermédio das entrevistas, foram identificadas certas disciplinas que contribuem para a promoção das competências necessárias para se ser um Artista Digital. Algumas destas áreas curriculares já foram relatadas e explicitadas no enquadramento teórico que integra esta dissertação, enquanto outras duas das disciplinas nomeadas nas entrevistas não foram abordadas no enquadramento teórico.

Sendo assim, as áreas curriculares abrangidas na escolaridade obrigatória até ao décimo segundo ano que estão presentes no enquadramento teórico e que foram igualmente

identificadas nos dados recolhidos das entrevistas são as seguintes:

- No ensino básico:

- Artes Visuais;
- Música;
- Educação Visual;
- Tecnologias de informação e comunicação;
- Educação tecnológica.

- No ensino secundário (formação específica):

- Desenho A;
- Oficina Multimédia B.

Quanto às outras duas disciplinas abrangidas na escolaridade obrigatória até ao décimo segundo ano referidas pelos entrevistados e que não se encontram no enquadramento teórico desta dissertação são:

- Ensino Secundário:

- História A;
- Português.

Através dos dados bibliográficos recolhidos e que se encontram presentes no enquadramento teórico, torna-se possível perceber de que forma é que estas disciplinas podem potenciar/promover competências necessárias à formação dos Artistas Digitais.

Nas Aprendizagens Essenciais de “Artes Visuais”, verifica-se que os alunos se tornam capazes de observar diferentes realidades visuais, obras de arte, pinturas, desenho, fotografia, banda desenhada, design, multimédia, linguagens cinematográficas, entre outras, com o vocabulário apropriado. Os alunos aprendem também a utilizar a linguagem base das artes visuais (padrão, cor, forma, linha, textura, luz, espaço, plano, volume, entre outros) e experienciar elementos físicos e/ou digitais (Direção-Geral da Educação, 2018).

Nas Aprendizagens Essenciais da disciplina “Música”, constata-se que os alunos desenvolvem competências relacionadas com a análise e comparação de componentes sonoro-musicais com o intuito de possibilitar a tomada de decisões baseadas no conceber e ouvir música, por intermédio de um pensamento crítico sobre os diferentes campos musicais

(Direção-Geral da Educação, 2018).

Quanto às Aprendizagens Essenciais da Educação Visual, verifica-se que os alunos aprendem os conhecimentos da comunicação visual e as estruturas simbólicas das diversas linguagens artísticas, de forma a identificar e analisar, com o vocabulário próprio, os conceitos e técnicas das divergentes narrativas visuais (Direção-Geral da Educação, 2018).

No que que concerne às Aprendizagens Essenciais de Tecnologias de Informação e Comunicação, nota-se que é promovido nos alunos a capacidade participarem de forma informada e adequada em diferentes contextos, adotando uma atitude crítica, de reflexão e responsável acerca do uso das tecnologias, dos ambientes e serviços digitais e de maneira a respeitar as normas no uso das TIC, dos direitos de autor, de propriedade intelectual dos recursos e conteúdos que são mobilizados em todas as outras atividades do quotidiano. Proteção dos dados pessoais e de outros, utilização segura, adequada e sistemática dos medias sociais virtuais. Os alunos adquirem noções de comunicação em ambientes digitais, usufruindo de meios e recursos digitais. Os alunos adquirem competências interligadas à criação de conteúdos, recorrendo a aplicações digitais propícias a cada contexto (Direção-Geral da Educação, 2018).

No que toca às Aprendizagens Essenciais da Educação Tecnológica, é sabido que os alunos podem conhecer as atividades humanas que desejam criar, inventar, conceber, transformar, modificar, produzir, controlar e usufruir de produtos e sistemas. Estes elementos interligam-se com intervenções de natureza técnica, compondo as bases elementares do processo tecnológico (Direção-Geral da Educação, 2018).

Relativamente às Aprendizagens Essenciais do Desenho A, verifica-se que os alunos se tornam capazes de compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial.

Nas Aprendizagens essenciais da Oficina de Multimédia B, denota-se que os alunos compreendem os conceitos interligados às diversas faces da multimédia, identificam as diferentes tipologias de multimédia, identificam os suportes de multimédia, compreendem as noções associadas às componentes gráficas da multimédia; na Narrativa para multimédia, ficam a conhecer diferenciadas narrativas para conteúdos de multimédia; no Texto, compreendem as componentes gráficas e utilizam em específico fontes que se coadunam com cada produto multimédia, sabem utilizar as diferentes componentes gráficas como as fontes, equilíbrio e na perspetiva compositiva, criam um produto gráfico juntando, de forma



sistemática os diversos elementos; na Imagem digital, compreendem as diferentes tipologias e formatos de imagem digital, conhecem os diversos modelos de cor e resoluções de imagem, consoante o objetivo do projeto, utilizam ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap, sabem conceber operações que permitem manipular e editar imagens digitais, integram imagens digitais em produtos de multimédia; no Som digital, identificam diferentes formatos de áudio, conhecem equipamentos que visam captar o som, recorrem a ferramentas de edição de áudio, captam e editam o som de maneira a conceber áudio destinado a suportes de multimédia; no que toca ao Vídeo, conhecem o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo, sabem editar vídeo e criam um guião que contenha narrativa para o vídeo, integram componentes de texto, som e imagem na produção de vídeo; na Animação, conhecem técnicas de animação, usam ferramentas de animação digital e criam animação 2D e 3D; no Projeto Multimédia, conhecem a noção de projeto multimédia, compreendem as etapas de criação e conceção de um projeto destinado à criação de um produto multimédia, desenvolvem métodos de trabalho e organização, por intermédio a projeção e da operacionalização de projetos multimédia (Direção-Geral de Educação, 2018).

Em relação às disciplinas História A e Português, como as mesmas não estão referidas nem descritas no enquadramento teórico, é então necessária completar esta dissertação com novas informações sobre estas áreas curriculares de forma a perceber como promovem competências relevantes ao exercício de profissões artísticas digitais.

Nas Aprendizagens Essenciais de História A, é de salientar que os alunos aprendem a (Direção-Geral da Educação, 2018, pp.2-5):

- “Pesquisar, de forma autónoma, mas planificada, em meios diversificados, informação relevante para assuntos em estudo, manifestando sentido crítico na seleção adequada de contributos;
- Elaborar e comunicar, com correção linguística e de forma criativa, sínteses de assuntos estudados;
- Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual;
- Valorizar a dignidade humana e os direitos humanos, promovendo a diversidade, as interações entre diferentes culturas, a justiça, a igualdade e equidade no cumprimento das leis;

- Desenvolver a consciência da cidadania e da necessidade de intervenção crítica em diversos contextos e espaços;
- Desenvolver a autonomia pessoal e a clarificação de um sistema de valores, numa perspetiva humanista.

No que toca às Aprendizagens Essenciais da área curricular Português é notório que os alunos aprendem a (Direção-Geral da Educação, 2018, pp.2-3):

- Compreender textos orais complexos;
- Utilizar corretamente a expressão oral;
- Ler interpretar textos escritos de géneros diferentes e complexos;
- Apreciar criticamente a dimensão estética de diversas tipologias de textos literários;
- Escrever diversos textos literários diferentes.

Quanto à informação produzida a partir dos dados obtidos nas entrevistas que estão ligados aos professores, verificou-se que aqueles que têm mais facilidade e um papel importante em desenvolver competências artísticas digitais nos alunos são os que têm um historial em profissões artísticas tradicionais/digitais e que promovem um bom ambiente escolar, captam os alunos, têm boas competências sociais, autogestão de emoções e empatia (estes últimos três pontos também possibilitam que professores que não tenham experiência profissional nas artes tradicionais/digitais consigam ser importantes para a formação dos Artistas Digitais). Ora, no enquadramento teórico está descrito que os professores, outrora, eram perspetivados apenas como agentes transmissores de informação, porém, na atualidade, são encarados como facilitadores de aprendizagem (como é o caso dos professores referidos neste parágrafo pois nos dados recolhidos, constatou-se que os mesmos facilitam a aprendizagem dos alunos) e como tal, apresentam competências específicas que são necessárias para que possam intervir positivamente na formação dos Artistas Digitais. Esse leque de competências está interligado à Inteligência Social (já explicitado no enquadramento teórico que integra a dissertação) que consta ser a capacidade de um ator social reagir de forma adequada a diferentes contextos sociais, de maneira que seja possível manter relações saudáveis e harmoniosas e frutíferas com outras pessoas, incluindo pessoas de outras culturas que não as nossas. A inteligência social divide-se em duas categorias: Consciência coletiva (é o que sentimos a respeito dos outros) e facilidade social (o que fazemos com essa consciência) (Durkheim, 2010, p. 50). Goldman. (2006) define a consciência social como “um espectro

de capacidades que vai desde conhecer instantaneamente o estado de espírito interior de outra pessoa a compreender os seus sentimentos e pensamentos, passando por «topar» complicadas situações sociais” (Godlman, 2006, pp.131-132). Com base nos dados adquiridos por intermédio dos entrevistados e nesta descrição da Inteligência Social, chega-se à conclusão de que os professores que são importantes na formação dos Artistas Digitais, e facilitam a aprendizagem dos mesmos, possuem um nível elevado de Inteligência Social. E tal como já foi mencionado no enquadramento teórico desta dissertação os “tipos de poder” que mais se complementam e são importantes para um professor é o poder do especialista, “é o que possui, quem detém conhecimento, competência ou habilidade especial no que toca a determinado assunto ou modo de fazer as coisas” e o poder de referência, “aquele que o possui é admirado e pode tornar-se modelo de referência para os outros, que passam a assumir o comportamento desejado pelo que possui este tipo de poder. Tem o carisma como base” (Hepper, 2015, pp.2-3). Ora, nos dados adquiridos através dos entrevistados, chega-se à conclusão de que os professores que têm mais importância na formação dos Artistas Digitais são os que detêm o poder de especialista e o poder de referência já que “têm um historial em profissões artísticas tradicionais/digitais” e “captam os alunos”.

Em suma, os professores que têm mais facilidade e um papel importante em desenvolver competências artísticas digitais nos alunos são os que têm um elevado nível de Inteligência Social e detêm o poder de referência e o poder de especialista.

Em relação às melhorias propostas (baseadas nas respostas dos entrevistados) relacionadas com a estrutura da escolaridade regular obrigatória no que toca à preparação dos alunos que pretendem exercer profissões artísticas digitais. Estas melhorias baseiam-se em haver uma maior valorização por parte das escolas no que consta ao ensino da Arte Digital e a necessidade de adequar o ensino ao mercado de trabalho atual. Além disso, a maioria das melhorias propostas estão muito interligadas a componentes práticas e estão em consonância com a teoria da aquisição de competências de Perrenoud (2013) já mencionada e descrita no enquadramento teórico. Segundo este autor, as competências são adquiridas quando temos a capacidade de agir de forma eficaz num certo tipo de situação, e a essa capacidade de agir juntamos conhecimentos, mas não nos limitamos a eles, ou seja, as competências são desenvolvidas tendo em conta as necessidades do meio social que nos rodeia e a forma como mobilizamos os nossos saberes e conhecimentos para dar resposta a essas necessidades (Perrenoud, 2013). Quer isto dizer que muitas destas propostas assentam em garantir um

meio social onde as necessidades advindas desse meio provoquem nos alunos a capacidade de agir mobilizando saberes e conhecimentos de forma a dar resposta às necessidades causadas por esse meio. Portanto, propostas como “Maior quantidade de atividades práticas que envolvam softwares”, “Privilegiar mais o ensino do manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos”, “O ensino ser mais prático e menos teórico”, “Envolver os alunos em atividades práticas escolares, inclusive funcionários e professores”, “Promover o contacto dos alunos com empresas desde cedo (estágios, projetos, etc.)” e “Promover, em maior quantidade, a realização de estágios profissionais, profissionais/orientadores que acompanhem os alunos, de forma individual, durante o seu percurso escolar”, põem os alunos em situações em que os mesmos têm de agir juntando os conhecimentos que adquiriam na escola (não ficando só limitado a esses saberes) para dar resposta ao meio social que os envolve desenvolvendo assim competências artísticas digitais.

De facto, nos dados retirados das Aprendizagens Essenciais de Artes Visuais, Música, Educação Visual, Tecnologias de Informação e Comunicação, Educação Tecnológica, Desenho A, Oficina de Multimédia B, História A e Português que se encontram aqui descritos no tópico da Triangulação de dados constatou-se quais são as competências artísticas digitais que são passadas aos alunos, no entanto, dadas as propostas de melhorias baseadas nas respostas dos entrevistados, torna-se perceptível que a escola tenta promover essas competências nos alunos de forma demasiado teórica, criando assim a necessidade de investir num ensino mais prático e empírico.

Em síntese, apesar das pessoas conseguirem chegar ao estado de Artista Digital através do autodidatismo, a educação escolar efetivamente apoia/potencia/promove competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais, graças às áreas curriculares já referidas e a professores que tenham um elevado nível de Inteligência Social e o poder de especialista e o poder de referência. Contudo, é necessário investir num ensino mais prático pois o sistema do ensino da escolaridade regular obrigatória (até ao décimo segundo ano) apresenta ainda muitas fragilidades na instrução das Artes Digitais (uma vez que apenas desenvolve algumas das competências artísticas digitais e não todas), fragilidades essas, às quais é imprescindível dar resposta.

## Considerações finais

Após terminar esta investigação, conclui-se que as perguntas de partida foram respondidas no decorrer da investigação e que todos os objetivos deste estudo foram cumpridos. As técnicas de recolha de dados aplicadas nesta investigação permitiram encontrar as respostas e os dados necessários à concretização dos objetivos propostos.

Devido à situação pandémica que o mundo enfrenta na atualidade, foi necessário aplicar as técnicas de recolha de dados de “forma diferente” para vencer os desafios e os obstáculos criados pela pandemia do COVID-19. Considera-se que foi muito importante ter a capacidade de adaptar este estudo a esta nova realidade sendo que foi necessário explorar métodos alternativos que permitissem efetuar empiricamente esta investigação no contexto em que nos encontramos. Há que ressaltar que, atualmente, Portugal e os restantes países no mundo devem apostar ao máximo no “digital” para contornar todas as limitações que surgiram devido ao Coronavírus. Dito isto, ironicamente, este estado pandémico potenciou o desenvolvimento de um maior número de Competências Digitais nos cidadãos já que muitos tiveram que aprender a manusear dispositivos tecnológicos que antes nunca tinham manuseado, para que pudessem se adaptar a este novo meio social em que o mundo se encontra.

Partimos para esta pesquisa com diversos objetivos. O primeiro dos três objetivos específicos consistiu em *“Mapear as políticas públicas educativas e os planos e/ou programas e/ou projetos nacionais orientados para a promoção da “educação estética e artística” nas escolas portuguesas, bem como as competências estéticas e artísticas do perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória e as competências estéticas e artísticas do perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória”*.

No enquadramento teórico, estão identificadas e caracterizadas as Aprendizagens Essências das áreas curriculares em foque na dissertação, as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar, a Lei de bases do sistema educativo e o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória. Este objetivo foi atingido utilizando a técnica de recolha de dados “Pesquisa bibliográfica e documental”.

O segundo objetivo específico apontava para “*Conhecer as competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais*”. Verificou-se que as “Competências Artísticas Digitais” englobam uma complementaridade entre Competências Transversais e Competências Digitais. As Competências Transversais identificadas são: Criatividade, Organização, Proatividade, Rapidez, Dinamismo, Boa oralidade e comunicação, Resiliência, Empatia, Adaptabilidade, Liderança, Capacidade de Aprendizagem permanente, Autogestão de emoções, Trabalho em Equipa, Responsabilidade, Autonomia, Resolução de Problemas e Interação Social. Quanto às competências digitais, as nomeadas são: Navegar na internet/pesquisar referências, Bom domínio dos Medias Sociais Virtuais, Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos, Manuseamento de programas de computador (Softwares de design/multimédia), Criar/editar efeitos 2D/3D, Conceber elementos figurativos, Efeitos visuais/especiais, Utilização de referências, Design, Animação, Edição audiovisual, Desenho digital. Este objetivo foi concretizado graças à informação recolhida com as técnicas “Observação Direta” e “Entrevista semi-diretiva”.

O terceiro objetivo específico corresponde a “*Avaliar até que ponto a educação escolar promove competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais*”. Para tal, foram mobilizadas as técnicas “Entrevista semi-diretiva” e a “Pesquisa bibliográfica e documental”. Sabe-se, agora, que a Educação escolar não só promove, como também contribui para o desenvolvimento das competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais, tal é possível graças às áreas curriculares Artes Visuais, Música, Educação Visual, Tecnologias de Informação e Comunicação, Educação Tecnológica, Desenho A, Oficina de Multimédia B, História A e Português e a professores que possuam um elevado nível de Inteligência Social detenham o poder de especialista e o poder de referência. No entanto, averiguou-se que a educação escolar não promove todas as competências necessárias, mas sim apenas algumas. Para dar resposta a esta problemática, são propostas as seguintes melhorias no sistema de ensino regular obrigatório (até ao décimo segundo ano) com base no estudo efetuado: Criação de uma disciplina própria que aborde o mercado de trabalho; Implementação de conteúdos no ensino básico relacionados com arte digital; Maior quantidade de atividades práticas que envolvam softwares; Privilegiar mais o ensino do manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos; O ensino ser mais prático e menos teórico; Permitir maior liberdade criativa aos alunos; Aulas mais interativas na relação aluno/professor; Envolver os alunos em atividades práticas escolares, inclusive funcionários

e professores (logotipo, construção de um site, etc.); Reforma das políticas educativas com base num levantamento das opiniões dos alunos; Eventos nas escolas que abordem diferentes cursos/profissões; Promover o contacto dos alunos com empresas desde cedo (estágios, projetos, etc.); Introduzir no currículo a Arte Digital enquanto disciplina optativa; Implementar no currículo outras disciplinas que desenvolvam a criatividade dos alunos; Promover, em maior quantidade, a realização de estágios profissionais, profissionais/orientadores que acompanhem os alunos, de forma individual, durante o seu percurso escolar.

Apesar do cumprimento de todos os objetivos e dar resposta a todas as perguntas de partida, é de salientar que este estudo enfrentou diversos obstáculos, mais concretamente, os constrangimentos causados pela situação pandémica mundial provocada pelo vírus COVID-19. Houve a necessidade de reinventar a aplicação desta investigação, através de formas criativas, inovadoras e diferentes baseadas em recursos digitais. Encontrar estas formas alternativas de conduzir o estudo foi, de facto, um grande desafio. No entanto, ao mesmo tempo, foi positivo para as gerações vindouras, pois terão acesso a conhecimentos, métodos e técnicas adaptadas a um “ambiente digital” e estes mesmos elementos poderão, talvez, ser úteis no futuro.

Ressalta-se ainda que se este estudo tivesse sido operacionalizado num contexto sem estarem presentes os obstáculos criados pela Pandemia, poder-se-ia ter recolhido mais informação, ter acesso a mais dados e assim ter resultados ainda mais aprofundados. Portanto, para aprofundar os conhecimentos sobre este objeto, seria importante realizar mais estudos, nomeadamente, para responder a questões de investigação como: Existem mais competências para o exercício de profissões artísticas digitais? Se sim, quais? O que se entende e pode-se aferir sobre competências artísticas digitais enquanto conceito? De que outra forma, pode a educação escolar regular obrigatória promover competências artísticas digitais?

## Referências Bibliográficas

- Ana Valentina Marques Sardinha. (2013). (Bio)Medicalização da Infância: a Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção (PHDA) – definição do problema, construção e impactos da solução (dissertação de mestrado) [Universidade da Beira Interior, Ciências Sociais e Humanas]. <https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/2838/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Ana%20Valentina%20Sardinha.pdf>
- Bastide, R. (2006). Problemas da sociologia da arte. *Tempo Social*, revista de sociologia da USP, 18 (2), 295-305. <https://www.scielo.br/pdf/ts/v18n2/a16v18n2>
- Bourdieu, P. (1996). AS REGRAS DA ARTE Génese e estrutura do campo literário. Companhia das letras. <https://nepegeo.ufsc.br/files/2018/06/BOURDIEU-Pierre.-As-regras-da-arte.pdf>
- Castells, M., Cardoso, G. (2005). A Sociedade em Rede Do Conhecimento à Acção Política. Imprensa Nacional - Casa da Moeda. [https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/a\\_sociedade\\_em\\_rede\\_-\\_do\\_conhecimento\\_a\\_acao\\_politica.pdf](https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf)
- Cristina Maria Bicho Alpalhão Caixeiro. (2014). Liderança e cultura organizacional: o impacto da liderança do diretor na(s) cultura(s) organizacional(ais) escolar(es) (tese de doutoramento) [Universidade de Évora]. <http://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/11416>
- Cruz; Cláudia. (2010, 2 de abril). *Berg – Tipos de entrevistas*. WE. <http://cill.blogs.ua.sapo.pt/14936.html>
- Delfino, C. (2013). *Phillippe Perrenoud e a Teoria das Competências*. Instituto de Formação e Educação Teológica IFETE. <https://www.trabalhosgratuitos.com/Sociais-Aplicadas/Pedagogia/S%C3%8DNTSESE-PHILIPPE-PERRENOUD-E-A-TEORIA-DAS-COMPET%C3%8ANCIAIS-1246888.html>
- Domingos Manuel Sobreira Alves. (2011). VALORIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA NA ESCOLA E COMUNIDADE. UMA PRÁTICA DIFERENTE NO AGRUPAMENTO DE ESCOLAS COURA E MINHO? (Dissertação de mestrado)[Instituto Politécnico de Viana do Castelo]. [http://repositorio.ipv.pt/bitstream/20.500.11960/1532/1/Domingos\\_Alves.pdf](http://repositorio.ipv.pt/bitstream/20.500.11960/1532/1/Domingos_Alves.pdf)
- Durkheim, É. (2011). *Educação e Sociologia*. Editora Vozes. [https://pedropeixotoferreira.files.wordpress.com/2015/02/durkheim\\_2011\\_educacao-e-sociologia\\_book.pdf](https://pedropeixotoferreira.files.wordpress.com/2015/02/durkheim_2011_educacao-e-sociologia_book.pdf)



Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais-1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - ARTESVISUAIS*. República Portuguesa.

[https://www.moodle.uevora.pt/1920/pluginfile.php/78369/mod\\_resource/content/0/Novidades%20da%20APA%207th.pdf](https://www.moodle.uevora.pt/1920/pluginfile.php/78369/mod_resource/content/0/Novidades%20da%20APA%207th.pdf)

Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 2.º CICLO DO ENSINO BÁSICO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO*. República Portuguesa.

[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/2\\_ciclo/5\\_tic.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/5_tic.pdf)

Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 2.º CICLO DO ENSINO- BÁSICO EDUCAÇÃO VISUAL*. República Portuguesa.

[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/2\\_ciclo/educacao\\_visual\\_2c\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/educacao_visual_2c_ff.pdf)

Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 2.º CICLO DO ENSINO BÁSICO- EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA*. República Portuguesa.

[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/2\\_ciclo/2c\\_educacao\\_tecnologica.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/2c_educacao_tecnologica.pdf)

Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais-10.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO DESENHO A*. República Portuguesa.

[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/10\\_desenho\\_a.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/10_desenho_a.pdf)

Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 10.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO GEOMETRIA DESCRITIVA A*. República Portuguesa.

<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-secundario>

Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 10.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO HISTÓRIA A*. República Portuguesa.

[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/10\\_historia\\_a.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/10_historia_a.pdf)

Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 10.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO HISTÓRIA DA CULTURA E DAS ARTES*. República Portuguesa.

[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/10\\_hca.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/10_hca.pdf)

- Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO / ENSINO SECUNDÁRIO MATERIAIS E TECNOLOGIAS*. República Portuguesa.  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/12\\_materiais\\_e\\_tecnologias.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/12_materiais_e_tecnologias.pdf)
- Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO / ENSINO SECUNDÁRIO OFICINA DE ARTES*. República Portuguesa.  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/12\\_oficina\\_de\\_artes.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/12_oficina_de_artes.pdf)
- Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO / ENSINO SECUNDÁRIO OFICINA DE MULTIMÉDIA B*. República Portuguesa.  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/12\\_oficina\\_multimedia\\_b.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/12_oficina_multimedia_b.pdf)
- Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 10.º ANO / ENSINO SECUNDÁRIO PORTUGUÊS*. República Portuguesa.  
<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-secundario>
- Educação, D. (coord). (2018). *Aprendizagens Essenciais- 12.º ANO / ENSINO SECUNDÁRIO APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B*. República Portuguesa.  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/12\\_aplicacoes\\_informaticas\\_b.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/12_aplicacoes_informaticas_b.pdf)
- Eva V. Hoff & Natalie K. Öberg (2015). The role of the physical work environment for creative employees – a case study of digital artists. *The International Journal of Human Resource Management*, 26 (14), 1889-1906.  
<https://doi.org/10.1080/09585192.2014.971842>
- Ferreira, P. (2011). *Sociologia da Arte*.  
<https://pedropeixotoferreira.wordpress.com/outros/verbetes/sociologia-da-arte/>
- Fialho, J. (2015). Pressupostos para a construção de uma sociologia das redes sociais. *Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, (29), 59-79.  
<https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/13338.pdf>
- Fourmentraux, J. (2016). *Public Operation: Net Art, Sociology, and Practicable Media*. MIT Press, Leonardo Book Series.  
[https://www.academia.edu/35695832/Public\\_Operation\\_Net\\_Art\\_Sociology\\_and\\_Practicable\\_Media](https://www.academia.edu/35695832/Public_Operation_Net_Art_Sociology_and_Practicable_Media)
- Gauthier, L., Torres, A. (2019, 6 de março). *Digital Artist: Employment Info & Requirements*. Study.com.  
[https://study.com/articles/Digital\\_Artist\\_Employment\\_Information\\_and\\_Requirements\\_for\\_Becoming\\_a\\_Digital\\_Art\\_Professional.html](https://study.com/articles/Digital_Artist_Employment_Information_and_Requirements_for_Becoming_a_Digital_Art_Professional.html)

- Gilbert, T. (2018). Looking at Digital Art: Towards a Visual Methodology for Digital Sociology. *Am Soc*, 49 (10), 569-479.  
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s12108-018-9384-2.pdf>
- Hansson, K. (2010). *Mediating Authenticity: Performing the Artist in Digital media*. Guildford: University of Surrey.  
<https://www.divaportal.org/smash/get/diva2:470303/FULLTEXT01.pdf>
- Hepper, E., Agliardi, M. (2015, 27 de novembro). *O Poder nas Organizações: Um Modelo Contemporâneo Baseado na Ideia do Panóptico*. XIX MOSTRA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO- PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO-UCS.  
<http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/mostraucsppga/xvmostrappga/paper/view/4172>
- João Pedro Silva de Almeida. (2018). *Construção Identitária nas Sociedades de Modernidade Tardia Um Estudo de Caso da Juventude e da Cultura Hip Hop* (Dissertação de Mestrado) [Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas].  
[https://run.unl.pt/bitstream/10362/47862/1/Disseta%C3%A7%C3%A3o%20Mestrado\\_vers%C3%A3o%20final\\_Jo%C3%A3o%20Almeida.pdf](https://run.unl.pt/bitstream/10362/47862/1/Disseta%C3%A7%C3%A3o%20Mestrado_vers%C3%A3o%20final_Jo%C3%A3o%20Almeida.pdf)
- Klann, D. (2018). MAX WEBER: AÇÃO SOCIAL E OS TIPOS DE AÇÕES SOCIAIS. LENPES-PIBID de Ciências Sociais-UEL, 8 (I), 1-5  
<http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/8%20Edicao/9%20DOUGLAS%20%20KLANN.pdf>
- Kuspitt, D. (2003, 19 de dezembro). *THE MATRIX OF SENSATIONS*. artnet.  
<http://www.artnet.com/magazineus/features/kuspit/kuspit8-5-05.asp>
- Luísa Günther. (2013). *EXPERIÊNCIAS (des)COMPARTILHADAS: arte contemporânea e seus registros*. (tese de Doutorado) [Universidade de Brasília].  
<https://core.ac.uk/download/pdf/33548223.pdf>
- Maria Teresa Ferreira de Amorim da Silva Vieira. (2008). *AMOSTRAGEM* (dissertação de mestrado) [Universidade de Aveiro, Departamento de Matemática].  
<https://ria.ua.pt/bitstream/10773/2909/1/2009000495.pdf>
- Martins, G., Gomes, C., Brocado, J., Pedroso, J., Carrilo, J., Silva, L., Alves, M., Horta, M., Calçada, M., Nery, R., Rodrigues, S. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Ministério da Educação (DGE).  
[https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto\\_Autonomia\\_e\\_Flexibilidade/Perfil\\_dos\\_alunos.pdf](https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/Perfil_dos_alunos.pdf)

- Maysa Ciarlariello Cunha Rodrigues. (2015). Indústria cultural em Theodor Adorno: das primeiras análises sobre a mercantilização da cultura nos anos 1930 à formulação do conceito em 1947(dissertação de mestrado) [Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas]. <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/tde-26052015-112252/pt-br.php>
- McLuhan, M. (1964). OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO COM EXTENSÕES DO HOMEM. Editora Cultrix.
- Medonça, J., Dias, S. (2006). De French e Raven (1959) ao modelo poder/interação de influência interpessoal: uma discussão sobre poder e influência social. *Scientiae Studia*, 4 (4), 1-19. [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1679-39512006000400009](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-39512006000400009)
- Medonça, K. (2011, 1 de outubro). *Pesquisa Bibliográfica, Pesquisa Documental, Pesquisa Experimental e Pesquisa de Campo*. Slideshare. <https://pt.slideshare.net/KliciaMendona/tipos-de-pesquisa-cientifica-9501139>
- Oliveira, M. (2011). METODOLOGIA CIENTÍFICA: um manual para a realização de pesquisas em administração. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/567/o/Manual de metodologia cientifica - Prof Maxwell.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/567/o/Manual_de_metodologia_cientifica_-_Prof_Maxwell.pdf)
- Oliveira, M. (2012). O CONCEITO DE REPRESENTAÇÕES COLETIVAS: UMA TRAJETÓRIA DA DIVISÃO DO TRABALHO ÀS FORMAS ELEMENTARES. *Debates do NER*, 22 (13), 67-94. <https://seer.ufrgs.br/debatesdoner/article/viewFile/30352/23579>
- Palma, J., Pedro, J., Hespanha, M., Boal, M., Serrano, M., Damião, M., Mendes, M., Vilão, M., Mourão, M. (2003). *Breve Evolução Histórica do Sistema Educativo*. Ministério da Educação de Portugal y Organización de Estados Iberoamericanos. <https://www.oei.es/historico/quipu/portugal/index.html>
- Pessoa, F. (2019, 1 de dezembro). *Fernando Pessoa*. Citador. <https://www.citador.pt/frases/deus-quer-o-homem-sonha-a-obra-nasce-fernando-pessoa-22588>
- Porfírio, F. (2002). *Escola de Frankfurt*. Brasil Escola. <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/a-escola-frankfurt.htm>
- Raquel Andrade Weiss. (2010). Émile Durkheim e a Fundamentação Social da Moralidade (Tese de Pós-Graduação) [Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas]. <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8133/tde-29062011->

[124920/publico/2010\\_RaquelAndradeWeiss.pdf](#)

República, A. (coord). (2005). *Lei de Bases do Sistema Educativo*. República Portuguesa.  
<https://dre.pt/pesquisa/-/search/245336/details/maximized>

Ricardo, E. (2010). DISCUSSÃO ACERCA DO ENSINO POR COMPETÊNCIAS:  
PROBLEMAS E ALTERNATIVAS. *Cadernos de Pesquisa*, 140 (40), 605-628.  
[https://www.scielo.br/pdf/cp/v40n140/a1540140.pdf?fbclid=IwAR0sA\\_bnWZ03ra7HWNPgVYRd78qhdvBPm7DKtD-V1F59MBIslqVCfM8SeYg](https://www.scielo.br/pdf/cp/v40n140/a1540140.pdf?fbclid=IwAR0sA_bnWZ03ra7HWNPgVYRd78qhdvBPm7DKtD-V1F59MBIslqVCfM8SeYg)

Santos, R. (1999). As origens da educação escolar e a "construção social" da organização  
"escola". *Máthesis*, 8, 315-332. [URI:http://hdl.handle.net/10316.2/23778](http://hdl.handle.net/10316.2/23778)

Schukei, A. (2019, 26 de junho). *Digital Vs. Traditional Art: Is One Better than the Other?*.  
The art of education UNIVERSITY.  
<https://theartofeducation.edu/2019/05/29/digital-vs-traditional-art-is-one-better-than-the-other/>

Shinn, T. (2008). Desencantamento da modernidade e da pós-modernidade: diferenciação,  
fragmentação e a matriz de entrelaçamento. *Scientiae Studia*, 1 (6), 43-81.  
<https://doi.org/10.1590/S1678-31662008000100003>

Silva, A., Fossá, M. (2015). ANÁLISE DE CONTEÚDO: EXEMPLO DE APLICAÇÃO  
DA TÉCNICA PARA ANÁLISE DE DADOS QUALITATIVOS. *Qualit@s*  
Revista

Eletrônica, 17(1), 1-14,  
<http://revista.uepb.edu.br/index.php/qualitas/article/view/2113/1403>

Silva, I., Marques, L., Mata, L., Rosa, M. (2016). Orientações Curriculares para a Educação  
Pré-Escolar. Ministério de Educação/ Direção-Geral da Educação (DGE).  
[https://www.dge.mec.pt/ocepe/sites/default/files/Orientacoes\\_Curriculares.pdf](https://www.dge.mec.pt/ocepe/sites/default/files/Orientacoes_Curriculares.pdf)

Silva, L. (2004, 15 de maio). *Arte digital e mundos artísticos: Becker revisitado*. Associação  
Portuguesa de Sociologia. [https://aps.pt/wp-content/uploads/2017/08/DPR460e8247be6ff\\_1.pdf](https://aps.pt/wp-content/uploads/2017/08/DPR460e8247be6ff_1.pdf)

Sílvia Serrão de Moura Martins Pereira. (2009). O Ensino Superior Artístico e o Valor da  
Escola numa perspectiva cultural – Uma abordagem sociológica (dissertação de  
mestrado) [Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa].  
<https://repositorio.iscteul.pt/bitstream/10071/1670/1/Tese%20de%20mestrado%20Silvia%20Pereira.pdf>

Souza, J. (1991). *ATORES SOCIAIS*. Instituto Souza Cruz.  
[http://www.institutosouzacruz.org.br/groupms/sites/INS\\_8BFK5Y.nsf/vwPagesWebLiv\\_e/DO8KMJ9L?opendocument](http://www.institutosouzacruz.org.br/groupms/sites/INS_8BFK5Y.nsf/vwPagesWebLiv_e/DO8KMJ9L?opendocument)

Tecnologia, F. (coord). (2020). *Competências Digitais*. FCT- Fundação para a Ciência ea Tecnologia. <https://www.fct.pt/dsi/competenciasdigitais/index.phtml.pt>

Thatch, J. (2018, 21 de julho). *10 Digital Art Skills You Must Master*. Artifixed.  
<https://artfixed.com/10-digital-art-skills-you-must-master/>

## **Anexos**

ANEXO 1- Grelha para registo das observações diretas

Observação nº   Data	
Início de Observação: Fim da observação:	
O que pretendo registar	Registo
A forma como os artistas digitais trabalham: equipamentos.	
A forma como os artistas digitais trabalham: softwares.	
A forma como os artistas digitais trabalham: espaços que utilizam.	
Capacidades, habilidades, competências e conhecimentos aplicados	



Anexo 2-Registos das Observações 1, 2, 3 e 4.

Observação nº1   Data 15/10/2020	
Início de Observação: 11:30h Fim da observação: 13:00h	
O que pretendo registar	Registo
A forma como os artistas digitais trabalham: equipamentos.	Os equipamentos que a observada está a utilizar é um Tablet e um computador portátil. O Tablet/Mesa Digital, está ligado ao computador através de um cabo e tudo o que a observadora faz no Tablet/Mesa Digital aparece também no computador. O cabo é um cabo USB. Ela também está a usar uma caneta própria para desenhar no Tablet/Mesa Digital. A caneta é da marca <u>Wacom</u> . A observada está a usar também um rato de computador. O computador é da marca ASUS e tanto a caneta como o Tablet/Mesa Digital são da marca <u>Wacom</u> . A Mesa Digital e a caneta têm sensor de pressão. A Mesa Digital ao estar interligada ao computador, permite com que a observadora consiga usar o software tanto na Mesa Digital, como também no computador ao mesmo tempo.
A forma como os artistas digitais trabalham: softwares.	O Software que a observada está a utilizar é o software <u>Kripta</u> . É um software profissional de criação de ilustrações, animações e pinturas digitais. Também é usado para manipulação de fotografia. Possui vários modelos de cores e uma grande qualidade. Suporta um mecanismo avançado de pincéis. É também um software gratuito e tem várias opções de camadas. O software está todo em inglês, ou seja, tudo o que está escrito nele encontra-se em Inglês.
A forma como os artistas digitais trabalham: espaços que utilizam.	A observada encontra-se na sala (uma habitação) da sua própria casa. Está sentada no chão, o computador está à frente dela e o Tablet/Mesa Digital estão em cima de uma mesa pequena. O Tablet/Mesa Digital está entre ela e o computador. Ela encontra-se sozinha na sala. A observada está nesta habitação porque outras partes da sua casa estão em obras.
Capacidades, habilidades, competências e conhecimentos aplicados	A observada está a fazer um design para inserir numa máscara cirúrgica de tecido. Ela está a usar uma imagem de um filme como referência. A observada demonstra ter muita criatividade, imaginação, uso de referências (isto porque ela está a utilizar imagens de outros desenhos que pesquisou como referências), sabe manusear este software e equipamentos. Consegue também desenhar bem. Tem bom domínio e perícia no “digital”, pois está a usar vários elementos digitais ao mesmo tempo. Usa várias opções de pincel e de cores inseridas no software. O trabalho que a observada está a fazer é um trabalho na categoria de Design Gráfico. Ela trabalha com bastante rapidez, dinâmica, conhece bem o software que utiliza e sabe todos os atalhos do software. Ela também apresenta bom manuseamento das diferentes opções do software. A observada tem bom domínio do Inglês visto que ela está a utilizar um software com todos os elementos escritos em inglês. Ela consegue por isso, ler e interpretar a língua Inglesa.

Início de Observação: 20:00h Fim da observação: 22:10h

O que pretendo registar	Registo
A forma como os artistas digitais trabalham: equipamentos.	O observado utiliza equipamentos específicos para a execução do seu trabalho. Os dispositivos/objetos tecnológicos por ele utilizados são: uma mesa digitalizadora da marca HUION, caneta tátil com sensor de pressão, um computador torre com teclado e rato, um cabo USB que conecta a mesa digitalizadora ao computador e um cabo HDMI que interliga o ecrã da mesa ao computador. A mesa e o computador, ao estarem conectados, compartilham os mesmos dados.
A forma como os artistas digitais trabalham: softwares.	O observado recorre e manuseia um programa de computador próprio para executar as suas tarefas e funções. O software empregado por ele é o TOONBOOM HARMONY, versão premium. É um software profissional pago de Design especializado para criar animações 2D, efeitos visuais, entre outros fins da mesma natureza. Observo que este software permite compartilhar arquivos, gerir bancos de dados, contém opções de produção para gerir tarefas de <u>renderização</u> , o texto do software está escrito em inglês, possui várias opções de camadas, de cores e pinceis. Possibilita a simulação de animações, usufrui de opções de desenho tradicional em formato digital, permite rever as animações de forma ilimitada, permite avançar e retroceder.
A forma como os artistas digitais trabalham: espaços que utilizam.	O observado em questão encontra-se numa habitação da sua casa, neste caso no seu quarto, sentado numa cadeira e tem a sua secretária à frente. Na mesma está o seu computador torre. Em cima da secretária estão dois ecrãs do computador, um de maior dimensão para observar e consultar referências (para o seu trabalho) e o outro de menor dimensão pertencente à mesa digitalizadora. Os ecrãs estão lado a lado, sendo o da esquerda referente ao computador e o da direita referente à mesa digitalizadora. Sobre a secretária ainda o teclado, o rato e uma base para a caneta tátil.
Capacidades, habilidades, competências e conhecimentos aplicados	Observo que o observado demonstra possuir algumas competências transversais ( <i>Soft Skills</i> ). As que ele detém são a resolução de problemas, criatividade, capacidade de aprendizagem permanente, autonomia, responsabilidade, adaptabilidade e resiliência. O observado também mostra ter competências digitais, manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos e programas de computador que permitem criar animações 2D e editar efeitos de animação com qualidade (ou seja, manuseia tecnologias específicas que permitem produzir arte digital). O observado consegue navegar na internet, pois está a fazê-lo para encontrar imagens que funcionem como referências para o seu trabalho e tem um bom domínio dos Medias Sociais Virtuais, neste caso o <u>Discord</u> que o que ele usa para estar em chamada comigo e fazer partilha de ecrã já que o mesmo tinha uma conta que pode usar neste media social. Ele tem conhecimentos técnicos e competências digitais necessárias para utilizar o tipo de software já referido anteriormente. Tem um bom domínio do inglês já que está a utilizar um programa cujo

conteúdo se encontra escrito em inglês na totalidade. Domina técnicas artísticas tradicionais como desenho, perspectivas, sombreamento e proporções. É rápido e dinâmico no seu trabalho, metódico, organizado e paciente uma vez que repete várias vezes as mesmas animações em camara lenta para averiguar os erros e corrigi-los (como os ângulos ou as proporções). O observado está a criar uma animação que consiste em um cão sem cabeça a correr relativamente rápido e depois a certa altura torna-se numa ave (um pássaro de pequena dimensão) que levanta voo. Todo o processo é criado a partir da transição de diferentes animações que ele criou previamente. Ainda antes desta animação completa, ele também concebeu a animação de um homem a caminhar. Antes de iniciar o seu trabalho, realizou testes com o software para ser se estava a trabalhar bem.

Observação nº3 | Data 17/10/2020

1º parte-Início de Observação: 12:00h Fim da observação: 15:00 h

2º parte: Início de observação: 15:30 Fim da observação: 17:15 h

O que pretendo registrar	Registo
A forma como os artistas digitais trabalham: equipamentos.	O observado utiliza equipamentos específicos para a execução do seu trabalho. Os dispositivos/objetos tecnológicos por ele utilizados são: uma camara, um cartão de memória, uma <i>Selfie Stick</i> , um tripê, um projetor de pequena dimensão para iluminação, um gravador, um microfone comum (estes dispositivos são para efeitos de gravação e captação de imagem), um computador torre com 3 ecrãs, teclado e rato, um microfone condensador de estúdio profissional, uma <i>Webcam</i> , um projetor <i>Lad</i> , colunas de estúdio e um <i>HeadSet</i> .
A forma como os artistas digitais trabalham: softwares.	O observado recorre e manuseia um programa de computador próprio para executar as suas tarefas e funções. O software empregado por ele é o Sony Vegas Pro, versão 17. É um software de edição audiovisual profissional pago que permite criar imagens e vídeos digitais para serem usados como materiais de marca corporativa, entre outros fins. Combina edição de vídeo em tempo real de alta qualidade e manipulação de áudio e estéreo. Permite e efetua <del>renderizações</del> renderizações de alta definição, opera com arquivos de cinema digital 2K e 4K (no que toca às resoluções de vídeo). O texto do software está escrito em

	<p>inglês. O programa permite adicionar letras e legendas ao vídeo, criar simulações de vídeo, cortar e conectar transições e ficheiros, controlar a velocidade dos vídeos e áudios, adicionar e editar músicas, inserir imagens e compô-las em vídeo.</p>
<p>A forma como os artistas digitais trabalham: espaços que utilizam.</p>	<p>O observado tem um atelier próprio/local de trabalho em casa. Consta ser um estúdio de som/gravação e edição uma vez que o observado também é um Youtuber. Na porta do estúdio tem dois autocolantes, um em forma de estrela com a palavra "Rockstar" e outro retangular com a frase "Sorria, está a ser filmado", com um emoji e uma imagem de uma câmara. Na parede, atrás da secretária, tem fotos de família, um quadro grande com anotações relacionadas com a sua vida profissional. Tem uma lâmpada de secretária no canto do estúdio e ao lado um móvel com prateleiras onde estão elementos de anime, consolas, videojogos, jogos de tabuleiro, entre outros. O estúdio tem várias luzes, acessórios e cartazes que demonstram os gostos pessoais do observado. No centro do estúdio reside um tapete Gaming preto circular no chão onde está escrita a palavra "Tempest". O observado está sentado numa cadeira de Gamer vermelha e preta; à sua frente está uma secretária e sobre ela está o computador torre com três ecrãs, as colunas de som, os <i>headsets</i>, óculos de realidade virtual, o teclado e o rato. No chão ao lado da secretária está um caixote do lixo. A secretária em si é composta por duas partes cumpridas retangulares que se interligam. À direita da secretária encontra-se o microfone e equipamento de abafamento de som. Observo que uma das colunas do ecrã se encontra</p>
	<p>à direita dos três monitores e outra à esquerda. Denoto ainda a existência de uma terceira coluna de maior porte que se localiza acima dos ecrãs.</p>
<p>Capacidades, habilidades, competências e conhecimentos aplicados</p>	<p>Observo que o observado demonstra possuir algumas competências transversais (<i>Soft Skills</i>). As que ele detém são a resolução de problemas, criatividade, capacidade de aprendizagem permanente, autonomia, responsabilidade, adaptabilidade e resiliência. O observado também mostra ter competências digitais, manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos e programas de computador que permitem criar imagens e vídeos digitais, efeitos visuais (manuseia tecnologias específicas que permitem produzir arte digital). O observado consegue navegar na internet, pois está a fazê-lo para encontrar vídeos e imagens que funcionem como referências para o seu trabalho e tem um bom domínio dos Medias Sociais Virtuais, neste caso o <i>Discord</i> que o que ele usa para estar em chamada comigo e fazer partilha de ecrã já que o mesmo tinha uma conta que pode usar neste media social. Tem conhecimentos técnicos e competências digitais necessárias para utilizar o tipo de software já referido anteriormente. Tem um bom domínio do inglês já que está a utilizar um programa cujo conteúdo se encontra escrito em inglês na totalidade. É rápido e dinâmico no seu trabalho, metódico, organizado e paciente uma vez que repete várias vezes as mesmas simulações de vídeo, áudio, legendas, letras e trilhas sonoras e tem todos os diferentes ficheiros guardados em pastas específicas para contagens de vídeos, além disso, presta bastante atenção nas repetições aos pormenores de imagem e áudio. Nota-se que o observado tem competências e</p>

capacidades de “prospetiva”, pois quando tem imagens separadas, tem que prever como as vai montar e compor em vídeo. Ele apresenta ter uma visão cinematográfica e uma certa sensibilidade social e emocional para com as pessoas/público alvo, pois observa que ele cria e faz a montagem do vídeo de forma a que fique dinâmico, informativo e interativo para satisfazer o público alvo e mesmo nas trilhas sonoras que ele ouve para por no vídeo, ele as escolhe com o intuito que as mesmas despertem certas emoções nas pessoas que posteriormente visualizem o vídeo. As trilhas sonoras que o observado ouve e utiliza fazem parte de uma lista que ele tem de trilhas sonoras que não possuem direitos de autor e que são próprias para serem utilizadas nesta tipologia de trabalhos, ou seja, para serem inseridas em trabalhos audiovisuais. O observado também constrói guíões/roteiros de produção audiovisual para os projetos de vídeo e concebe documentação relacionada com autorizações para obter os direitos de imagem por parte de empresas (entre outras entidades) das quais faz vídeos por encomenda, entre outros trabalhos profissionais. O Artista Digital, alvo da observação, indica ter gosto pelo seu trabalho. O mesmo ouviu mais de 40 músicas diferentes até achar as mais adequadas para inserir no seu vídeo. O trabalho que ele está a realizar consiste num vídeo encomendado pela agência de viagens NatureTrip localizada no Alentejo. O vídeo consta ser de uma das viagens promovidas por esta agência e que inclui imagens, áudio, legendas, figuras, letras, trilhas sonoras, efeitos especiais, narração da perspectiva do observado que fez várias gravações e outros elementos com os seus equipamentos.

	as pernas da observada (está entre a mesa e a observada). A observada está a ouvir música com os seus fones enquanto trabalha.
Capacidades, habilidades, competências e conhecimentos aplicados	<p>Observo que a observada demonstra possuir algumas competências transversais (<i>Soft Skills</i>). As que ela detém são a resolução de problemas, criatividade, capacidade de aprendizagem permanente, autonomia, responsabilidade, adaptabilidade e resiliência. Tem um bom domínio do inglês já que está a utilizar um programa cujo conteúdo se encontra escrito em inglês na totalidade. Domina técnicas artísticas tradicionais como desenho, perspectivas, sombreamento e proporções. É rápida e dinâmica no seu trabalho, metódica, organizada e paciente uma vez que que toma atenção a todos os pormenores da sua ilustração para corrigir possíveis erros ou pormenores de forma a conseguir o melhor resultado possível (como os ângulos ou as proporções). A observada consegue navegar na internet, pois está a fazê-lo para encontrar imagens que funcionem como referências para o seu trabalho e tem um bom domínio dos Medias Sociais Virtuais, neste caso o <i>Discord</i> que ela usa para estar em chamada comigo e fazer partilha de ecrã já que a mesma tinha uma conta que pode usar neste media social virtual. A observada também mostra ter competências digitais, manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos e programas de computador que permitem criar designs, efeitos visuais e manipular imagens, ou seja, manuseia tecnologias específicas que permitem produzir arte digital e tem conhecimentos técnicos e competências digitais necessárias para utilizar o tipo de software já referidos anteriormente. Ela está a fazer uma ilustração de uma mulher que</p>
	<p>tem um chapéu e que se encontra sentada e que cheira plantas e árvores. A mulher tem um efeito 3D, na medida em que passa a sensação de que está sentada fora da imagem ou que neste caso assemelha-se a estar fora do cenário. O vestido é amarelo, o cabelo castanho, os lábios são pretos e as plantas apresentam cores diferentes, também se nota o céu azul por cima. O produto final consta ser um elemento figurativo que se trata de uma mulher que parece estar sentada á janela a cheirar as plantas e a ter contacto com a natureza.</p>

Observação nº4   Data 18/10/2020	
Início de Observação: 21:00h Fim da observação: 22:47	
O que pretendo registar	Registo
A forma como os artistas digitais trabalham: equipamentos.	A observada utiliza equipamentos específicos para a execução do seu trabalho. Os dispositivos/objetos tecnológicos por ela utilizados são: uma mesa digitalizadora da marca WACOM, uma caneta tátil com sensor de pressão, um computador portátil da marca ASUS, um rato de computador, um cabo USB que conecta a mesa digitalizadora ao computador e fones. A mesa e o computador, ao estarem conectados, compartilham os mesmos dados.
A forma como os artistas digitais trabalham: softwares.	A observada recorre e manuseia um programa de computador próprio para executar as suas tarefas e funções. O software empregado por ela é o <u>PaintToolSAI</u> . É um software profissional pago de Design e desenho especializado para a criação de Arte Digital e <u>mangás</u> . A nível de gráficos vetoriais, possui aquarela, esboço, pintura, entre outros. O software contém várias opções e o texto do software está escrito em inglês.
A forma como os artistas digitais trabalham: espaços que utilizam.	A observada em questão encontra-se numa habitação da sua casa, neste caso num quarto da casa. Encontra-se sentada na cama, com uma mesa de pequena dimensão à sua frente onde estão pousados o computador e o rato. A mesa digitalizadora está sobre as pernas da observada (está entre a mesa e a observada). A observada está a ouvir música com os seus fones enquanto trabalha.
Capacidades, habilidades, competências e conhecimentos aplicados	Observo que a observada demonstra possuir algumas competências transversais ( <u>Soft Skills</u> ). As que ela detém são a resolução de problemas, criatividade, capacidade de aprendizagem permanente, autonomia, responsabilidade, adaptabilidade e resiliência. Tem um bom domínio do inglês já que está a utilizar um programa cujo conteúdo se encontra escrito em inglês na totalidade. Domina técnicas artísticas tradicionais como desenho, perspetivas, sombreamento e proporções. É rápida e dinâmica no seu trabalho, metódica, organizada e paciente uma vez que toma atenção a todos os pormenores da sua ilustração para corrigir possíveis erros ou pormenores de forma a conseguir o melhor resultado possível (como os ângulos ou as proporções). A observada consegue navegar na internet, pois está a fazê-lo para encontrar imagens que funcionem como referências para o seu trabalho e tem um bom domínio dos Medias Sociais Virtuais, neste caso o <u>Discord</u> que ela usa para estar em chamada comigo e fazer partilha de ecrã já que a mesma tinha uma conta que pode usar neste média social virtual. A observada também mostra ter competências digitais, manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos e programas de computador que permitem criar designs, efeitos visuais e manipular imagens, ou seja, manuseia tecnologias específicas que permitem produzir arte digital e tem conhecimentos técnicos e competências digitais necessárias para utilizar o tipo de software já referidos anteriormente. Ela está a fazer uma ilustração de uma mulher que



tem um chapéu e que se encontra sentada e que cheira plantas e árvores. A mulher tem um efeito 3D, na medida em que passa a sensação de que está sentada fora da imagem ou que neste caso assemelha-se a estar fora do cenário. O vestido é amarelo, o cabelo castanho, os lábios são pretos e as plantas apresentam cores diferentes, também se nota o céu azul por cima. O produto final consta ser um elemento figurativo que se trata de uma mulher que parece estar sentada á janela a cheirar as plantas e a ter contacto com a natureza.

Anexo 3- Análise das observações 1, 2, 3 e 4

O que pretendo registar	Ob.1	Ob.2	Ob.3	Ob.4
A forma como os artistas digitais trabalham: equipamentos.	<p><u>“ Tablet”</u></p> <p>“computador portátil” “ Mesa Digital” “ cabo USB” “ caneta” “rato de computador”</p>	<p><u>“ mesa</u></p> <p>digitalizadora”</p> <p>“caneta tátil”</p> <p>“computador torre”</p> <p>“teclado” “ rato”</p> <p>“cabo USB” “ cabo HDMI”</p>	<p><u>“ camara” “ cartão</u></p> <p>de memória”</p> <p>“<i>Selfie Stick</i>”</p> <p>“tripé” “ projetor” “ gravador”</p> <p>“microfone comum”</p> <p>“computador torre”</p> <p>“3 ecrãs” “ teclado”</p> <p>“ rato” “ microfone condensador de estúdio profissional”</p> <p>“<i>Webcam</i>”</p> <p>“projetor <u>Lead</u>”</p> <p>“colunas de estúdio”</p> <p>“<u>HeadSet</u>”</p>	<p><u>“ mesa</u></p> <p>digitalizadora”</p> <p>“caneta tátil com sensor de pressão”</p> <p>“computador portátil” “ rato de computador” “ cabo USB” “ fones”</p>
A forma como os artistas digitais trabalham: softwares.	<p><u>“ Kripta” “ software</u></p> <p>profissional”</p> <p>“ilustrações”</p>	<p><u>“ TOONBOOM</u></p> <p>HARMONY, versão premium” “software</p>	<p><u>“ Sony Vegas Pro,</u></p> <p>versão 17” “ edição audiovisual</p>	<p><u>“ PaintToolSAI”</u></p> <p>“software profissional”</p>
	<p>“animações”</p> <p>“pinturas digitais”</p> <p>“manipulação de fotografia”</p> <p>“modelos de cores”</p> <p>“ grande qualidade”</p> <p>“ mecanismo avançado de pincéis” “ gratuito”</p> <p>“ opções de camadas” “ inglês”</p>	<p>profissional”</p> <p>“pago” “ Design” “ animações 2D”</p> <p>“efeitos visuais”</p> <p>“compartilhar arquivos” “ gerir bancos de dados”</p> <p>“gerir tarefas de <u>renderização</u>” “ inglês” “ opções de camadas” “ cores” “ pincéis” “ simulação de animações”</p> <p>“desenho tradicional em formato digital”</p> <p>“ rever as animações”</p> <p>“avançar e retroceder”</p>	<p>profissional”</p> <p>“pago” “ imagens”</p> <p>“vídeos digitais”</p> <p>“edição de vídeo em tempo real”</p> <p>“manipulação de áudio e estéreo”</p> <p>“<u>renderizações</u> de alta definição”</p> <p>“arquivos de cinema digital 2K e 4K”</p> <p>“inglês” “ adicionar letras e legendas”</p> <p>“simulações do vídeo” “ cortar e conectar transições e ficheiros”</p> <p>“velocidade dos vídeos e áudios”</p> <p>“adicionar e editar</p>	<p>“pago” “ Design”</p> <p>“desenho especializado”</p> <p>“Arte Digital”</p> <p>“<u>mangá</u>” “ gráficos vetoriais”</p> <p>“aquarela”</p> <p>“esboço” “ pintura”</p> <p>“inglês”</p>

			músicas” “ inserir imagens”	
A forma como os artistas digitais trabalham: espaços que utilizam.	“ sala” “ própria casa” “ sentada no chão” “ uma mesa pequena” “ se sozinha na sala”	“ <u>habitação</u> da sua casa” “ quarto” “sentado numa cadeira” “secretária” “ base para a caneta tátil”	“ atelier próprio” “local de trabalho em casa” “ estúdio de som/gravação e edição” “autocolantes” “fotos de família” “quadro grande com anotações” “lâmpada de secretária” “ móvel com prateleiras” “elementos de anime” “ consolas” “ videojogos” “jogos de tabuleiro” “ várias luzes” “acessórios”	“ <u>habitação</u> da sua casa” “ quarto da casa” “ sentada na cama” “ mesa de pequena dimensão” “ ouvir música”
			“cartazes” “ gostos pessoais” “ tapete <u>Gaming</u> ” “ cadeira de <u>Game</u> ” “secretária” “ óculos de realidade virtual” “ caixote do lixo” “equipamento de abafamento de som” “ coluna de maior porte”	
Competências aplicadas.	“ <u>Design</u> ” “criatividade” “imaginação” “ uso de referências” “software e equipamentos” “desenhar” “ bom domínio e perícia no “digital”	“ competências transversais” “ <i>Soft Skills</i> ” “ resolução de problemas” “criatividade” “capacidade de aprendizagem permanente” “autonomia”	“ competências transversais” “ <i>Soft Skills</i> ” “ resolução de problemas” “criatividade” “capacidade de aprendizagem permanente” “autonomia”	“ competências transversais” “ <i>Soft Skills</i> ” “ resolução de problemas” “criatividade” “capacidade de aprendizagem permanente” “autonomia”

	<p>“elementos digitais”  “opções de pincel”  “cores” “ Design Gráfico” “ rapidez”  “dinâmica”  “conhece bem o software” “atalhos do software” “ bom manuseamento das diferentes opções”  “bom domínio do Inglês” “ler e interpretar a língua Inglesa”</p>	<p>“responsabilidade”  “adaptabilidade e resiliência”  “competências digitais”  “manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos”  “programas de computador”  “produzir arte digital” “ navegar na internet”  “referências”  “domínio dos Medias Sociais Virtuais”  “conhecimentos técnicos” “bom domínio do inglês”  “Domina técnicas</p>	<p>“responsabilidade”  “adaptabilidade e resiliência”  “competências digitais”  “manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos”  “programas de computador”  “imagens” “ vídeos digitais” “efeitos visuais” “ arte digital” “ navegar na internet”  “referências” “ bom domínio dos Medias Sociais Virtuais”  “conhecimentos técnicos” “ bom domínio do inglês”</p>	<p>“responsabilidade”  “adaptabilidade e resiliência” “ bom domínio do inglês”  “ Domina técnicas artísticas tradicionais”  “desenho”  “perspetivas”  “sombreamento”  “proporções”  “rápida”  “dinâmica”  “metódica”  “organizada”  “paciente”  “ilustração”  “navegar na internet”  “referências” “ bom domínio dos Medias</p>
		<p>artísticas  tradicionais”  “desenho”  “perspetivas”  “sombreamento”  “proporções”  “rápido”  “dinâmico”  “metódico”  “organizado”  “paciente”  “animação”</p>	<p>“rápido”  “dinâmico”  “metódico”  “organizado”  “paciente”  “prospetiva” “visão cinematográfica”  “sensibilidade social e emocional”  “montagem do vídeo” “ trabalhos audiovisuais”  “trilhas sonoras”  “guiões/roteiros de produção audiovisual”  “documentação”  “autorizações”  “direitos de imagem” “gosto”  “áudio” “legendas”</p>	<p>Sociais Virtuais”  “competências digitais”  “manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos”  “programas de computador”  “designs” “ efeitos visuais” “manipular imagens”  “manuseia tecnologias específicas” “arte digital”  “conhecimentos técnicos” “ efeito 3D” “ elemento figurativo”</p>
			<p>“figuras” “letras” “efeitos especiais”  “narração”  “gravações”</p>	

## **Educação escolar e preparação para o trabalho: Um estudo sociológico com jovens artistas digitais**

### **Apresentação e objetivos da entrevista**

[Adaptar o seguinte texto]

Bom dia/Boa tarde/Boa noite

Sou aluno/a de Mestrado em Sociologia na Universidade de Évora. No âmbito da minha dissertação intitulada "Educação Escolar e preparação para o trabalho: Um estudo sociológico com jovens Artistas Digitais", estou a desenvolver um estudo que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o exercício de profissões artistas digitais. É neste contexto que solicito a sua colaboração, através da realização de uma entrevista onde lhe irei colocar algumas questões em torno deste tema.

A informação recolhida através desta entrevista destina-se exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e académica, pelo que devo garantir-lhe que nunca o seu nome verdadeiro será associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar, podemos até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente.

É importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A entrevista não tem uma duração pré-definida, pelo que pode falar durante o tempo que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás se assim o entender, não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista, cujo tempo de aplicação médio está previsto para os 30 minutos.

Finalmente, quero pedir-lhe autorização para gravar esta entrevista com o telemóvel e que esta seja feita com recurso a facebook, Skype ou Discord (indicar). É necessário fazê-lo porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer, e também porque este procedimento é simples e que não interfere em nada com a nossa conversa, facilitará bastante o tratamento e a análise posterior dos dados.

Autoriza que a entrevista seja gravada com recurso ao telemóvel e que seja feita no facebook, Skype ou Discord? (aguardar resposta, em caso negativo agradecer e selecionar outro(a) entrevistado(a)).

Agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar passamos de imediato à realização da entrevista.

Podemos começar?

## GUIÃO DE ENTREVISTA

(Começo por lhe colocar algumas questões de caracterização...)

### I-PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO

1. Sexo [registar]:  Masculino  Feminino
2. Qual é a sua idade/em que ano nasceu? \_\_\_\_\_
3. Onde nasceu (naturalidade)? \_\_\_\_\_
4. Em que país (nacionalidade)? \_\_\_\_\_
5. Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui? \_\_\_\_\_
6. Situação face ao emprego (na área da arte digital):
  - Empregado
  - Desempregado
7. Situação contratual (na área da arte digital):
  - Trabalhador por conta própria? Não   Sim
  - Trabalhador por conta de outrem? Não   Sim
8. Exerce outra ocupação remunerada?
  - Não
  - Sim   Refira qual? R: \_\_\_\_\_
9. Em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão?
  - Instalações de empresa Não   Sim
  - Ateliê próprio/na sua casa Não   Sim
10. Há quanto tempo está empregado na área (n.º de anos)? R: \_\_\_\_\_
11. Quanto tempo (n.º aproximado de meses) demorou a encontrar emprego na área (artes digitais) desde de que terminou o grau de escolaridade mais elevado que possui atualmente? R: \_\_\_\_\_
12. Conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar (não superior e/ou superior)?

**II- Conhecer as competências necessárias ao exercício de profissões artísticas digitais**

1. Quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências que considera mais relevantes para o exercício da sua profissão (artista digital)?
2. Pode descrever essas competências?
3. Como definiria um/a "artista digital"?
4. Acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal? Porquê?

**III- Avaliar até que ponto a educação escolar promove competências necessárias ao exercício das profissões artísticas digitais.**

1. Será que a escola obrigatória deve ministrar conhecimentos, habilidades, capacidades, competências importantes para os/as alunos/as exercerem futuramente a profissão de artista digital, ou isso deve ser atribuição do ensino superior ou da experiência no trabalho?
2. No seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como artista digital (AD)? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve um papel relevante na sua formação para ser AD?
3. Na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos/as alunos/as conhecimentos, habilidades, capacidades e competências que relevantes para um(a) artista digital)? Se sim, quais? Em que contextos (formais, informais)? Em que disciplinas (quais as mais importantes)? Considera que os professores que teve foram importantes na sua formação como artista digital?
4. O que pode e deve a escola fazer para (melhor) preparar os/as alunos/as para exercerem futuramente a profissão de artista digital? (nos programas, nas aulas nas relações com a comunidade/sociedade/empresas, etc.)

[Chegámos ao fim da entrevista.

Tem alguma questão que gostasse de colocar ou de desenvolver mais?

Muito obrigado pela colaboração!]





## Anexo 5- Transcrições das entrevistas

### Transcrição da entrevista

1       **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2       E: Bom dia, sou um aluno de mestrado em Sociologia na Universidade de Évora  
3       e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4       estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5       que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o  
6       exercício de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua  
7       colaboração através da realização de uma entrevista onde lhe irei colocar algumas  
8       questões em torno deste tema.

9       A informação recolhida através desta entrevista destina-se  
10      exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e  
11      académica, pelo que devo garantir-lhe que nunca o seu nome verdadeiro será  
12      associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
13      até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
14      importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
15      entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
16      que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
17      se assim o entender, não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
18      participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
19      se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo tempo de  
20      aplicação médio está previsto para os 30 minutos. Finalmente quero-lhe pedir  
21      autorização para gravar esta entrevista com o telemóvel e que esta seja com  
22      recurso a Discord como estamos a fazer neste momento. É necessário fazê-lo  
23      porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer e também porque este  
24      procedimento é simples não interfere nada com a nossa conversa. Facilitará  
25      bastante o tratamento e análise posterior dos dados. Autoriza que esta entrevista  
26      seja gravada com recurso a telemóvel e que seja feita no Discord?

27      e: Sim.

28      Agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar passamos de imediato  
29      à realização da entrevista. Podemos começar?

30      e: [Pausa] Sim.

31 E: Pronto, qual é a sua idade, em que ano nasceu?  
32 e: Atualmente 24 e nasci em 1996.  
33 Onde nasceu?  
34 e: Brasil.  
35 E: Em que parte do Brasil?  
36 e: Baía.  
37 E: Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui?  
38 e: Décimo segundo.  
39 E: Na sua situação face ao emprego na área da arte digital, encontra-se empregado  
40 ou desempregado?  
41 e: Empregado, mas atualmente acaba por ser um pouco complicado graças à  
42 Pandemia e tudo o que tem ocorrido nos dias de hoje. E também muitos dos  
43 eventos e vários dos outros locais que costumávamos frequentar para poder fazer  
44 capturas de imagens, edição de imagem. Acabaram por ser fechados e perdi o  
45 acesso graças à quantidade de pessoas que podiam estar juntas no mesmo local.  
46 Então, diminuiu drasticamente e agora só está reduzido para o mercado digital  
47 mesmo e trabalhos online.  
48 E: Na sua situação contratual, na área da arte digital, é trabalhador por conta  
49 própria ou por conta de outrem?  
50 e: É trabalhador por conta própria.  
51 E: Exerce outra ocupação remunerada?  
52 e: Sim.  
53 E: Qual?  
54 e: Teletrabalho.  
55 E: Em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão, na área da arte digital? É  
56 nas instalações de uma empresa ou num atelier própria na sua casa?  
57 e: Atelier próprio na minha casa.  
58 E: Há quanto tempo está empregado na área da arte digital? Há quantos anos?  
59 e: Deixa só eu fazer as contas. Há 8 anos.  
60 E: Quanto tempo, número aproximado de meses, demorou a encontrar emprego  
61 na área das artes digitais, desde de que terminou o grau de escolaridade mais alto

62 que possui atualmente?

63 e: Nessa altura eu já estava contratado num local por isso que tempo que eu  
64 determino?

65 E: Então basicamente foi assim que terminou o décimo segundo ano, já estava  
66 empregado, não é?

67 e: Sim, sim. Eu já estava empregado. Sim, eu estava fazendo, junto do curso que  
68 eu estava fazendo. Estava terminando o curso e ao mesmo tempo estava  
69 trabalhando.

70 E: Conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar.

71 e: Eu basicamente iniciei os meus estudos cá em Portugal. Acabando por ter de  
72 fazer o terceiro e quarto ano no Brasil. Voltei para cá novamente. Fiz o quinto  
73 ano até ao nono e depois eu tive que fazer um curso de informática do nono ano e  
74 depois eu fiz o décimo ano com curso de multimédia e depois eu finalizei os  
75 estudos tirando outro curso que já foi na área de restaurante/bar. Mas também era  
76 uma boa área para eu ter conhecimentos de hotéis, restaurantes e ter mais uma  
77 perceção de como funciona as pessoas.

78 E: Quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências que  
79 considera mais importantes para o exercício da sua profissão enquanto artista  
80 digital?

81 e: Criatividade, muita dinâmica, muitas referências, mediativos de vários  
82 mercados, seja ele televisão, rádio, cinema, animação e acima de tudo eu acho  
83 que paixão pela área porque ser artista é complicado. Criar coisas vindas de nós  
84 tem que sempre ter boa disposição, ter bastante força de vontade, acreditar em si  
85 mesmo, nos seus sonhos e eu penso que é isso.

86 E: Pode descrever essas competências que acabou de referir?

87 e: Que tipo de tópicos, por exemplo?

88 E: Tudo o que acabou de referir, se poderia descrever melhor cada uma delas.

89 e: Para ser mais fácil, então me diga as informações que foram pedidas na  
90 pergunta que assim eu descrevo cada uma delas.

91 E: Neste caso, falou-me da criatividade, falou-me da parte da animação, falou-me  
92 de várias coisas. E eu queria que na sua opinião, dentro daquilo que referiu, possa

93 se calhar, pegar nas mais importantes e que as descreva um bocadinho. Em que  
94 que é que consiste em cada uma das coisas que referiu.

95 e: Sim, envolvendo criatividade, eu acredito que nem muitas pessoas acabam por  
96 ter porque você precisa de ter uma mente um pouco mais aberta, como algumas  
97 pessoas falam. Você tem que pensar fora da caixa, “Outside of the box”. Você  
98 tem que ter uma espécie de conhecimento geral porque está trabalhando nessas  
99 áreas, acredito que você precisa de ter...você precisa de chegar a vários tipos de  
100 público diferente. Seja ele infantil, seja ela adolescente, adulto ou até mesmo  
101 sénior. No que toca à parte da animação é que eu mais uma vez vou voltar a  
102 ressaltar, é a parte de você acabar por conseguir, como é que eu posso  
103 dizer...você conseguir ter uma parte mais criativa, que faz com que você tente  
104 demonstrar o lado da arte que vem inspirar você. É uma forma de você passar sua  
105 mensagem, através de figuras, imagens, até mesmo certos tipos de personagens e  
106 é você passar a sua...o que você quer dizer através desse tipo de conteúdo. Tem  
107 mais alguma outra opção que gostaria que eu ressaltasse?

108 E: Acho que já referiu...por mim está ótimo e passo então à próxima pergunta.  
109 Qual a sua definição para Artista Digital?

110 e: A função que eu exerço?

111 E: Não, imagine, como definiria Artista Digital? O que você entende por Artista  
112 Digital? Como é que define este conceito de artista digital, ou seja, a sua definição  
113 o para artista digital.

114 e: A minha definição para Artista Digital, atualmente, porque volta e meia acaba  
115 por mudar, já teve gente que considerou Youtuber, já se considerou produtor, já  
116 se considerou produtor audiovisual e atualmente eu penso que seja o que está mais  
117 na média é o *Influencer*, que é uma pessoa que se tem que adaptar às várias redes  
118 sociais, às várias áreas que o mercado proporciona, seja elas Youtube, Facebook,  
119 Instagram, Tik Toks e entre outros e eu penso que seja isso.

120 E: E acha que é possível se ser um artista digital mesmo sem ter formação  
121 para tal? E porquê?

122 e: Acredito sim, muitas das vezes, acabam por surgir e utilizar o termo “bombar”  
123 as pessoas que têm um carisma muito forte. Pessoas que já têm na veia aquele

124    temor artístico que eles não precisam de muita informação, porque se lhes dá  
125    muita informação, para conseguir passar a mensagem em pequenos toques,  
126    pequenos gestos, acaba por conseguir cativar o público.

127    E: Ok, e será que a escola obrigatória, neste caso até ao décimo segundo ano, deve  
128    misturar conhecimentos, habilidades e capacidades e competências importantes  
129    para que os alunos possam vir a exercer futuramente a profissão de artista digital,  
130    ou isso deve ser atribuição do ensino superior ou da experiência do trabalho?

131    e: Eu acho que quanto mais cedo as pessoas conseguirem ter conhecimento  
132    variado na cultura em geral, acaba por facilitar esse acesso por exemplo. Por isso  
133    acho que sim, acho que deveria ter na escola básica, como se diz, deveria já vir  
134    vários ensinamentos como esses porque como a gente pode ver, muitos dos que  
135    estão no topo hoje em dia são pessoas que às vezes nem sequer tinham elementos,  
136    são pessoas que nem sequer tinham oportunidades como várias outras que acabam  
137    mesmo por ir para a faculdade. Por isso, eles mesmos são um exemplo de que  
138    não é preciso muito para conseguir chegar lá em cima, mas sim conseguir  
139    conhecimento, através de sei lá, aprendizagem de vida, aprendizagem até mesmo  
140    de cursos online, vários outros métodos que existem. Basta ter criatividade e saber  
141    procurar o local certo.

142    E: E no seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como artista  
143    digital? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve um  
144    papel relevante na formação deles para serem artistas digitais?

145    e: Sim, eu penso que sim. Porque assim como eu disse, do início, do começo da  
146    nossa história até aos momentos de hoje, tudo é importante para criar a pessoa  
147    que você é, saber utilizar parte da sua criatividade, saber quem você é de verdade.  
148    E eu lembro-me, quando era mais novo, recentemente até resaltei isso em um  
149    vídeo. Muitas pessoas me perguntavam: “O que é que você gostaria de ser quando  
150    fosse grande?”. E eu sinto que eu sempre fui a criança que nunca tinha resposta,  
151    uns falavam “eu quero ser policial”, outro “quero ser advogado, outros até mesmo  
152    pensavam fora da caixa e diziam que queriam ser astronautas e algo do género.  
153    E eu era a criança que nunca sabia responder. Eu só achava que ainda não tinha  
154    encontrado a minha área ou aquilo que eu acharia que poderia trabalhar para o

155 resto da minha vida e conseguir os meus trocados. Aí eu vi que ao longo do tempo,  
156 ao ouvir as pessoas, até mesmo os professores, apresentando várias áreas e várias  
157 pessoas que foram importantes para a nossa história, que foram sempre diferentes,  
158 desde cientistas a físicos e vários outros. Eu iria acabar por conhecer a área que  
159 eu gostaria de exercer e eu que uma coisa só que é um pouco complicada é para  
160 adolescentes que estão fazendo seus dezoito, vinte anos e que estão terminados o  
161 ensino médio, eu sinto que eles deveriam ter um pouco mais de tempo para  
162 conseguir pensar no que eles realmente gostariam de exercer o resto da vida  
163 porque quando a gente chega à fase adulta, se torna complicado você largar tudo  
164 para trás para tentar se aventurar numa coisa diferente e eu penso que quando a  
165 gente ainda está na fase entre os dezoito e os 25 anos, é complicado você decidir  
166 uma faculdade porque além de valer muito dinheiro, muitos custos. A pessoa  
167 ainda não está formada e ainda não está sabendo qual é que é o caminho que ela  
168 quer percorrer. Por isso, eu acho que essa é a resposta.

169 E: Na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos os conhecimentos,  
170 habilidades, capacidades e competências e que sejam importantes para se ser um  
171 artista digital? Se sim, quais? Em que contextos, formais e informais? Em que  
172 disciplinas, quais as mais importantes? E se acha que os professores foram  
173 importantes na sua formação como artista digital?

174 e: Sobre os professores, eu sinto que sim, teve alguns. Alguns professores que até  
175 eu considerava serem os melhores professores. Não porque eles eram rígidos, não  
176 porque eles demonstravam muito conhecimento, mas porque eles colocavam os  
177 alunos em prática. Eles sabiam, sei lá. Pegar os alunos, ensinavam os alunos um  
178 tipo de conteúdo e faziam com que eles colocassem em prática o como é que  
179 aquilo faz a diferença na vida deles no dia a dia, não só no “Ah, talvez um dia  
180 você vá utilizar tal informação para fazer uma conta. Talvez um dia você vai  
181 precisar daquela matéria de história porque você precisa de ter conhecimento da  
182 cultura em geral e esses professores acabavam por tentar mostrar, praticamente  
183 como se fosse o lado artístico de cada um dos alunos, as matérias que eu acho que  
184 isso...pelo menos para mim que acabavam por mostrar um pouco mais de  
185 criatividade. Eu sinto que seja as áreas mais artísticas...eu não sei se todas as

186 pessoas tiveram oportunidade, mas pelo menos eu tive de envolver teatro, música  
187 e eu acho que principalmente história em geral. Penso que seja história. Faltou  
188 alguma coisa para responder?

189 E: Não, eu só perguntei se a escola desenvolvia nos alunos certas competências  
190 para ser um artista digital, se sim quais as competências, serem em contextos  
191 formais/informais, as disciplinas em que isso acontece, as mais importantes e se  
192 considerava que os professores tinham sido importantes na sua formação como  
193 Artista Digital. Quer me parecer que acho que respondeu a tudo. A não ser que  
194 queira adicionar mais alguma coisa à sua resposta.

195 e: Não, não. É tudo.

196 E: O que pode e deve a escola fazer para melhor preparar os alunos para  
197 exercerem futuramente a profissão de artista digital? Nos programas, nas aulas  
198 nas relações com a comunidade, sociedade, empresas.

199 e: [pausa] Eu penso que...como eu disse nem todas as pessoas têm a oportunidade  
200 de exercer trabalhos ou estar presentes em áreas como teatro porque faz...além  
201 de todas as outras áreas fazem com que as pessoas pensem e faz com que as  
202 pessoas evoluam a sua área na zona do cérebero. Mas eu sinto que falta ter um  
203 pouco de criatividade para que as pessoas possam demonstrar quem elas são de  
204 verdade. Então, desde o início, desde o ensino básico, se viessem até algo mais  
205 voltado para...não sei, criativa ou tentar demonstrar um pouco mais de quem é a  
206 pessoa que está presente ali naquela sala de aula. Acho que faltaria um pouco  
207 agora, qual é o tipo de matéria ou qual é o tipo de ensino que deveria ser passado  
208 é que eu fico um pouco na dúvida, mas a única coisa que me vem à cabeça é teatro  
209 e música que é os únicos assim que você consegue no ensino normal. Tudo o  
210 restante teria que ser pago.

211 Chegámos então ao fim desta entrevista, tem alguma questão que gostasse de  
212 colocar ou de desenvolver mais?

213 e: Sim, mediante as pessoas que você entrevistou e as informações que você já  
214 teve, qual foi a diferença ou quais foram as coisas que você viu que faziam mais  
215 alteração na pessoa em que você é e sei lá. Tipo, deixa pensar aqui direito, espera  
216 aí. Dadas as informações que foram dadas, o que é que essas informações

217 acabaram por alterar em você enquanto pessoa, dado o grau de ensino que você  
218 já está neste momento porque a nossa vida sempre uma aprendizagem quer a gente  
219 seja numa escola, numa faculdade, no trabalho, a gente está sempre aprendendo  
220 coisas novas.

221 E: No meu caso, depois de entrevistar já alguns artistas digitais para a minha  
222 investigação, tenho aprendido imenso enquanto pessoa, ao ponto que, recebi  
223 informações e recolhi dados de coisas que eu nem sequer imaginava, que eram  
224 assim. Tive acesso a muitos pontos de vista diferentes que me deixaram bastante  
225 surpreendido, pois, eles disseram coisas que eu nunca tinha imaginado, nem  
226 sequer tinha pensado e como também eu trabalho com artistas digitais, foi muito  
227 bom para mim conhecer e ter acesso a mais informações sobre os artistas digitais,  
228 porque pude mudar a se calhar a minha forma como penso sobre eles como irei  
229 trabalhar com eles, como irei geri-los na entidade em que nós trabalhamos em  
230 conjunto e mesmo na minha forma de interagir e coordená-los nos projetos que  
231 fazemos porque o nosso sistema de trabalho tem sido sempre de certa forma, mais  
232 organizado e um bocado único, mas depois destas entrevistas todas que tenho feito  
233 e das informações que tenho recolhido, a nível de pelo menos a minha vida pessoal  
234 e profissional, sinto que isso está a alterar a forma como eu os vejo e a forma  
235 como os vou organizá-los e geri-los daqui para a frente nos nossos projetos.

236 e: [pausa] Certo.

237 E: Tem mais alguma questão ou algo que quisesse desenvolver mais?

238 e: Não, não. Era só isso mesmo. Gosto de ver como é que as pessoas pensam  
239 mediante ao que é dito.

240 E: No meu caso, enquanto entrevistador, fiquei várias vezes surpreendido durante  
241 esta semana nas entrevistas que tenho feito e tenho ficado surpreendido pela  
242 positiva. Realmente não estava à espera de muitas respostas interessantes que têm  
243 dado às perguntas e respostas que até a mim na minha vida pessoal me fazem  
244 refletir sobre certos assuntos ou sobre certas coisas que eu nunca pensava sobre a  
245 área digital que antes não pensava muito sobre isso. Portanto, sim, para a minha  
246 vida pessoal tem sido bastante positiva e pô meu crescimento também como  
247 pessoa.

248 e: Sim. Com certeza.

249 E: Agradeço desde já então a sua colaboração e muito obrigado por ter participado  
250 nesta entrevista.

251 e: Obrigado eu. Um bom desenvolvimento.



## Transcrição da entrevista

1     **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2     E: Boa tarde, sou um aluno de mestrado em Sociologia na Universidade de Évora  
3     e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4     estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5     que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o  
6     exercício de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua  
7     colaboração através da realização de uma entrevista onde irei colocar algumas  
8     questões em torno deste tema.

9     A informação recolhida através desta entrevista destina-se  
10    exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e  
11    académica, pelo que devo garantir-lhe que nunca o seu nome verdadeiro será  
12    associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
13    até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
14    importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
15    entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
16    que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
17    se assim o entender, não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
18    participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
19    se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo tempo previsto de  
20    aplicação médio está previsto para os 30 minutos. Finalmente quero-lhe pedir  
21    autorização para gravar esta entrevista com o telemóvel e que esta seja feita com  
22    recurso a Facebook como estamos a fazer neste momento. É necessário fazê-lo

23 porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer e também porque este  
24 procedimento é simples não interfere nada com a nossa conversa. Facilitará  
25 bastante o tratamento e análise posterior dos dados. Autoriza que a conversa seja  
26 gravada com recurso a telemóvel e que seja feita no Facebook?

27 e: Boa noite Pedro, autorizo.

28 E: Agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar, passamos de  
29 imediato à realização da entrevista. Podemos começar?

30 e: Podemos então falar o pseudónimo?

31 E: Sim.

32 e: Então, o meu pseudónimo pode se chamar Natércia.

33 E: Natércia, ok, vou aqui anotar.

34 e: Podemos começar.

35 E: Pronto, qual é a sua idade e em que ano nasceu?

36 e: 23 anos, nasci em 97.

37 E: Onde nasceu?

38 e: Évora, cidade.

39 E: Em que país, neste caso em Portugal. Qual é o nível de escolaridade mais alto  
40 que possui?

41 e: Licenciatura.

42 E: Como está a sua situação profissional face ao emprego na área da arte digital?  
43 Empregada ou desempregada.

44 e: Na área da arte digital empregada.

45 E: A situação contratual na área da arte digital é trabalhadora por conta própria ou

46 por conta de outrem?

47 e: Por conta de outrem.

48 E: Exerce outra profissão remunerada?

49 e: Sim, exerço.

50 E: Ok, qual?

51 e: Professora de Yoga.

52 E: Em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão? Nas instalações de uma

53 empresa ou na sua casa?

54 e: Qual das profissões?

55 E: Neste caso, na área da arte digital.

56 e: Nas instalações da empresa.

57 E: Há quanto tempo está empregada nesta área, neste caso o número de anos como

58 Artista Digital?

59 e: Comecei no ano passado. Faz agora 1 ano.

60 E: Quanto tempo, número aproximado de meses, demorou a encontrar emprego

61 na área das artes digitais desde de que terminou o grau de escolaridade mais

62 elevado que possui atualmente?

63 e: Cerca de 3 meses.

64 E: Conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar. Não superior e/ou

65 superior.

66 e: Repita.

67 E: Conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar. Não superior e/ou

68 superior.

69 e: Então, licenci-me em línguas e humanidades. no décimo segundo, ou seja,  
70 terminei a escolaridade e a licenciatura em Sociologia.

71 E: Quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências que  
72 considera mais relevantes para o exercício da sua profissão enquanto artista  
73 digital?

74 e: Como assim relevantes? As que adquiri na escola e na licenciatura?

75 E: Sim, neste caso, estou a perguntar é quais as competências que acha que são  
76 mais importantes para ser uma artista digital, neste caso para exercer a profissão  
77 que tem.

78 e: Ah ok, então a proatividade, a pesquisa sobre os trabalhos possíveis, ser  
79 dinâmico e [pausa] eu ia dizer rápido, mas não é bem essa a palavra que eu quero. Em  
80 termos digitais o mundo funciona muito rápido, portanto, requer que também se trabalhe  
81 rapidamente. Não sei se me estou a fazer entender.

82 E: Sim e neste caso pode descrever essas competências?

83 e: [pausa] Então, a organização é fundamental. Depois, [pausa] talvez, eu diria  
84 memorização mais no meu caso do que os outros artistas digitais. [pausa] E é  
85 principalmente isso.

86 E: Pronto, e como define um artista digital?

87 e: Alguém criativo e que consiga ele próprio ir à procura e consiga fazer sempre mais.

88 E: Acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal e porquê?

89 e: Acho que sim porque nunca tive esse tipo de formação. E até porque no mundo de hoje  
em dia as tecnologias estão bastante desenvolvidas e consegue-se aprender muita coisa  
em casa a partir da Internet. Ou seja, mesmo não sendo do mundo digital, dos artistas  
digitais, existe muita informação que as pessoas conseguem adquirir mais facilmente.

90 E: E será que a escola obrigatória deve misturar conhecimentos, habilidades,  
91 capacidades, competências importantes para os alunos exercerem  
92 futuramente a profissão de artista digital, ou isso deve ser atribuição do ensino  
93 superior ou da experiência no trabalho?

94 e: Acho que tudo devia ser logo implementado enquanto estudantes até ao décimo  
95 segundo.

96 E: E no seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como artista  
97 digital?

98 e: No meu caso acho que não.

99 E: E porquê?

100 e: Porque como eu disse no meu curso, línguas e humanidades, não era muito  
101 vocacionado para isso. Portanto, as disciplinas eram bastante aquilo que eram ou  
102 seja, não eram muito para uma pessoa libertar a criatividade ou ter momentos  
103 assim que pudessem remeter para outras coisas a não ser...por exemplo, História  
104 de português, é sempre a mesma coisa, ou seja, ou seja, não existe margem de  
105 desvio.

106 E: Ok, e no caso de outros colegas seus, acha que a escola foi importante na  
107 formação deles para serem artistas digitais?

108 e: Neste momento não sei o que é que os meus colegas estão a fazer, não sei  
109 se...acho que nenhum enveredou por essa área.

110 E: Na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos conhecimentos,  
111 habilidades, capacidades e competências que relevantes para um artista digital?

112 Neste caso desde o pré-escolar até ao décimo segundo ano, Se sim, quais? Em

113 que contextos, formais e/ou informais? Em que disciplina, quais as importantes?  
114 Considera que os professores que teve foram importantes na sua formação como  
115 artista digital?  
116 e: Acho que em termos de professores, há sempre alguns mais dinâmicos que  
117 levam à criatividade do aluno mesmo em termos de trabalhos para desenvolver  
118 um pouco mais. Em termos de disciplinas, disciplinas como TIC, que não sei se  
119 existe hoje em dia e disciplinas como ETI e EV desenvolvem mais a pessoa na  
120 arte, na parte criativa. Acho que ajudaram de alguma forma.  
121 E: O que pode e deve a escola fazer para melhor preparar os alunos para  
122 exercerem futuramente a profissão de artista digital? Nos programas, nas aulas  
123 nas relações com a comunidade, sociedade, empresas...  
124 e: Eu acho que a escola devia estar mais preocupada realmente com isso. Em  
125 relação ao que os alunos realmente querem e podem vir a ter. Ou seja, não só  
126 nesta área, mas como em todas as outras. A prepará-los para aquilo que eles  
127 querem escolher. Neste caso, acho que o que poderiam fazer seria avaliar segundo  
128 os alunos que as escolas têm, a ver quais são as...aquilo que o aluno quer também.  
129 Não só aquilo que está já implementado pelo governo.  
130 E: Chegámos então ao fim desta entrevista, tem alguma questão que gostasse de  
131 colocar ou de desenvolver mais?  
132 e: Acho que não Pedro  
133 E: Muito obrigado pela colaboração.  
134 e: Obrigado.

## Transcrição da entrevista

1       **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2       E: Boa noite, sou um aluno de mestrado de Sociologia na Universidade de Évora  
3       e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4       estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5       que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o  
6       exercício de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua  
7       colaboração através da realização de uma entrevista onde irei colocar algumas  
8       questões em torno deste tema. A informação recolhida através desta entrevista  
9       destina-se exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica  
10      e académica, pelo que devo garantir que nunca o seu nome verdadeiro será  
11      associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
12      até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
13      importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
14      entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
15      que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
16      se assim o entender não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
17      participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
18      se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo tempo previsto de  
19      aplicação médio estaria prevista para 30 minutos.

20      . Finalmente quero-lhe pedir autorização para gravar esta  
21      entrevista com recurso a telemóvel e que seja feita por chamada aqui ao Discord  
22      pois estamos a gravar a entrevista através do Facebook e é necessário fazê-lo  
23      porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer e também porque  
24      este procedimento simples não interfere nada com a nossa conversa. Facilitará  
25      bastante o tratamento e análise posterior de dados. Autoriza que a entrevista seja  
26      gravada com telemóvel e que seja feita por Discord?

27      e: Sim, autorizo.

28      E: Agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar passamos  
29      de imediato à entrevista. Podemos começar?

30      e: Com certeza.

31 E: Qual é a sua idade e em que ano nasceu?  
32 e: Nasci em 1998 e tenho 22 anos.  
33 E: Onde nasceu?  
34 e: Nasci na margem sul por assim dizer. Se quer que seja mais específico, no  
35 hospital em que nasci ou só mesmo a área?  
36 E: Na área, na área!  
37 e: Foi em Coejo.  
38 E: Em que país?  
39 e: Portugal.  
40 E: Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui?  
41 e: Pode repetir a pergunta?  
42 E: Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui?  
43 e: Décimo segundo ano.  
44 E: A sua situação face ao emprego na área da arte digital, está empregado ou  
45 desempregado?  
46 e: Estou empregado sim.  
47 E: A situação contratual na área da arte digital, é trabalhador por conta própria ou  
48 trabalhador por conta de outrem?  
49 e: De momento não sou de nenhuma. Mas gostava de ser conta própria.  
50 E: Pronto, exerce outra ocupação remunerada?  
51 e: Pode explicar?  
52 E: Se além do trabalho que tem atualmente se também tem outra ocupação em  
53 que também seja remunerado?  
54 e: Ah, não, não tenho.  
55 E: Em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão? Nas instalações de uma  
56 empresa ou na sua casa?  
57 e: Na minha casa.  
58 E: Há quanto tempo está empregado na área da arte digital? Há quantos anos?  
59 e: Não estou empregado na área da arte digital.  
60 E: Pronto, mas quando começou a trabalhar nos projetos...como animador,  
61 digamos assim, há quantos anos é que tem experiência como animador?



62 e: Diria há 4 anos.

63 E: Quanto tempo, número aproximado de meses, demorou a encontrar emprego  
64 na área das artes digitais desde de que terminou o grau de escolaridade mais alto  
65 que possui atualmente? Ou seja, quando acabou os seus estudos, quantos meses  
66 demorou até ter o seu primeiro trabalho como Artista Digital?

67 e: Terminei em 2016 e dê-me um segundo para me tentar lembrar.

68 E: Vou só pedir é que também fale mais alto para conseguir gravar melhor.

69 e: Terminei o meu curso em 2016 e comecei a trabalhar oito meses depois.

70 E: Ok, conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar e tente falar mais  
71 alto, parece que estou a ouvi-lo muito baixinho.

72 e: Consegue-me ser mais específico?

73 E: Sim, neste caso, o que é que achou da sua formação na escola ou até ao ensino  
74 superior? Dependendo até onde tenha ido.

75 e: Estive num curso profissional e a experiência foi positiva, pois foi uma das  
76 melhores escolas, por isso o que eu posso dizer é que foi bastante positivo.  
77 Foi...falta-me a palavra...foi proveitoso...não sei se é a palavra correta, mas deu  
78 para aproveitar bastante o que esta escola teve para oferecer.

79 E: Pronto, quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as  
80 competências que considera mais relevantes para o exercício da sua profissão  
81 enquanto artista digital?

82 e: O mais óbvio possível é o desenho, obviamente e eu diria que da minha opinião,  
83 seria outra, outros ensinamentos importantes seriam aqueles que de alguma forma se  
84 pudessem combinar com esta área. Por exemplo, eu, sendo um animador 2D,  
85 também tento aprender o 3D, porque vejo isso como uma forma de me facilitar o  
86 trabalho.

87 E: Pode descrever essas competências?

88 e: Pode repetir?

89 E: Se pode descrever essas competências.

90 e: Sim, sim. O desenho é muito fácil porque desenho é desenho. No que toca à 3D  
91 tem haver com...eu diria mais...na área da construção de 3D como exemplo  
92 , acho que diria de uma forma...dê-me só um segundo para pensar. O 3D da forma

93 como eu o utilizo é na ajuda da construção de algo que não seja orgânico. Por  
94 exemplo, casas, mecanismos como barcos e isso é o que eu uso o 3D pois é algo  
95 que facilita em termos de animação. É algo que me permite eu poder fazer algo  
96 complicado, por assim dizer sem que em dê muito trabalho.

97 E: Ok, e como é que define um artista digital. O que é um artista digital para si?  
98 e: Pode repetir?

99 E: O que é um artista digital para si?  
100 e: Um artista digital para mim, de uma forma simplificada, diria que era alguém  
101 que conseguisse fazer algo que antes se fazia em papel e ou com tintas e isso.  
102 Agora o faz a partir do computador.

103 E: Boa resposta! Acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter  
104 formação para tal? E porquê?  
105 e: Diga.

106 E: Acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter  
107 formação para tal? E porquê? Deixei de conseguir ouvi-lo. Olhe quer tentar  
108 reiniciar a chamada aqui no Discord para ver se já o consigo ouvir melhor?  
109 [Desliga e volta a acender o Discord].

110 e: Consegue-me ouvir?  
111 E: Ah, muito bem, muito bem! Tinha lhe perguntado se acha que é possível  
112 ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal? E porquê?  
113 e: Ah, sim, não só acho como tenho a certeza pois isso é tem haver com os recursos  
114 que estão agora disponíveis online. [pausa] Isso permite alcançar algo que antes  
115 só era possível com ajuda profissional por assim dizer, com ensino profissional.

116 E: Ok, acho que consegui apanhar tudo, mas eu estava a ouvi-lo muito baixinho.  
117 De vez em quando já percebi que isto tem alguns cortes, mas quando for mais  
118 abaixo podemos reiniciar. Mas acho que consegui captar tudo o que me disse  
119 nesta pergunta sim. Será que a escola obrigatória deve misturar conhecimentos,  
120 habilidades, capacidades, competências importantes para os alunos exercerem  
121 futuramente a profissão de artista digital, ou isso deve ser atribuição do ensino  
122 superior ou da experiência no trabalho?  
123 e: Pode repetir?

124 E: Será que a escola obrigatória deve misturar conhecimentos,  
125 habilidades, capacidades, competências importantes para os alunos exercerem  
126 futuramente a profissão de artista digital, ou isso deve ser atribuição do ensino  
127 superior ou da experiência no trabalho?  
128 e: Desculpe, que isto com a Internet não está a ir muito bem. Poderia repetir a  
129 pergunta outra vez?  
130 E: Então espere, eu vou enviar a pergunta para o chat que tenho aqui consigo no  
131 Discord.  
132 e: Ah ok, ok. [pausa] [Lê a pergunta] Diria que era algo mais da experiência do  
133 trabalho, pois, é aí que permite mostrar capacidades. Acredito que não seja da  
134 escola e acho que tem mais a ver com a forma que a...eu vejo mais trabalho ou  
135 por assim dizer. A experiência no trabalho mais importante porque é aí que o  
136 artista obtém capacidades.  
137 E: Sim, no seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como  
138 artista digital? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve  
139 um papel relevante na sua formação para ser Artista Digital?  
140 e: [pausa] [Lê a pergunta no chat do Discord] Sim, acredito que seja importante  
141 porque eu sinto que é uma simulação simulada do trabalho profissional e tanto  
142 eu como os outros colegas. Tenho a ideia que acreditam que sim, que na escola é  
143 importante.  
144 E: e na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos conhecimentos,  
145 habilidades, capacidades e competências que relevantes para um artista digital?  
146 Se sim, quais? Em que contextos, formais e informais? Em que disciplinas e neste  
147 caso, quais as mais importantes? Considera que os professores que teve foram  
148 importantes na sua formação como artista digital?  
149 e: [pausa] [Lê a pergunta] Eu não diria que assim, agora só para dizer, as escolas  
150 propõem só uma maneira de que o aluno...  
151 E: Olhe, importa-se que eu volte a reiniciar a chamada outra vez? Peço desculpa.  
152 e: Sim, á vontade, à vontade.  
153 E: Era só para ver se conseguia ouvi-lo melhor. [Desliga a chamada, volta a ligar  
154 a chamada] Pronto, tente lá falar.

155 e:::

156 E: Ainda não consigo ouvi-lo. Pode tentar voltar a entrar e a sair outra vez da  
157 chamada? Olhe, agora estou a ouvi-lo bem!

158 e: É, são possivelmente problemas de rede.

159 E: Agora já estou a ouvi-lo bem. Então pronto, pode responder outra vez à  
160 pergunta? Desculpe.

161 e: Sim, sim, eu acredito que não desenvolve mais como mostra que o aluno se  
162 adaptar por assim dizer porque um aluno pode fazer as coisas de uma maneira e  
163 a escola não diria que se adapte à base do aluno em si. Faz mais como o professor  
164 aprendeu a fazer as coisas. Daí que eu não acredito que desenvolva, mas mais de  
165 tentar apoiar.

166 E: Ok, percebi. Vou passar então à próxima pergunta. O que pode e deve a escola  
167 fazer para melhor preparar os/as alunos/as para exercerem futuramente a  
168 profissão de artista digital? Nos programas, nas aulas nas relações com a  
169 comunidade, sociedade, empresas, etc.

170 e: Isso eu diria...isso é mais...diria que o mais importante seria tentar conectar os  
171 alunos já cedo com as empresas. É o que eu acho.

172 E: Ok, chegamos ao final desta entrevista. Tem alguma questão que gostasse de  
173 colocar ou de desenvolver mais?

174 e: Ah não, não! Muito agradecido!

175 E: Pronto, muito obrigado pela sua colaboração!

## Transcrição da entrevista

1 **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2 E: Boa noite, sou um aluno de mestrado de Sociologia na Universidade de Évora  
3 e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4 estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5 que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o  
6 exercício de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua  
7 colaboração através da realização de uma entrevista onde irei colocar algumas  
8 questões em torno deste tema. A informação recolhida através desta entrevista  
9 destina-se exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica  
10 e académica, pelo que devo garantir que nunca o seu nome verdadeiro será  
11 associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
12 até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
13 importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
14 entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
15 que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
16 se assim o entender não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
17 participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
18 se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo tempo previsto de  
19 aplicação médio está previsto para os 30 minutos apesar de poder desenvolver  
20 mais se quiser. Finalmente quero-lhe pedir autorização para gravar esta  
21 entrevista com recurso a telemóvel e que seja feita por chamada aqui ao Facebook  
22 pois estamos a gravar a entrevista através do Facebook e é necessário fazê-lo  
23 porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer e também porque  
24 este procedimento simples não interfere nada com a nossa conversa. Facilitará  
25 bastante o tratamento e análise posterior de dados. Autoriza que a entrevista seja  
26 gravada com recurso a telemóvel e que seja feita por Facebook?

27 e: Sim!

28 E: Pronto, agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar passamos  
29 de imediato à entrevista. Podemos começar?

30 e: Sim!

31 E: Qual é a sua idade e em que ano nasceu?  
32 e: 1996.  
33 E: E tem que idade?  
34 e: Tenho 24.  
35 E: Onde nasceu?  
36 e: Vila Franca de Xira.  
37 E: Em que país?  
38 e: Portugal.  
39 E: Qual é o nível de escolaridade mais algo que possui?  
40 e: Décimo segundo.  
41 E: Na situação face ao emprego, na área da arte digital, está empregado ou  
42 desempregado?  
43 e: Desempregado, mas com experiência em alguns trabalhos com entidades  
44 exteriores.  
45 E: Na sua situação contratual, na área da arte digital, é trabalhador por conta  
46 própria ou por conta de outrem?  
47 e: Própria.  
48 E: Exerce outra ocupação remunerada?  
49 e: Como?  
50 E: Se está em mais algum emprego.  
51 e: Sim.  
52 E: Qual?  
53 e: Como é que eu explico. Trabalhos manuais de campo.  
54 E: Em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão de artista digital? Em  
55 instalações de uma empresa ou em sua casa?  
56 e: Em casa.  
57 E: Há quanto tempo está empregado na área das artes digitais? Ou seja, há quantos  
58 anos trabalha em projetos com outras entidades na área das artes digitais?  
59 e: Dois anos.  
60 E: E há quanto tempo, número aproximado de meses, demorou a encontrar  
61 emprego na área das artes digitais, desde que terminou o grau de escolaridade

62 mais elevado que possui atualmente? Ou seja, quando acabou o décimo segundo  
63 ano, quanto tempo é que demorou até ter o seu primeiro emprego ou o seu  
64 primeiro trabalho como artista digital?  
65 e: Por volta de 5 meses. Julgo eu.  
66 E: Conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar.  
67 e: Da área da animação não tenho nenhuma queixa. Tenho pena de não ter  
68 conseguido mais experiências quando estava no décimo segundo em relação à  
69 animação 3D mas de resto acho que foi perfeito.  
70 E: E quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências  
71 que considera mais relevantes para o exercício da sua profissão enquanto artista  
72 digital?  
73 e: Animação 2D. É o que acredito estar mais confortável. E ligeiramente algum  
74 conhecimento sobre animação 3D.  
75 E: E pode descrever essas competências?  
76 e: Em relação à animação 2D abrange trabalhar com OPENTUNES e mais na  
77 parte da animação tradicional e em relação à animação 3D, mais à  
78 realização/criação de personagens, moldes 3D e animá-los ligeiramente.  
79 Animações Básicas.  
80 E: Ok e como define um artista digital? Ou seja, o que é um artista digital para si?  
81 e: Alguém com o desejo de realizar criação. Criar livremente o que quer que seja.  
82 E com bastante concentração em relação aos seus trabalhos. É necessário bastante  
83 concentração e um certo ritmo e dedicação.  
84 e: Acha que é possível ser um artista digital, mesmo sem ter formação para tal e  
85 porquê?  
86 e: Acho possível porque na área da animação é bastante relacionada com tentativa  
87 e erro. Quanto mais se tenta, melhor vai ficando e mesmo tendo-se formação. Com  
88 força e dedicação é possível alcançar qualquer nível de animação necessária.  
89 Claro que com formação irá facilitar bastante os passos necessários para tal.  
90 E: Muito bem e será que a escola obrigatória deve ministrar conhecimentos,  
91 habilidades, capacidades, competências importantes para os alunos exercerem  
92 futuramente a profissão de artista digital, ou isso deve ser atribuição do ensino

93 superior ou da experiência no trabalho?

94 e: Acredito que deva haver como uma opção, não como algo obrigatório. Mas

95 acredito que seja algo que esteja como opção para que os alunos possam escolher,

96 desde cedo.

97 E: Ok e no seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como

98 artista digital? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve

99 um papel relevante formação deles como Artistas Digitais?

100 e: Sem duvida.

101 E: E neste caso porquê?

102 e: No meu caso ajudou bastante a abranger o conhecimento e as possibilidades,

103 criatividade e uma certa liberdade a todos os alunos que no caso desta área é algo

104 bastante importante e devido a essas escolhas fez com que fosse muito

105 interessante para vários animadores.

106 E: Na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos conhecimentos,

107 habilidades, capacidades e competências que relevantes para um artista digital?

108 Se sim, quais? Em que contextos, formais e informais? Em que disciplinas quais

109 as mais importantes? Considera que os professores que teve foram importantes na

110 sua formação como artista digital?

111 e: Sim, em várias áreas foi bastante importante, principalmente na animação 2D

112 tradicional, ajudou bastante a criar a perspectiva necessária. Em questão a

113 animação 3D, penso que o que tive foi bom, mas acho teria sido necessário mais.

114 Algumas outras áreas que me mostraram bastante necessidade para animação em

115 questão de conhecimentos. Ao ponto de obras já existentes como desencadear a

116 criatividade e conseguir explorar essa criatividade o máximo possível. Não

117 consigo me lembrar do nome das disciplinas especificamente. Mas em geral eu

118 acredito que todas se necessitam e são igualmente importantes para criar o

119 desenvolvimento de conhecimento mais rico possível. Por isso acredito que são

120 todas igualmente necessárias.

121 E: E neste caso acha que os professores que teve foram importantes para se formar

122 como um artista digital?

123 e: Sem duvida, pois muitas vezes, os professores acabam por puxar muito o



124 interesse dos alunos para áreas necessárias que muitas vezes seriam  
125 provavelmente ignoradas e dependendo da capacidade do professor acaba por  
126 fazer com que os alunos explorem mais essas áreas que são bastante importantes.  
127 E: O que pode e deve a escola fazer para melhor preparar os alunos para exercerem  
128 futuramente a profissão de artista digital? Nos programas, nas aulas nas relações  
129 com a comunidade/sociedade/empresas, etc.  
130 e: Principalmente acredito que conhecimento mais geral em relação a todos,  
131 porque neste momento em Portugal a animação 2D é bastante desvalorizada até  
132 certo ponto. Não só nas suas necessidades, mas em geral, a área da animação 2D  
133 é bastante desvalorizada até um certo ponto. Não só nas suas necessidades mas  
134 principalmente no valor da dificuldade da área em si e eu acho que nas áreas em  
135 geral deveriam mostrar maior interesse em reconhecimento sobre a dificuldade  
136 que a área mostra. Penso que seja isso.  
137 E: Chegámos ao fim desta entrevista, tem alguma questão que gostasse de colocar  
138 ou de desenvolver mais?  
139 e: Não.  
140 E: Muito obrigado pela sua colaboração.  
141 e: Agradeço, mesmo.

## Transcrição da entrevista

1 **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2 E: Boa tarde, sou um aluno de mestrado de Sociologia na Universidade de Évora  
3 e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4 estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5 que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos no exercício  
6 de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua colaboração  
7 através da realização de uma entrevista onde irei colocar algumas questões em  
8 torno deste tema. A informação recolhida através desta entrevista destina-se  
9 exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e  
10 académica, pelo que devo garantir que nunca o seu nome verdadeiro será  
11 associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
12 até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
13 importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
14 entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
15 que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
16 se assim o entender não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
17 participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
18 se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo tempo previsto de  
19 aplicação médio está previsto para os 30 minutos apesar de poder desenvolver  
20 mais se quiser. Finalmente quero-lhe pedir autorização para gravar esta  
21 entrevista com recurso aqui ao Discord pois estamos a gravar a entrevista  
22 através do Discord e é necessário fazê-lo porque não conseguiria memorizar  
23 tudo o que venha a dizer e também porque este procedimento simples não  
24 interfere nada com a nossa conversa. Facilitará bastante o tratamento e análise  
25 posterior de dados. Autoriza que a entrevista seja gravada com recurso a  
26 telemóvel e que seja feita por Discord?

27 e: [pausa] Sim!

28 E: Pronto, neste caso agradeço desde já a sua disponibilidade e se concordar  
29 passamos de imediato à realização da entrevista. Podemos começar?

30 e: Sim, claro.

31 E: Pronto, vou lhe pedir depois que fale o mais alto possível para que eu consiga  
32 captar a sua voz em cada uma das perguntas, pronto. Primeira, qual é a sua idade  
33 e em que ano nasceu?  
34 e: Tenho 23 anos e nasci no dia 2/3/ 1997.  
35 E: Pronto, e onde nasceu?  
36 e: No Barreiro em Portugal.  
37 E: Ok, encontra-se solteira ou casada?  
38 e: Solteira.  
39 E: Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui atualmente.  
40 e: Décimo segundo.  
41 E: Pronto e quanto à situação face ao emprego na área da arte digital encontra-se  
42 empregada ou desempregada?  
43 e: De momento, estou desempregada, mas eu faço parte de uma entidade que de  
44 momento não estamos a fazer, mas eles podem me chamar a qualquer altura para  
45 qualquer projeto.  
46 E: Ok, a situação contratual na arte digital, é trabalhadora por conta própria ou  
47 trabalha por conta de outrem?  
48 e: [pausa] Por conta de outrem.  
49 E: Exerce outra ocupação remunerada?  
50 e: [pausa] Não.  
51 E: Ok, há quanto tempo está a...no caso dessa entidade a quem está ligada e que  
52 faz projetos, há quanto tempo está ligada a essa...há quantos anos está empregada  
53 nessa área?  
54 e: Não sei bem há quantos anos, mas...provavelmente há um ano e meio ou há  
55 um ano...mais ou menos.  
56 E: Ok, e quanto tempo, o número aproximado de meses, que demorou a encontrar  
57 emprego na área das artes digitais desde de que terminou o grau de escolaridade  
58 que possui atualmente. Ou seja, quanto tempo, por exemplo, demorou a encontrar  
59 essa entidade onde tem feito agora projetos. Quanto tempo demorou desde de que  
60 terminou o curso até ter essa oportunidade?  
61 e: Mais ou menos dois anos...provavelmente.... dois anos não, peço desculpa!

62 Provavelmente sete meses mais ou menos.  
63 E: Ok, sete meses então. E como foi o seu percurso de formação escolar desde o  
64 básico até agora?  
65 e: [pausa] Como assim?  
66 E: Quando eu digo o seu percurso de formação escolar, é como é que foi a sua  
67 formação académica desde o ensino básico até ao ensino secundário, até ao  
68 curso...que tem por exemplo agora atualmente. Pode descrever na sua ótica, na  
69 sua opinião pessoal como é que caracteriza a formação que teve desde o primeiro  
70 ciclo, segundo ciclo, terceiro ciclo, ensino secundário ou curso profissional que  
71 tenha frequentado, descrever um pouco isso.  
72 e: Ah! Bem, o do básico foi normal, foi bom. No profissional, eu fiz um ano no  
73 barreiro em artes. Também foi bom e depois eu encontrei um curso mais  
74 específico para mim em Lisboa e comecei a fazer o décimo outra vez e correu  
75 tudo bem foi um bocado mais longe de casa, mas foi uma boa experiência do  
76 décimo ao décimo segundo no curso em que escolhi.  
77 E: E neste caso agora, tocando no tópico da escola, acha que a escola obrigatória  
78 deve misturar conhecimentos, habilidades, capacidades e competências para os  
79 alunos exercerem futuramente a profissão de ou profissões ligadas a Artistas  
80 Digitais? Ou que neste caso, em vez de ter esta experiência na escola, deve ser o  
81 trabalho do ensino superior ou da experiência de trabalho a dar esses  
82 conhecimentos e essas capacidades?  
83 e: Não, acho que também deviam implementar isso na escola, no básico e no  
84 décimo. Acho que deviam sempre um pouco de artes e um pouco de  
85 conhecimento para quem quer seguir essa área para dar já mais conhecimentos  
86 para quando forem seguir esse rumo profissional.  
87 E: Ok, no seu caso, acha que a escola foi importante para a sua formação como  
88 artista digital e porquê? E no caso de colegas seus, acha que a escola também  
89 teve um papel importante na formação deles para serem artistas digitais?  
90 e: No básico nem tanto, acho que...no básico tivemos sempre aquelas aulas de  
91 desenho e um pouco mais para o lado do criativo, mas mais do que isso nunca  
92 fizeram muito, mas não na parte digital. Mas no décimo, décimo primeiro e no

93        décimo segundo, aí é que foi mais porque vim mesmo para um curso específico  
94        de animação e ilustração. Então aí é claro que tive aulas específicas para a arte  
95        digital.

96        E: Ok, e na sua opinião em geral, a escola desenvolve nos alunos ou alunas,  
97        conhecimentos, habilidades, capacidades e competências que são relevantes para  
98        ser um artista digital? Se sim, quais seriam essas competências ou capacidades  
99        que a escola desenvolve? E em que contextos? Formais, informais? E já agora,  
100        quais as disciplinas que foram mais importantes para desenvolver essas  
101        competências, acrescento ainda que também pode falar se os professores foram  
102        importantes na sua formação como artista digital?

103        e: Então [pausa] isso aconteceu mais quando eu fiz o meu curso. Tinha mesmo  
104        aulas específicas. Ajudou muito quando eu, por exemplo, fui para o meu estágio.  
105        Mesmo os professores que estavam lá a ensinar, eles já tinham [pausa] já eram  
106        mesmo ativos na profissão de ilustração, mesmo teatro, mesmo de ilustração.  
107        Eram mesmo professores que já tinham esse passado profissional, o que nos  
108        ajudou muito porque eles ensinaram-nos sempre o que é que poderíamos ver lá  
109        fora profissionalmente, as empresas, até tínhamos aulas que nos ensinaram como  
110        formar uma equipa. Tudo o que precisamos de saber para começar um projeto.

111        E: E neste caso, digamos da escola, do primeiro ao décimo segundo ano quais é  
112        que acha que foram as... não houve coisas que lhe tenham ensinado que tenham  
113        servido de competências para o que viria fazer futuramente enquanto artista  
114        digital e mesmo disciplinas específicas até ao décimo segundo ano que tenham  
115        promovido isso?

116        e: [pausa] Do primeiro ao nono não. Não acho que tenha havido nada em  
117        específico que me tivesse ajudado no meu rumo profissional. Mas do décimo ao  
118        décimo segundo eram aquelas aulas específicas de... aula de animação, animação  
119        digital, ilustração digital, desenho...

120        E: E lembra-se em que disciplinas é que... e essas aulas já são disciplinas ou isso  
      são matérias que davam em disciplinas específicas?

121        e: Não, eram mesmo aulas que nós tínhamos.

122        E: Ok, ok, pronto, então o que é que acha, na sua opinião, que a escola pode e

123 deve fazer para melhor prepararem os alunos para exercerem futuramente  
124 profissões artísticas digitais? Neste caso, nos programas que as escolas tenham,  
125 nas aulas ou nas relações com a comunidade, empresas, sociedade.  
126 e: [pausa] Pronto, eu agora não sei o quanto artístico é que as aulas têm estado nas  
127 escolas agora, mas quando eu andava na escola era tudo muito mais em papel,  
128 mais tradicional, não havia nada em digital. Era tudo mais aqui tem um tema e  
129 façam o que vocês quiserem. O que eu acho é que poderiam exercer mais projetos  
130 digitais, como em 3D, em Photoshop, coisas do gênero. As pessoas terem mais  
131 conhecimento na área digital mesmo que o tradicional também é importante para  
132 a pessoa treinar o desenho ou o que quer que seja para depois por no digital mas  
133 si, se calhar focarem mais nos computadores, nos Tablets para a pessoa se  
134 acostumar mais ao digital porque é um pouco diferente do que o tradicional com  
135 um papel e caneta.

136 E: Ok, boa. Passamos então à próxima pergunta, quais os conhecimentos, as  
137 habilidades, as capacidades e as competências que considera mais relevantes para  
138 o exercício da sua profissão enquanto artista digital?

139 e: [silêncio]

140 E: Quais, digamos as competências ou capacidades ou habilidades e  
141 conhecimentos que acha que são mais importantes para o exercício da sua  
142 profissão enquanto artista digital?

143 e: Ah, conhecer bem os programas que nós usamos, como por exemplo os atalhos  
144 para exercermos os nossos projetos mais rápido, conhecer bem o programa, para  
145 termos...porque por vezes, nós só sabemos o básico e se calhar até temos mais  
146 trabalho a exercer qualquer coisa no projeto quando já havia uma maneira mais  
147 fácil de exercer. Por isso, conhecer bem os programas, trabalhar e conhecer bem,  
148 pronto, os programas. É isso.

149 E: Ou seja, competências digitais, neste caso manuseamento de programas e  
150 softwares ligados à área da animação, edição audiovisual?

151 e: O tablet com as ferramentas, o tablet, computador. Sim, isso.

152 E: Então neste caso, pode descrever um pouco essas competências que acabou de  
153 referir?

154 e: Eu já não trabalho com os programas há algum tempo. Programas como o  
155 Photoshop, o AfterEffects, o premier. O Photoshop que serviria mais para  
156 ilustração digital onde também podemos animar, sei que também há uma parte  
157 também que dá para fazer isso que já o fiz. Até acho melhor o Photoshop do que  
158 o Flash. É só uma preferência pessoal. Gosto mais de animar no Photoshop  
159 porque tem mais ferramentas de pincel diferentes. E no Flash acho as ferramentas  
160 um bocado muito...não consigo trabalhar tão bem com elas e pronto. O After  
161 Effects uso mais para efeitos que possa por nas animações.  
162 E: Pronto, deseja acrescentar mais alguns pormenores? Deseja acrescentar mais  
163 alguma coisa ainda a esta pergunta ou já explicou toda a parte que queria realçar?  
164 e: Não, acho que é tudo.  
165 E: E acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal?  
166 e: Sim.  
167 E: Já agora porquê?  
168 e: Porque eu acho que é uma questão mais de vontade e de criatividade e hoje em  
169 dia já há tantas coisas como vídeos no Youtube de pessoas a ensinar tantas coisas,  
170 ainda se calhar a aprofundar ainda mais sobre um assunto do que nas escolas. Eu  
171 acho que é mais uma questão de vontade de aprender e criatividade, por isso eu  
172 acho que mesmo que se não houver formação acho que mesmo assim uma pessoa  
173 pode aprender ainda muita coisa. Acho que a formação é mais para no currículo,  
174 é sempre bom se a pessoa realmente quiser ter uma profissão na área. Acho que  
175 ter essa formação e estar no CV, acho que é bom, mas não acho que a pessoa  
176 consegue as mesmas habilidades mesmo com formação.  
177 E: Chegámos ao fim desta entrevista, tem alguma questão que gostasse de colocar  
178 ou de desenvolver mais?  
179 e: Ah, não.  
180 E: Ok, então muito obrigada pela colaboração.  
181 e: Obrigado!

## Transcrição da entrevista

1 **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2 E: Boa tarde, sou um aluno de mestrado em Sociologia na Universidade de Évora  
3 e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4 estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5 que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o  
6 exercício de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua  
7 colaboração através da realização de uma entrevista onde lhe irei colocar algumas  
8 questões em torno deste tema.

9 A informação recolhida através desta entrevista destina-se  
10 exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e  
11 académica, pelo que devo garantir-lhe que nunca o seu nome verdadeiro será  
12 associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
13 até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
14 importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
15 entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
16 que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
17 se assim o entender, não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
18 participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
19 se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo tempo de  
20 aplicação médio está previsto para os 30 minutos. Finalmente quero-lhe pedir  
21 autorização para gravar esta entrevista com o telemóvel e que esta seja com  
22 recurso a Discord como estamos a fazer neste momento. É necessário fazê-lo  
23 porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer e também porque este  
24 procedimento é simples não interfere nada com a nossa conversa. Facilitará  
25 bastante o tratamento e análise posterior dos dados. Autoriza que esta entrevista  
26 seja gravada com recurso a telemóvel e que seja feita no Discord?

27 e: Autorizo!

28 E: Agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar passamos de  
29 imediato à realização da entrevista. Podemos começar?

30 e: Sim.



31 E: Qual é a sua idade, em que ano nasceu?  
32 e: Tenho 23 anos, nasci em 1997.  
33 E: Onde nasceu?  
34 e: Não consegui perceber.  
35 E: Ah desculpe, onde nasceu?  
36 e: Onde?  
37 E: Sim, sim!  
38 e: Em Abrantes.  
39 E: Em que país?  
40 e: Portugal.  
41 E: Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui?  
42 e: Tenho a licenciatura e no mestrado fiz um curso profissional.  
43 E: Na sua situação face ao emprego na área da arte digital, encontra-se empregada  
44 ou desempregada?  
45 e: Atualmente encontro-me desempregada, mas já realizei vários trabalhos dentro  
46 da área para diversas entidades.  
47 E: Na sua situação contratual, na área da arte digital, é trabalhadora por conta  
48 própria ou por conta de outrem?  
49 e: Por conta própria.  
50 E: Exerce outra ocupação remunerada?  
51 e: Atualmente não, mas já exerci.  
52 E: Qual?  
53 e: Tive um pequeno emprego como assistente de Telemarketing.  
54 E: Em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão, na área da arte digital? É  
55 nas instalações de uma empresa ou num atelier própria na sua casa?  
56 e: Normalmente é em minha casa.  
57 E: Há quanto tempo está empregada nesta área? Número de anos, no seu caso,  
58 como você está a fazer projetos, ou melhor tem andando a fazer projetos para  
59 entidades. Há quanto tempo...até ao seu último projeto, há quantos anos é que  
60 está a fazer estes projetos?  
61 e: 1 a 2 anos. Provavelmente só há 1 ano.

62 E: Quanto tempo, número aproximado de meses, demorou a encontrar emprego  
63 na área das artes digitais, desde de que terminou o grau de escolaridade mais alto  
64 que possui atualmente?

65 e: Assim que terminei o grau de escolaridade tive alguma facilidade em arranjar  
66 emprego porque foi através de conhecimentos que fiz com os meus professores,  
67 mas após isso foi ficando mais complicado.

68 E: Conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar até ao ensino superior.  
69 e: Sim...

70 E: Diga, diga.

71 e: Desculpe não percebi, está a fazer interferência outra vez.

72 E: Ah, eu perguntei: “Conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar não  
73 superior até ao ensino superior.”

74 e: Continuo sem conseguir perceber [risos]

75 E: Então dê-me só aqui um segundo. Pronto, eu enviei a pergunta aqui pó Discord  
76 consigo no chat para ver se...

77 e: Ah, já vi.

78 E: Pronto, vou passar a fazer assim caso não consiga me perceber.

79 e: Ok, muito bem. Então o meu percurso de formação escolar...se calhar posso  
80 começar pelo meu décimo segundo que comecei logo em artes no secundário.  
81 Depois fui para a universidade onde tirei 3 anos de Design de animação de  
82 Multimédia e assim que saí desse curso especializei-me em animação 3D. É uma  
83 área que já tinha tido no meu curso de universidade, mas quis aprofundar mais.

84 E: Quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências que  
85 considera mais relevantes para o exercício da sua profissão enquanto artista  
86 digital?

87 e: [Lê a pergunta no nosso chat do Discord] Muito provavelmente a criatividade e  
88 a originalidade porque como há bastantes artistas temos que nos destacar dos  
89 outros, simpatia acima de tudo também porque ninguém gosta de trabalhar com  
90 pessoas arrogantes e ser empenhado e estar sempre disposto a aprender mais e  
91 novas técnicas, novos programas e acho que é basicamente isso.

92 E: E pode descrever essas competências que acabou de referir?

93 e: [lê a pergunta no nosso chat do Discord] Como assim descrever?  
94 E: Descrever...por exemplo esteve-me a falar da originalidade, da empatia  
95 digamos assim e de outros elementos semelhantes. Pode descrever um bocado  
96 essas competências que referiu?  
97 e: [pausa] Uma pergunta um bocado complicada [risos]. Muito bem, então é  
98 preciso originalidade para realizar os trabalhos. Temos sempre de aprender coisas  
99 novas e diferentes do que já é feito. Ser simpático também é sempre fundamental  
100 porque tens de tratar bem quem nos emprega e se empregarmos outras pessoas  
101 para conseguirmos criar uma boa equipa, porque se não houver boa comunicação  
102 entre as pessoas é difícil trabalhar e nesta área, especialmente animação, não se  
103 consegue fazer uma animação sozinhos. Temos de trabalhar bem com quem  
104 escreve, por exemplo o roteiro, quem faz o som, não pode haver problemas entre  
105 as pessoas.  
106 E: Boa, ou seja, o trabalho em equipa.  
107 e: Exatamente.  
108 E: Como definiria um artista digital?  
109 e: [lê a pergunta no nosso chat do Discord] Um artista digital, bem pode ter dois  
110 sentidos esta pergunta, por isso vou responder aos dois. Pode ser então uma  
111 pessoa, um artista que faça os seus trabalhos mais a nível digital como se calhar  
112 um animar 2D ou 3D que use programas digitais ou que faça ilustrações para  
113 plataformas digitais, ou então... perdi-me um bocado no raciocínio peço desculpa  
114 [risos], ou então um artista que só se vende sobretudo a nível digital que não faz  
115 nada para fora, não faz por exemplo trabalhos em papel ou coisas assim.  
116 E: Pronto, acha que é possível se ser um artista digital mesmo sem ter formação  
117 para tal? E porquê?  
118 e: [lê a pergunta no nosso chat do Discord] Sim, é possível, especialmente se for  
119 um artista de ilustrações, até podemos ver por exemplo pela plataforma do  
120 Instagram, muitos artistas que nem sequer têm formação académica. Alguns  
121 ainda nem sequer acabaram o décimo segundo ano por exemplo e fazem já  
122 ilustrações muito boas. Quase nível profissional e através das redes sociais  
123 conseguem expandir os seus contatos e serem chamados para pequenos trabalhos

124 de freelancer ou até grandes trabalhos e não precisam de grandes informações  
125 para isso. Basta simplesmente ter o talento e saber divulgar o seu trabalho.  
126 E: E será que a escola obrigatória, neste caso até ao décimo segundo ano, deve  
127 misturar conhecimentos, habilidades e capacidades e competências importantes  
128 para que os alunos possam vir a exercer futuramente a profissão de artista digital,  
129 ou isso deve ser atribuição do ensino superior ou da experiência do trabalho? Eu  
130 estou a enviar ao mesmo tempo as perguntas para si para o caso de não me  
131 perceber bem, por causa das interferências.  
132 e: Sim, estou a ler a pergunta [risos] [lê a pergunta no nosso chat do Discord].  
133 Penso que isso deve ser do trabalho do ensino superior porque nem todos os  
134 alunos têm interesse nesta área e se começarmos a misturar essas habilidades e  
135 conhecimentos sobre a arte digital tão cedo, teríamos de misturar também sobre  
136 outras áreas e seria já carga a mais para os alunos.  
137 E: E no seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como artista  
138 digital? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve um  
139 papel relevante na formação deles para serem artistas digitais?  
140 e: [lê a pergunta no nosso chat do Discord] Aqui quando se refere a escola...  
141 E: É até ao décimo segundo ano.  
142 e: Ensino obrigatório ou assim?  
143 E: É até ao décimo segundo ano.  
144 e: Ah, ok. Tem aspetos importantes, no sentido...lá está, da empatia e de nos  
145 obrigar a trabalhos de grupo e também a expandir os nossos conhecimentos para  
146 fora da área artística. Por exemplo aprender um pouco de história, um pouco  
147 português, é sempre importante porque temos de ter alguma cultura geral para  
148 fazer a maior parte dos trabalhos artísticos. Tipo, não podemos fazer baseados  
149 em nada. Temos de ter, na maior parte das vezes, temos de ter uma mensagem  
150 que queremos transmitir com os nossos trabalhos senão são vazios e se não  
151 tivermos conhecimentos anteriores sobre certos assuntos e diversos assuntos é  
152 mais complicado de transmitir e nem chega a todas as pessoas. É o mesmo que  
153 fazer agora, por exemplo, um vídeo de animação e isso só iria chegar às pessoas  
154 que soubessem animação porque não tinha as bases anteriores. Neste caso, por

<p><b>NOTAS DE ENTREVISTA</b></p> <p>O/A Entrevistador/a: _____</p> <p>Data: ___ / ___ /2020      Local: _____</p> <p>Observações: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

155 exemplo, um poema qualquer que demos de Fernando Pessoa. Se não tivesse  
156 então estudado isso não ia conseguir transmitir algo que outras pessoas soubessem  
157 mesmo que essa pessoa não tivesse estudado artes.

158 E: Na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos os conhecimentos,  
159 habilidades, capacidades e competências e que sejam importantes para se ser um  
160 artista digital? Se sim, quais? Em que contextos, formais e informais? Em que  
161 disciplinas, quais as mais importantes? E se acha que os professores foram  
162 importantes na sua formação como artista digital?

163 e: [Lê a pergunta no nosso chat do Discord] Então muito bem, a escola deu-me  
164 alguns conhecimentos e habilidades sim. Mas para nível de artista digital  
165 especificamente penso que não foi assim...nada muito...como hei de  
166 dizer...muito explícito. Foram capacidades e competências e habilidades que  
167 acho que são precisas para toda a gente, para qualquer área. Por exemplo, se  
168 uma pessoa no secundário seguiu artes ou assim já tinha alguma experiência em  
169 desenhar, mas também havia gente no meu curso superior que não era de artes e  
170 não sabia tão bem desenhar e isso não os impediu de fazerem um trabalho tão bom  
171 ou até melhor do que as pessoas que tiveram em artes. Então acho que nesse  
172 sentido a escola se calhar não é assim tão importante para quem quer ser artista  
173 porque são habilidades que se podem ir aprendendo ao longo da vida e não  
174 precisam de propriamente de ser trabalhadas logo nessa altura. Talvez as disciplinas  
175 que tenham sido mais importantes...vou voltar então à parte que falei sobre o  
176 conhecimento geral seria então a história e português e as artes em si para quem  
177 teve a oportunidade de ter essa disciplina.

178 E: Então e em relação aos professores? Acha que eles também...eu percebi que a  
179 escola é uma coisa em que as pessoas podem aprender de outras formas e que há  
180 vários métodos para isso, mas acha que então, por exemplo, no ensino secundário,  
181 os professores não se...você tirou artes, acha que os professores tiveram alguma  
182 influência ou foram importantes para a sua formação ou coisas que tenha retido  
183 deles ou assim para vir a exercer a sua profissão?

184 e: Provavelmente em específico, neste caso, a nível de animação em específico  
185 não acho que tenha tido alguma influência dos professores. Talvez alguns

186     pudessem gostar mais de artes em si, mas não propriamente de animação  
187     especificamente.

188     E: Então o que pode e deve a escola fazer para melhor preparar os alunos  
189     exercerem futuramente a profissão de artista digital? Nos programas, nas aulas  
190     nas relações com a comunidade, sociedade, empresas e etc.

191     e: [lê a pergunta no nosso chat do Discord] Acho que podia haver...como é que  
192     hei de dizer...uma espécie de futurália lá dentro das escolas em que pudessem  
193     informar melhor os alunos sobre os tipos de cursos que existem. Os tipos de  
194     cursos/os tipos de profissões. Porque por exemplo, eu vou falar do meu caso. Eu  
195     demorei muito tempo a perceber que animação era uma profissão digna em  
196     Portugal e que existia. Sempre vi desenhos animados, mas não sei, nunca me  
197     entrou na cabeça que existia um profissional propriamente que fizesse desenhos  
198     Animados. Então acho que a escola, nesse aspeto, também não soube preparar as  
199     pessoas porque saímos de lá, não sabemos que áreas que há, não sabemos que  
200     cursos é que há e eu tive que fazer essa pesquisa toda sozinha e ainda a futurália  
201     que encontrei na Internet. Acho que as escolas podiam ter algum dia, se calhar,  
202     específico para falar sobre tipo de profissões que há. Sei que há umas escolas em  
203     que se costuma poder fazer uns testes psicotécnicos com os psicólogos mesmo  
204     da escola só que esse teste também não tem assim as profissões mais específicas.  
205     Por exemplo, dizer: “Vais para artes”, “Vais para ciências”, “vais para  
206     matemáticas”, mas não elaboram muito a questão a fundo. Então nesse aspeto,  
207     acho que a escola também não sabe preparar sobre o que é que está fora da escola.

208     E: Chegámos então ao fim desta entrevista, tem alguma questão que gostasse de  
209     colocar ou de desenvolver mais?

210     e: Não consegui perceber.

211     E: Disse que agora chegámos ao fim da entrevista e se tem alguma questão que  
212     gostasse de colocar ou de desenvolver mais?

213     e: Está tudo dito.

214     E: Eu estou a escrever o que disse para si, enviei agora para o chat. Se calhar dá-  
215     lhe mais jeito.

216     e: Sim, acho que falei sobre tudo o que era mais importante. Não sei se quer que

217     eu fale mais sobre alguma pergunta.

218     E: Do meu lado está tudo bem e você esteve bastante bem na entrevista, não houve  
219     quaisquer problemas a nível das suas respostas. Agradeço portanto, desde já  
220     muito a sua colaboração.

221     e: Obrigada!

## Transcrição da entrevista

1 **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2 E: Boa tarde, sou um aluno de mestrado em Sociologia na Universidade de Évora  
3 e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4 estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5 que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o  
6 exercício de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua  
7 colaboração através da realização de uma entrevista onde irei colocar algumas  
8 questões em torno deste tema.

9 A informação recolhida através desta entrevista destina-se  
10 exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e  
11 académica, pelo que devo garantir-lhe que nunca o seu nome verdadeiro será  
12 associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
13 até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
14 importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
15 entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
16 que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
17 se assim o entender, não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
18 participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo,  
19 portanto, é que se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo  
20 tempo previsto de aplicação médio está previsto para os 30 minutos. Finalmente  
21 quero-lhe pedir a autorização para gravar esta entrevista com o telemóvel e que  
22 esta seja feita com recurso a Facebook como estamos a fazer neste momento. É  
23 necessário fazê-lo porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer e  
24 também porque este procedimento é simples não interfere nada com a nossa  
25 conversa. Facilitará bastante o tratamento e análise posterior dos dados. Autoriza  
26 que a conversa seja gravada com recurso a telemóvel e que seja feita no Facebook?  
27 e: Sim, autorizo.

28 E: Agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar passamos de  
29 imediato à realização da entrevista.

30 Podemos começar?



31 e: Sim, vamos lá.

32 E: Qual é a sua idade e em que ano nasceu?

33 e: Então, tenho 26 anos e nasci a 15 de julho de 1994.

34 E: E onde nasceu?

35 e: Nasci no Redondo, numa vila perto de Évora.

36 E: Neste caso em Portugal. Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui?

37 e: A licenciatura.

38 E: Na sua situação face ao emprego na área da Arte Digital, está empregado ou

39 desempregado?

40 e: Neste momento, estou desempregado. Fiquei desempregado há um mês por

41 causa do COVID. É uma empresa pequena com poucos meios e então como era

42 o mais novo, foi o que foi, tive de sair.

43 E: E na sua situação contratual, na área da arte digital, é trabalhador por conta

44 própria ou por conta de outrem?

45 e: Tive a trabalhar por conta de outrem sim.

46 E: Exerce outra ocupação remunerada?

47 e: Neste momento não.

48 E: Em que tipo de espaço físico geralmente exerce a sua profissão? Nas

49 instalações da empresa ou neste caso, na sua casa?

50 e: Normalmente nas instalações da empresa, mas em muitos casos, poderá ser

51 também em casa. Depende dos trabalhos.

52 E: E durante quanto tempo esteve empregado nesta área? Neste caso, o número

53 de anos.

54 e: Tive um ano e meio empregado.

55 E: E quanto tempo, número aproximado de meses, demorou a encontrar trabalho

56 na área das artes digitais desde de que terminou o grau de escolaridade mais

57 elevado que possui atualmente?

58 e: 6 meses e foi também que eu fui para o estrangeiro, tive no Luxemburgo e tive

59 que andar de porta em porta à procura de emprego.

60 E: Conte-nos como o foi o seu percurso de formação escolar não superior e/ou

61 superior.

62 e: Então, fiz o ensino básico até ao nono ano, depois fui para o ensino profissional,  
63 décimo segundo ano. Tirei um curso profissional de audiovisuais de vídeo.  
64 Depois, fui para um curso de formação tecnológica em desenvolvimento de  
65 produtos de multimédia e depois fui para o curso de Design de animação da  
66 Licenciatura.

67 E: Quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências que  
68 considera mais importantes para o exercício da sua profissão enquanto artista  
69 digital?

70 e: Procura, perseverança, desenrascar-se, neste meio temos sempre que andar à  
71 procura de soluções para os problemas que vamos ter. Quem trabalha com os  
72 programas, sabe o que é, como Artista Digital. Temos que andar sempre à procura  
73 de soluções para o que precisamos de fazer.

74 E: E pode descrever essas competências?

75 e: Claro, claro, a perseverança é uma competência digamos...principal, uma  
76 competência assim...importante. Confiança, também é preciso confiança de que  
77 se vai encontrar solução porque no Digital há sempre pequenos problemas que  
78 aparecerem no decorrer do desenvolvimento de um trabalho e muitas vezes não  
79 temos as respostas, nem temos no ensino superior, nem nada do que tiramos.  
80 Temos de fazer pesquisa. Também somos pesquisadores, é uma competência boa.

81 E: Ok e como define um artista digital?

82 e: Um artista digital para mim é uma pessoa...é preciso ser perseverante como eu  
83 disse, ser criativo, encontrar novas soluções para as dificuldades que vão  
84 aparecendo durante o seu percurso e também ter confiança a ir em frente e  
85 mostrar o seu trabalho, porque é um meio mais delicado do que se fosse  
86 pessoalmente e que muitas vezes as pessoas não apreciam tanto o trabalho digital  
87 como se fosse físico. Há ainda essa distinção, mas com o que vivemos hoje em  
88 dia com o COVID, penso que vai ser a ponte que as pessoas deem mais valor ao  
89 digital e que não é um trabalho sentado que não é trabalho porque para a maioria  
90 das pessoas é um pouco tabu enquanto o trabalho sentado não é um trabalho a  
91 sério como seria.

92 E: E acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal?

93 e: Acho, mas é preciso ter boas capacidades e um bom portfólio e mostrar mesmo  
94 que “eu sou um bom artista” senão é muito difícil, é preciso mostrar mesmo que  
95 se sabe o que se está a fazer, senão é muito difícil sentir a informação e sentir  
96 sem um diploma.

97 E: E neste caso, acha que a escola obrigatória deve misturar conhecimentos,  
98 habilidades, capacidades, competências importantes para os alunos exercerem  
99 futuramente a profissão de artista digital, ou isso deve ser atribuição do ensino  
100 superior ou da experiência no trabalho?

101 e: Eu concordo que deve ser inserido porque penso preparar os alunos para uma  
102 nova era que é esta do Século XXI e com competências de desenvolvimento  
103 pessoal, organizacional e gestão de tempo porque estar a um computador, uma  
104 pessoa muitas vezes distrai-se facilmente e tem que haver alguma disciplina,  
105 alguma concentração, tem que haver um bom preparação senão é difícil  
106 distrair-se e acho que isso já devia ser dado desde o início como uma disciplina  
107 auxiliar para...dar uma direção psicológica. Para se ter foco, porque é preciso  
108 foco e manter a concentração.

109 E, no seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como artista  
110 digital? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve um  
111 papel relevante nas suas formações para serem Artistas Digitais?

112 e: Acho que também depende das escolas, depende dos professores, isso  
113 influencia muito. Mas o que senti é que na maioria da escola, no ensino superior,  
114 podia haver mais estágios profissionais pois acho que não existem muitos  
115 acordos a nível da área digital, na área criativa, há mais para as áreas das ciências  
116 e nesta parte criativa, não há muitos acordos para os alunos irem mesmo fazer  
117 em campo o que aprenderam nos anos e em relação à pergunta, perdi-me um  
118 pouco. Podes repetir, para eu responder melhor?

119 E: Basicamente, se acha que a escola foi importante para a sua formação  
120 individual enquanto artista digital, porquê? E no caso de colegas seus, se acha  
121 que a escola também foi importante na formação deles para serem artistas  
122 digitais?

123 e: Sim, acho que a escola é muito importante porque mostra as ferramentas que

124 há e o que se pode fazer. E mostra os caminhos que podes percorrer mas depois é  
125 o próprio aluno que tem que ir em frente e lutar para ter sucesso nesta área digital,  
126 nesta área criativa também e também tive colegas meus sim, que teve muita  
127 importância, o ensino que tiveram porque abriu-lhes novos horizontes e ver o  
128 nosso conhecimento que lhes abriram portas, oportunidades que através de  
129 professores, acho que é sempre uma mais valia.

130 E: E na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos conhecimentos,  
131 habilidades, capacidades e competências que relevantes para um artista digital?  
132 Se sim, quais? Em que contextos, formais e informais? Quais as mais  
133 importantes? E se acha que os professores que teve foram importantes na sua  
134 formação como artista digital?

135 e: Pode repetir, se faz favor outra vez?

136 E: Sim, desculpe. Se na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos  
137 conhecimentos, habilidades, capacidades e competências que relevantes para um  
138 artista digital? Se sim, quais? Em que contextos, formais e informais? Em que  
139 disciplinas, quais as mais importantes? E se acha que os professores foram  
140 importantes na sua formação como artista digital?

141 e: É melhor separarmos isso, tem 3 ou 4 perguntas juntas. A primeira em que  
142 contexto...para explicar como é que a escola me preparou...podes repetir outra  
143 vez?

144 E: Sim, esta pergunta é um bocado para fazer com que as pessoas falem um  
145 bocado mais à vontade e de uma forma mais desconectada para falarmos de vários  
146 elementos e tudo, mas eu posso repetir. Basicamente a primeira pergunta é...isto  
147 é tudo dentro da mesma pergunta, mas está dividido assim: a primeira pergunta  
148 basicamente é se a escola desenvolve, se na sua opinião, a escola desenvolve, em  
149 geral, a escola desenvolve nos alunos, competências de artistas digitais, para se  
150 ser um artista digital. Neste caso, se sim, quais essas competências e em que  
151 disciplinas é que desenvolve essas competências e se acha que os professores  
152 foram importantes na sua formação como artista digital.

153 e: Hum, hum, ok. Então eu vou-te responder. A escola deu competências, deu  
154 competências criativas e de exploração para o próprio aluno explorar e ser capaz

155 de ser diferente e seguir o seu caminho. Nessa parte, tive um bom  
156 acompanhamento, mas houve outra parte que a nível psicológico, a nível de  
157 orientação psicológica, que acho que devia ser introduzido, no ensino. Senti que  
158 faltava isso para direcionar os alunos e/ou cada um com a ajuda de uma pessoa  
159 profissional ou acompanhamento pedagógico e profissional de orientação. Foi só  
160 o que eu senti falta. As disciplinas que eu senti que foram uma mais valia foi a de  
161 desenho, porque aí nessa disciplina perdi os medos de desenhar ou de errar e para  
162 se ser um artista tem que se...não se pode ter medo de errar, tem que se tentar e  
163 isso é uma mais valia que tive no meu curso e o acompanhamento dos professores  
164 é fundamental. Ter-se professores que deixam os alunos à vontade para que o  
165 próprio processo os cativa e para que os alunos consigam se desenvolver à sua  
166 maneira porque no mundo todos nós somos diferentes e ganha as suas  
167 competências através do próprio descobrir porque também é muito do “descobrir  
168 quem eu sou” que é o ensino superior. Foi aí que descobri quem eu sou e o que  
169 quero um pouco. Não sei...se houve mais disciplinas. Não sei se queres que eu  
170 desenvolva mais.

171 E: Sim, sim, está à vontade.

172 e: A disciplina que também houve na área criativa, a fotografia, a disciplina da  
173 Fotografia que também foi importante. Até termos como artista digital. Tem que  
174 se treinar tão bem muitas coisas como procurar soluções para problemas que  
175 temos a nível visual. Os problemas registados são na sua maioria a nível visual.  
176 Tem que trabalhar com a imagem, com o corpo, com isso tudo. E o ensino  
177 superior, as disciplinas que tive, desde fotografia, desenho, vídeo, animação,  
178 foram tudo áreas distintas que se complementam apesar de serem diferentes, que  
179 é o desenvolvimento do artista para enquanto ganhar capacidades e competências  
180 para conseguir encontrar um trabalho. E a competência maior é a capacidade de  
181 te adaptares bem à situação e à vida em que estás para poderes ir em frente até um  
182 grande treino que se tem e acho que ya...não sei se queres que me explique  
183 melhor.

184 E: Já podemos voltar a essa parte outra vez a seguir. O que pode e deve a escola  
185 fazer para melhor preparar os alunos para exercerem futuramente a profissão de

186 artista digital? Nos programas, nas aulas, nas relações com a  
187 comunidade/sociedade/empresas...

188 e: Acho que deve haver um foco maior, na área em específico em si porque senti  
189 que se dispersava muito no curso também com o curso que eu tirei. Mas é geral  
190 pois é que eu oiço de colegas de outros cursos que se perde muita coisa de áreas  
191 diferentes. Tudo na área digital e que não o foco em que o aluno não consegue  
192 Concentrar, pois, perde-se mais no desenvolver das suas competências.

193 E: Chegámos ao fim desta entrevista. Tem alguma questão que gostasse de colocar  
194 ou de desenvolver mais? Pode sentir-se à vontade se quiser falar mais de alguma  
195 pergunta que lhe fiz e que queira desenvolver mais essa pergunta está à vontade.  
196 No caso de querer falar mais sobre ela.

197 e: Em relação às perguntas das disciplinas e como influenciam. Tem que depender  
198 sempre dos professores. Acho que os professores...os professores têm um papel  
199 muito importante no Artista Digital. É aí que tem que haver um maior foco, é na  
200 situação também dos professores. Também tive professores que só falavam o  
201 básico, não ajudavam os alunos e acho que o professor tem um papel muito  
202 importante que dá a disciplina ao Artista Digital conseguir ter mais confiança e  
203 conseguir estar mais preparado para as dificuldades que se tem neste meio digital  
204 que é tão concorrido e tão vasto também que é...e é isso que os faz perderem-se  
205 e sentirem-se frustrados. [pausa] Não sei se o Pedro quer que eu responda a mais  
206 alguma pergunta em específico.

207 E: Se tiver alguma opinião em concreto sobre mais sobre este assunto. Já  
208 mencionou o papel das disciplinas, o papel dos professores, já mencionou  
209 contextos diferentes. Posso só adicionar mais uma pergunta interessante que é,  
210 acha que os alunos desenvolvem estas competências num contexto mais formal  
211 ou num contexto mais informal?

212 e: Essa pergunta é um bocado difícil, é metade, metade. Formal é o básico, a base,  
213 aprende-se no ensino superior, e depois o informal é...não sei se estou a  
214 responder bem...é trabalho de casa. Ou seja, ir à procura na Internet novas  
215 soluções, novos meios para fazer as coisas, meios mais além. Acho que o ensino  
216 ainda não dá as ferramentas todas para ser um artista digital a 100 por cento, tem

217 que haver muito trabalho de casa do próprio aluno, artista, para se  
218 autodesenvolver e ir mais além.  
219 E: Agora sim, chegámos ao fim desta entrevista, tem alguma dúvida, alguma coisa  
220 que gostasse de desenvolver mais?  
221 e: Penso que não, penso que não.  
222 E: Muito obrigado pela sua colaboração!  
223 e: Obrigado Pedro!

## Transcrição da entrevista

1 **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2 E: Boa tarde, sou um aluno de mestrado em Sociologia na Universidade de Évora  
3 e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4 estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5 que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos para o  
6 exercício de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua  
7 colaboração através da realização de uma entrevista onde irei colocar algumas  
8 questões em torno deste tema.

9 A informação recolhida através desta entrevista destina-se  
10 exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e  
11 académica, pelo que devo garantir-lhe que nunca o seu nome verdadeiro será  
12 associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
13 até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
14 importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
15 entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
16 que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás  
17 se assim o entender, não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
18 participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
19 se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista cujo tempo previsto de  
20 aplicação médio está previsto para os 30 minutos. Finalmente quero-lhe pedir  
21 autorização para gravar esta entrevista com o telemóvel e que esta seja feita com  
22 recurso a Facebook como estamos a fazer neste momento. É necessário fazê-lo  
23 porque não conseguiria memorizar tudo o que venha a dizer e também porque este  
24 procedimento é simples não interfere nada com a nossa conversa. Facilitará  
25 bastante o tratamento e análise posterior dos dados. Autoriza que a conversa seja  
26 gravada com recurso a telemóvel e que seja feita no Facebook?

27 e: [pausa] Sim, Sim!

28 E: Agradeço desde já toda a sua disponibilidade e se concordar, passamos de  
29 imediato à realização da entrevista. Podemos começar?

30 e: Podemos.



31 E: Primeiro, qual é a sua idade e em que ano nasceu?  
32 e: Então, tenho 23 anos e nasci em 1997.  
33 E: Em que país?  
34 e: Em Portugal.  
35 E: Onde nasceu?  
36 e: [pausa] [silêncio]  
37 E: Ah, peço desculpa. Perguntei onde nasceu.  
38 e: Sim, nas Caldas da Rainha.  
39 E: Qual é o nível de escolaridade mais alto que possui atualmente?  
40 e: Ah, licenciatura.  
41 E: Como é que está a sua situação face ao emprego na área da arte digital? Se está  
42 empregada, desempregada?  
43 e: [pausa] Ou seja, estou desempregada, mas já trabalhei como Freelancer e neste  
44 momento estou num projeto do qual não posso revelar muitas coisas.  
45 E: A sua situação contratual na área da arte digital é trabalhadora por conta própria  
46 ou trabalhadora por conta de outrem?  
47 e: Então, quando estou em Freelancer sou trabalhadora por conta própria.  
48 E: Sim, exerce outra ocupação remunerada?  
49 e: Não.  
50 E: Ok, em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão? Nas instalações de  
51 uma empresa ou num atelier próprio na sua casa?  
52 e: Neste momento é na minha casa.  
53 E: Há quanto tempo está empregada nesta área, o número de anos?  
54 e: Ou seja, mais ou menos há um ano.  
55 E: Quanto tempo, número aproximado de meses, demorou a encontrar emprego  
56 na área, neste caso as artes digitais, desde de que terminou o grau de escolaridade  
57 mais alto que possui atualmente?  
58 e: Ou seja, terminei em fevereiro, em 2019 e consegui o meu primeiro trabalho  
59 como Freelancer foi em agosto de 2019.  
60 E: Ok, pode só tentar falar um pouco mais alto para que eu consiga gravar melhor  
61 a sua voz?

62 e: Ok, ok!

63 E: Pronto, conte-nos como foi o seu percurso de formação escolar, tanto o não  
64 superior, como até o superior.

65 e: Ok, então andei na escola básica normal, depois segui o secundário regular em  
66 artes visuais e depois entrei no Politécnico de Portalegre para a licenciatura de  
67 Design e de Animação

68 E: Quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências que  
69 considera mais importantes para o exercício da sua profissão enquanto artista  
70 digital?

71 e: Ok, em termos de conhecimentos e competências, eu acho que o mais  
72 importante é, neste caso o desenho, não é? Porque um bom artista digital tem de  
73 saber o seu desenho muito bem. Então é praticar desenho, ou seja, desenho à  
74 vista, desenhar praticamente todos os dias. E depois outra que eu acho muito  
75 importante é treinar a criatividade porque a criatividade não aparece do nada,  
76 então nós temos de aprender a treinar e acho que isso é umas das coisas que às  
77 vezes no meu curso superior, neste caso, aprendi mais isso mas até ao curso  
78 superior não tive muito isso e então só nesses três anos, vá quatro, tive a aprender  
79 isso, a treinar a criatividade, a treinar as minhas ideias para transmitir num  
80 trabalho, estás a perceber? E então acho que isso falta pouco sem ser no curso  
81 superior. Acho que isso foi o mais interessante para mim, foi treinar a  
82 criatividade, o desenho e claro, depois também aprender a trabalhar com  
83 softwares e tudo o mais mas acho isso que isso, em termos de prática, vai-se a  
84 fundir muito a trabalhar com softwares. Só com a prática e com trabalhos.

85 E: E pode descrever essas competências que acabou de mencionar?

86 e: Descrever como assim?

87 E: Falou-me no desenho, falou-me em trabalhar com softwares, criatividade e  
88 outros elementos. E eu queria que descrevesse um pouco melhor essas  
89 competências que mencionou.

90 e: Ah, ok. Por exemplo em termos de desenho, as competências é tipo saber  
91 anatomia básica de um corpo humano, de animais, conseguir desenhar à vista, ou  
seja, desenhar, tipo estares a olhar para um objeto e saberes conseguires o

92 desenhar sem ter de tirar uma foto e desenhar por cima de uma foto porque isso  
93 engana a perspetiva que o olho está a conseguir perceber porque é diferente  
94 estares a desenhar de uma cena à vista e uma cena que tiraste foto e estares a  
95 guiar-te pela foto. Porque ao tirares uma foto, aquilo automaticamente em 2D,  
96 não é? Então a competência é a anatomia, os volumes, o desenho à vista, que é  
97 importante nos volumes e depois ser com as bases que consegues trabalhar e de  
98 ser mais criativo. Mas acho que isso no desenho é as bases e depois a criatividade,  
99 neste caso é pensares nas tuas ideias antes de começares a fazer ou seja é nestes  
100 pequenos brainstormings, tipo se queres fazer um trabalho sobre alguma coisa,  
101 fazeres uma pesquisa antes, saberes os conhecimentos necessários para pensar e  
102 ter várias ideias, ou seja, puxares pelo teu cérebro, não é? Para não fazeres logo  
103 tipo uma ideia que se apareça primeiro, tipo desenvolveres a ideia. Acho que isso  
104 é...para mim é...treinar a criatividade é isso. E depois quanto aos softwares, tudo  
105 o que aprendi foi quase no curso superior. Lembro-me que tive um pouco na  
106 secundária uma disciplina que se chamava Oficina de Multimédia, acho que tive  
107 Photoshop e o Adobe Flash. Mas depois o que aprendi, o resto foi tudo no curso  
108 superior. Claro, nós tínhamos as aulas, mas só com o trabalho, com a prática, de  
109 fazer estes trabalhos é que aprendi a usar as ferramentas do software, então é isso  
110 que eu estava a tentar dizer, só com o trabalho é que vai se descobrindo ainda mais  
111 os programas que se fizeres um trabalho aprendes tudo, então há várias  
112 ferramentas que só vais usar uma vez numas coisas e outras vezes noutras. Era  
113 isso que estava a dizer, só com a prática é que se consegue melhorar nos softwares.  
114 E: Ok, como definiria um artista digital, ou seja, qual a sua definição pessoal para  
115 artista digital?  
116 e: Acho que um artista digital, para mim é, alguém que cria alguma coisa  
117 digitalmente, ou seja, cria um conteúdo, cria, neste caso, pode ser ilustração,  
118 fotografia, podemos dizer, um mundo abrangente onde tudo seja digital, para  
119 mim é muitas coisas. É alguém que com a criatividade e com trabalho desenvolve  
120 alguma coisa, ou seja, um fotógrafo, para mim considero também um pouco um  
121 artista digital um fotógrafo porque tem que ter criatividade, também tem que tirar  
122 fotos para editar e para apresentar a quem quer que seja, um ilustrador também e

123 até mesmo um artista digital, para mim também poder ser uma pessoa que até  
124 trabalhe em formato sem ser digital no início e depois o produto final passe para  
125 o computador e edite as coisas. Para mim um artista digital é uma pessoa que cria  
126 mas com criatividade e com um propósito de apresentar, vá, conteúdo a uma  
127 pessoa, a um espectador, desde o cinema, desde a ilustração, a fotografia...para  
128 mim isso é o que é um artista digital.

129 E: Acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal e  
130 porquê?

131 e: Sim, acho que sim. Porque, como eu estava a dizer, só com a prática é que se  
132 consegue melhorar. Não é...vá os cursos são importantes para aprendermos as  
133 bases, não é? Mas só com a prática se consegue e há muita gente que é autodidata  
134 e consegue chegar igualmente a uma pessoa que tirou um curso superior. Tive  
135 vários exemplos no meu curso sobre pessoas que vinham de áreas completamente  
136 diferentes sem ser artes visuais, vinham de ciências e no entanto conseguiram  
137 aprender a desenhar e a mexer em softwares de criatividade, ou seja, Photoshop,  
138 essas coisas assim e aprenderam na mesma. Eu acho que...aqui a questão é essa,  
139 a pessoa tem vontade e se quer aprender, aprende e não tem haver se tem uma  
140 formação anterior ou não. Um autodidata é uma pessoa ser curiosa para aprender  
141 alguma coisa e acho que isso é o mais importante e há muitas pessoas na área,  
142 agora mais velhos, né? Que nem tinham cursos na altura, porque não havia estes  
143 cursos como há agora nem ensino superior e aprenderam isso sendo autodatas e  
144 têm carreiras boas na área. Acho que não é preciso uma pessoa ter uma formação.

145 E: Passamos então à próxima pergunta, será que a escola obrigatória deve misturar  
146 conhecimentos, habilidades, capacidades e competências importantes para os  
147 alunos/as exercerem futuramente a profissão de artista digital, ou isso deve ser  
148 atribuição do ensino superior ou da experiência no trabalho?

149 e: Eu acho que a escolaridade obrigatória deve dar mais conhecimentos e mais  
150 competências nessa área porque há pessoas que não seguem para cursos  
151 superiores ou o que quer que seja e acabam na escolaridade obrigatória. Eu acho  
152 que as pessoas...sinceramente, acho que o programa, pelo menos nas artes  
153 visuais, foi o que eu tirei, o curso regular, acho que o programa devia ser

154     melhorado porque eu sinto que quando cheguei ao curso superior aterrei um  
155     pouco, vá sem saber o que estava a acontecer porque foi completamente diferente  
156     e tive que reaprender muita coisa e então acho que devia ter sido melhor  
157     preparada. Mas pronto, isso foi no meu curso, na minha escola, no meu caso, não  
158     sei, podem ser experiências diferentes.

159     E: No seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como artista  
160     digital? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve um  
161     papel importante na formação deles para serem Artistas Digitais?

162     e: É assim, a escola...estás a falar a contar com o curso superior ou...

163     E: Só a escola até ao décimo segundo ano, sim.

164     e: Ok, é assim, acho que artes visuais, o meu curso, houve coisas que aprendi  
165     obviamente, mas acho que precisávamos de mais...um programa mais...como é  
166     que eu hei de dizer...mais...dos tempos de hoje, vá. Acho que tinham coisas que  
167     não faziam muito sentido na altura, não sei como é que está agora, não é? Já foi  
168     há algum tempo, mas na altura acho que não treinávamos muito a criatividade.

169     Era muito por padrão, ou seja, o grupo tinha de fazer aquilo e aquilo e não podia  
170     fugir muito dali. E, não sei, em termos de, de aprendizagem acho que podia ter  
171     aprendido mais coisas. Claro que aprendi algumas bases porque nas aulas sempre  
172     aprendemos alguma coisa, mas acho que para artista digital mesmo falta ali  
173     algumas coisas no curso. Depois tive outros colegas que vieram de um curso  
174     diferente do meu que até tiraram cursos profissionais e os cursos profissionais são  
175     um pouco mais práticos, no geral. Não têm tanta teoria, não é? E acho que houve  
176     pessoas que ao ter essa vertente diferente, seguiram um ensino diferente, quando  
177     chegaram ao curso superior já sabiam fazer mais coisas praticamente. Por  
178     exemplo, eu tive fotografia no curso superior e não sabia muitas coisas sobre  
179     fotografia e havia colegas meus que já tinham tirado cursos profissionais que  
180     tinham mexido em camaras como tipo...é um exemplo e então acho que em  
181     termos de ensino regular, teria de ser melhorado sim.

182     E: Na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos e nas alunas  
183     conhecimentos, capacidades e competências que são relevantes para um artista  
184     digital? Se sim, quais? Em que contextos, formais e informais? E em que

185 disciplinas, neste caso, as mais importantes? E se considera que os professores  
186 que teve também foram importantes na sua formação como artista digital?  
187 e: É novamente só até à escola obrigatória, certo?  
188 E: Sim.  
189 e: Ok, então, como eu estava a dizer, houve coisas que eu aprendi, si, por exemplo,  
190 teve aquela disciplina Oficina de Multimédia e a primeira vez que tive introdução  
191 a alguns softwares, o Photoshop, o Flash e acho que depois também trabalhei um  
192 pouco com AfterEffects, já não me recordo a 100 por cento. Acho que isso foi só  
193 no décimo segundo, já é uma disciplina mais prática, portanto, para os alunos  
194 começarem a mexer nas coisas. Depois houve outras disciplinas que eu acho que  
195 falhava algumas partes e acho que era importante aprender. Por exemplo, eu tinha  
196 aulas de desenho, não é? E as aulas de desenho na secundária, depois também  
197 temos o exame, é assim...um desenho um bocado restrito, e é por exemplo, para  
198 aprender corpo humano, sei que as regras são diferentes, mas na secundária nós  
199 não podíamos ter no ensino regular modelos, ou seja, desenhar à vista uma  
200 pessoa. Por exemplo e nesses do curso superior já podíamos ter. Isso tem haver  
201 com a idade e acho que as regras das idades pois até na escolaridade obrigatória,  
202 os alunos, geralmente tem menos de 18 anos, então não poderíamos ter um modelo  
203 ou nu ou seminu para desenhar o corpo humano e acho que isso, sinceramente,  
204 devia ser mudado a regra, nem que fosse, tipo seminu porque os alunos vão...pelo  
205 menos eu, eu estava a desenhar o corpo humano a partir duma foto ou de um papel  
206 com o corpo humano, com a cara, neste caso do corpo humano, que é as regras  
207 de proporcionalidade e quando cheguei ao curso superior, eu tive um modelo real  
208 à minha frente e é diferente, muito diferente passar uma figura que está à tua  
209 frente pó papel do que uma foto ou uma fotocópia, neste caso uma impressão  
210 num papel, então foi assim um bocado assustador no inicio, mas depois claro,  
211 com o trabalho consegui desenvolver no curso superior, mas acho que isso faz  
212 falta na secundária e acho que faz falta eles libertarem o aluno dos conceitos  
213 definidos, ou seja, ah o teu desenho tem de ser super bem feito, super-realista e  
214 acho que abordam isso muito na secundária que é, ah, quanto mais perfeitinho  
215 melhor, pelo menos na minha escola era assim e depois eu cheguei ao curso

216 superior e disseram-me “Não!”, tu podes desenvolver o teu próprio estilo, podes  
217 desenvolver expressividade, ou seja, entregar quem tu és ao teu trabalho. E acho  
218 que no secundário falta um pouco disso. Depois o que eu também gostei também  
219 mais na secundária e que aprendi muito foi em Filosofia, neste caso. Até foi  
220 interessante ter essa disciplina. Houve filmes que a minha professora passou que  
221 eu aprendi bastante só nessas aulas que víamos um filme e depois tínhamos de o  
222 analisar eu aprendi bastante a pensar no cinema, a pensar para além do que é que  
223 estamos a ver, ou seja, desmontar o filme e perceber o porque é que o realizador  
224 fez aquilo e então acho que isso foi uma abertura para mim para perceber que o  
225 cinema, para além, é muito para além de estar sentado a olhar para uma coisa e  
226 acho que isso foi importante depois pó meu curso superior. Neste caso a  
227 professora que eu tinha era aquela professora bastante diferente do normal para  
228 mim. Era uma professora mais liberal, mais...deixava-nos mais à vontade para  
229 darem as suas opiniões e eram umas aulas assim mais...como hei de dizer, não  
230 eram tão restritas, eram mais...a pessoa podia estar à vontade, podíamos estar à  
231 vontade, a falar todos em conjunto com a professora. Era um tipo de aula  
232 diferente, não era aquela aula em que tínhamos de estar caladinhos a ouvir alguém  
233 e então acho que isso, apesar de saber que há professores que precisam de que os  
234 alunos estejam calados, né? Para darem a teoria, eu acho que o ensino de  
235 secundária, pelo menos poderia melhorar esse aspeto. Eu sei que até à básica, nós  
236 temos de aprender as bases do português. da matemática, das Ciências, do que  
237 seja, mas depois na secundária, como já escolhemos uma cena especializada, ou  
238 seja, Artes ou Ciências ou Línguas ou Economia, acho que a maneira de ensinar  
239 podia ser um bocadinho diferente, mas sim. É isso.

240 E: Passamos então finalmente à última pergunta de todas, O que pode e deve a  
241 escola fazer para melhor preparar os alunos para exercerem futuramente a  
242 profissão de artista digital? Nos programas, nas aulas nas relações com a  
243 comunidade, sociedade, empresas, etc.

244 e: Como já tinha dito anterior, acho que o tipo de ensino podia ser um pouco mais  
245 mistura de aulas práticas e aulas teóricas, ou seja, não tão teórico. Eu sei que  
246 Ciências, Economias e Línguas é ainda mais teórico que artes, mas nunca andei

247 né? Não posso estar a dizer a 100 por cento de certeza, mas eu sinto que em  
248 termos de artes visuais há coisas que podem ser melhoradas, ou seja, agora que  
249 me perguntaste a cena para a comunidade, eu acho que poderia haver, vá mais,  
250 atividades para ajudar na comunidade ou na escola a fazer, sei lá, nem que seja  
251 ajudar no logotipo da escola, melhorar ou melhorar o site. Eu sei que isso é feito  
252 em cursos profissionais porque quando andava lá tinha um curso profissional, não  
253 sei qual é que era o nome do curso, mas lembro-me eles estavam a querer criar  
254 coisas para a escola, ou a ajudar no site ou o que era e sinto que artes visuais não  
255 faz muito essas coisas. Não trabalha para desafiar os alunos a fazer coisas  
256 diferentes para ajudar ou até para ter uma noção de como é o trabalho, vá como  
257 vai ser o mundo do trabalho, pelo menos na minha escola eu sinto que fazia falta  
258 isso e acho que lá está, o ensino devia ser mais prático e não ser tão restrito e  
259 ajudar os alunos a treinar a criatividade e a ser... a estarem mais preparados para  
260 o mundo do trabalho na questão de serem mais autossuficientes, né? Conseguirem  
261 ser autónomos, conseguirem criar um projeto sozinhos, trabalhar, não é? Porque  
262 é isso que hoje em dia é o trabalho que é criar um projeto para apresentar a um  
263 cliente. Acho que senti falta disso no ensino secundário.

264 E: Chegámos, então, o fim desta entrevista, tem alguma questão que gostasse de  
265 colocar ou de desenvolver mais?

266 e: É assim, eu gostava de dizer que eu fui para um curso superior, foi no  
267 Politécnico. Eu não sei como é que é os outros cursos superiores nesta área  
268 noutras universidades, pelo que eu andei, foi muito prático, vá tivemos teoria mas  
269 também foi bastante prático e não sei se é assim noutras universidades, mas  
270 espero que sim porque isso ajudou-me muito a desenvolver as competências.

271 Pronto e era só isso que queria acrescentar.

272 E: Pronto, muito obrigado pela sua colaboração.

273 e: Obrigado!



## Transcrição da entrevista

1       **0:00:00.0 Pedro Dos Santos**

2       E: Boa tarde, sou um aluno de mestrado de Sociologia na Universidade de Évora  
3       e no âmbito da minha dissertação intitulada “Educação Escolar e trabalho: Um  
4       estudo Sociológico com jovens artistas digitais”, estou a desenvolver um estudo  
5       que procura compreender o papel da escola na preparação dos alunos no exercício  
6       de profissões artísticas digitais. É neste contexto que solicito a sua colaboração  
7       através da elaboração de uma entrevista onde irei colocar algumas questões em  
8       torno deste tema. A informação recolhida através desta entrevista destina-se  
9       exclusivamente à realização de uma investigação de natureza científica e  
10      académica, pelo que devo garantir que nunca o seu nome verdadeiro será  
11      associado a qualquer informação que me venha a transmitir. Se desejar podemos  
12      até acordar um pseudónimo sobre o qual será identificado posteriormente. É  
13      importante também que saiba que não existem respostas certas ou erradas. A  
14      entrevista não tem uma duração pré-definida pelo que pode falar durante o tempo  
15      que julgar necessário. Por favor, sinta-se totalmente à vontade para voltar atrás se  
16      assim o entender não responder a algumas questões, ou até mesmo desistir de  
17      participar neste estudo se for também essa a sua vontade. O meu objetivo, é que  
18      se sinta o mais à vontade possível durante esta entrevista. Apesar de ter dito que  
19      pode falar à vontade, pelo menos as perguntas estavam previstas para um tempo  
20      médio de mais ou menos 30 minutos, apesar de podermos alargar mais do que  
21      isso se sentir à vontade para falar de mais coisas. Finalmente quero pedir-lhe  
22      autorização para gravar esta entrevista com recurso a Skype ou Discord como  
23      neste momento estamos a fazer que é neste caso o Discord. Dá-me, portanto, a  
24      sua autorização para que esta entrevista seja gravada utilizando aqui também o  
25      Discord?

26      e: Claro.

27      E: Ok, é necessário fazê-lo porque não conseguiria memorizar tudo o que venha  
28      a dizer e também porque este procedimento simples e que não interfere em nada

29 com a nossa conversa. Facilitará bastante o tratamento e análise de dados que irei  
30 fazer a seguir da entrevista. Portanto, pronto, autoriza então que a entrevista seja  
31 gravada neste caso por Discord, correto?

32 e: Correto.

33 E: Pronto, neste caso agradeço desde já a sua disponibilidade e se concordar  
34 passamos de imediato à realização da entrevista. Podemos começar?

35 e: Claro.

36 E: Pronto, em relação ao seu sexo, claramente é masculino.

37 e: [risos].

38 E: Qual é a sua idade e em que ano nasceu?

39 e: Eu nasci em 98, tenho neste momento 22 anos de idade.

40 E: Então nasceu em 1998 e tem 22 anos de idade. Ok, onde nasceu?

41 e: Nasci [pausa], digamos em Campo Grande, mas posso dizer que cresci  
42 maioritariamente em Queluz no conselho de Sintra e tenho vivido a minha vida  
43 inteira lá. Neste momento estou em Massamá em Queluz onde eu vivo.

44 E: Ok, qual é o nível de escolaridade mais alto que possui?

45 e: Neste momento, a escolaridade mais alta que possuo é o nível 5 que é penso  
46 queé considerado o 7 no CTSP que é o nível 5 atualmente.

47 E: E neste caso o nível 5 corresponde ao ensino secundário, ao ensino  
48 profissional?

49 e: Nível 5 corresponde como uma especialização de uma área, portanto,  
50 supostamente com um nível 5 feito estou mais apto para trabalho do que  
51 propriamente um nível anterior apesar de pronto, poder haver algumas...alguns  
52 casos diferentes. O nível 5, inclusive também me permite uma entrada na  
53 Universidade ou no Politécnico porque sou considerado já com...quase um  
54 trabalhador. Portanto, não como um estudante. Tenho uma entrada mais facilitada  
55 em Institutos Universitários Politécnicos.

56 E: Ok, neste caso a sua situação face ao emprego, encontra-se empregado ou  
57 desempregado?

58 e: Neste momento, posso dizer que me encontro desempregado, apesar de por  
59 vezes em alguns trabalhos de Freelancer ou por conta própria poder fazer alguns

60 destes trabalhos, mas neste momento encontro-me a fazer uma licenciatura.

61 E: Ok, e neste caso, a sua situação contratual na área da arte digital, trabalha por  
62 conta própria ou por conta de outrem?

63 e: Acho que trabalho por conta própria.

64 E: Pronto, exerce outra ocupação remunerada?

65 e: Neste momento não.

66 E: Ok, em que tipo de espaço físico exerce a sua profissão? É na sua casa, numa  
67 empresa, tem um atelier próprio?

68 e: Geralmente, faço em casa. Felizmente tenho equipamento suficiente para poder  
69 trabalhar cá em casa, embora por alguma virtude, também aprecio algumas  
70 reuniões, seja para falar diretamente com as pessoas. Acho que é importante mas  
71 neste momento trabalho em casa.

72 E: Ok, referiu que neste momento tem estado desempregado, mas não tem  
73 trabalhado, não tem mesmo estado em nenhuma entidade do qual possa estar a  
74 ser remunerado ou a trabalhar em part-time?

75 e: Tenho, inclusive tenho uma entidade, a Da New Imagination da qual pude fazer  
76 alguns projetos e que até tive alguma satisfação no trabalho dessa equipa.

77 E: Sim, então e nesse caso há quanto tempo está, digamos, empregado pela Da  
78 New Imagination e nesses projetos? Neste caso o número de anos?

79 e: Eu penso que comecei há cerca de talvez 3 anos ou dois. Não me lembro  
80 exatamente do início. Sei que já foi há algum tempo e pude participar em alguns  
81 projetos com eles.

82 E: E mais ou menos há quanto tempo, ou seja, o número aproximado de meses  
83 que demorou a encontrar essa oportunidade na área das artes digitais desde de  
84 que terminou o grau de escolaridade que tem mais elevado que possui  
85 atualmente?

86 e: [pausa] Não sei, talvez...diria talvez entre 4 a 6 meses se calhar.

87 E: Ok, pode nos contar como foi o seu percurso de formação escolar?

88 e: Bom, eu, pronto, iniciei a escola todos os outros nas escolas mais perto que  
89 tinha de casa, da qual fiz em três diferentes escolas até ao meu nono ano aqui  
90 perto. É a partir do meu nono ano decidi seguir um curso profissional

91 especializado na área de Design Gráfico apesar da minha primeira opção ter sido  
92 a animação, mas essa não estava disponível. Então fiz o curso. Quando o terminei  
93 fiquei com o nível 4. Fui e fiz o meu curso na escola profissional de EPI. Em  
94 seguida fiz...continuei o meu percurso profissional para o nível 5 no Instituto de  
95 CITEFÓRUM onde tirei uma especialização em multimédia da qual encontrei de  
96 novo essa minha paixão pela animação. Continuei, então de seguida para um  
97 curso do mesmo agrupamento da EPI que era em ETIC onde fiz um bacharelato  
98 Inglês. Não sei qual seria a equivalência cá em Portugal, mas se calhar... não sei  
99 mesmo. Era um bacharelato Inglês que era uma especialização em animação.  
100 Então fiz essa especialização lá e agora, por fim, estou neste momento neste curso  
101 de animação da Lusófona em Lisboa também no meu segundo ano do curso.  
102 E: Ok, quais os conhecimentos, as habilidades, as capacidades e as competências  
103 que considera mais relevantes para o exercício da sua profissão enquanto artista  
104 digital?  
105 e: Sinto que a prática e a persistência é algo que é muito importante nesta área  
106 porque é uma área que envolve, apesar de envolver muito trabalho também,  
107 envolve algum talento e acho que apesar de não achar que o talento seja melhor  
108 do que o trabalho árduo, acho que ter um pouco dos dois é bom. Mas pronto,  
109 obviamente que se calhar não podemos escolher. Acho que com trabalho árduo  
110 nós ficamos sempre melhores nesta área porque envolve muita prática e então se  
111 tivesse que aconselhar alguém eu diria que não importa, é uma área um pouco  
112 competitiva porque...pronto, seja desenho, animação, arte digital, escultura...é  
113 uma área que é bastante competitiva e às vezes é desmotivante também para  
114 alguns artistas. Mas eu acho que o trabalho árduo ajuda a criar uma marca sua  
115 que o distingue de todos os outros, portanto, é uma área bastante criativa na minha  
116 opinião. Portanto, acho que sim, a prática e a persistência são muito importantes  
117 nesta área.  
118 E: Pronto, em relação às competências que são mais relevantes para o exercício  
119 desta profissão, pode descrever essas competências?  
120 e: Bem, esta profissão, eu diria que como já tinha referido na prática, para  
121 realmente sermos bons...não importa quando é que começemos, temos sempre

122 tempo para começar a desenhar, a animar, a fazer o que for melhor. Mas  
123 realmente eu vejo em muitos colegas meus em que fiquei bastante impressionado  
124 com eles e acho-os profissionais...até bastante bons, que o trabalho já vem de  
125 traz. Já era algo que eles faziam antes e isso realmente demonstra-se no trabalho  
126 deles que não é uma coisa que começaram a fazer o curso de arte e são  
127 extraordinários. Já havia um grande estudo por detrás e isso ajuda bastante.  
128 Portanto, tem que haver também mesmo uma espécie de um gosto pessoal, não  
129 só de ver isto como algo profissional. Também é um...por vezes um Hobbie, algo  
130 para passar o tempo, mas que ajuda imenso e acho que é um bom exercício para  
131 quem gosta de seguir esta profissão e esta área não pode separar tanto a animação,  
132 o trabalho e o lazer. Tem que ser uma mistura, um pouco dos dois para se evoluir  
133 bem. E acho também bastante na prática, a paciência e a persistência, mas a  
134 paciência é também bastante importante porque, por vezes, pode ser algo tão  
135 simples como pegar num lápis e num papel, mas é preciso algum treino e ter  
136 consciência que o melhoramento não vai de um dia para o outro. É importante  
137 para um animador e neste caso ter a consciência que isto é um processo. É algo  
138 que nós vamos evoluindo com o tempo e como nós dependemos um pouco da  
139 tecnologia. A tecnologia também vai evoluindo por si só. Portanto, na minha  
140 opinião, se calhar um bom animador não é aquele que está ligado às tecnologias,  
141 mas se calhar alguém que queria um próprio estilo da qual se torna marcante para  
142 a comunidade à volta. Mas se calhar um bom animador empresarial deva ter a  
143 consciência que o mercado de trabalho também vai evoluindo e as tecnologias  
144 também e adaptando os estilos aos tempos que atualmente vão aparecendo. Acho  
145 que é importante nós adaptarmo-nos.

146 E: Como definiria um artista digital ou uma artista digital? Qual é que é, digamos,  
147 a sua definição, se pudesse definir artista digital, qual seria a definição que daria?  
148 e: Se calhar diria...um sonhador. Já costumava dizer isso há uns tempos. Achava  
149 fascinante a maneira como já existiam tantas coisas incríveis e fantásticas em  
150 papel sem o uso de grandes tecnologias, mas, apesar de gostar e apreciar bastante  
151 a arte manual ou até mesmo analógica, a arte digital tinha uma grande ajuda da  
152 tecnologia da qual eu sempre vi como um fim, mas como um meio de realçar

153 mais o que realmente as pessoas queriam mostrar a arte delas. Por isso é que os  
154 vejo mais como sonhadores. Porque, às vezes, parece que o próprio desenho em  
155 papel ou manual não chega para representar realmente o que a pessoa queria  
156 mostrar no trabalho dela.

157 E: Acha que é possível ser um artista digital mesmo sem ter formação para tal?  
158 Porquê?

159 e: Bem, eu acredito que é possível ser um artista digital mesmo sem ter a formação  
160 para, pois como já disse, muitos dos artistas que eu conheço hoje em dia, alguns  
161 profissionais que já tinham um trabalho vindo de casa, de vários anos de treino,  
162 prática e não foi por iniciarem um curso para aprender a desenhar. No entanto,  
163 eu acho que o curso os ensina a sermos melhores profissionais porque  
164 maioritariamente as pessoas que nos ensinam nos cursos já foram profissionais  
165 elas mesmas e existe essa partilha de conhecimento. Por isso, apesar de eu não  
166 achar mau uma pessoa com falta de formação querer seguir essa profissão porque  
167 se é realmente algo que ele gosta, deve continuar e esforçar-se para isso. No  
168 entanto, acho que quem tem curso ou uma formação pode ter uma vantagem  
169 comparadamente a pessoas que preferem não seguir uma educação nessa área.  
170 Preferem logo começar com trabalho.

171 E: Passamos então à próxima pergunta, será que a escola obrigatória deve  
172 misturar conhecimentos, habilidades, capacidades, competências importantes  
173 para os/as alunos/as exercerem futuramente a profissão de artista digital, ou isso  
174 deve ser atribuição do ensino superior ou da experiência no trabalho?

175 e: Bem, eu concordo que essa experiência deve ser dada no ensino secundário,  
176 apesar de no superior também ser importante. Acho que a questão é mais tipo,  
177 pelo facto de nós como seres humanos temos muita tendência a adaptar-nos ao  
178 ambiente que nós estamos e a habituarmos, a ter muitos hábitos nas coisas que  
179 fazemos. Então, eu na minha opinião, quando nós nos habituamos a um estilo de  
180 trabalho ou a uma mentalidade profissional, quanto mais novos nós formos,  
181 quando nós crescemos temos de tomar certas escolhas com alguma consciência  
182 daquilo que já aprendemos anteriormente. Isso também é algo que eu não  
183 concordo totalmente. Posso acreditar que quando nós crescemos temos mais

184 dificuldade em aprender as coisas de outra maneira. De certa maneira somos um  
185 pouco mais teimosos. E quando temos esses conhecimentos desde novos, nós já  
186 crescemos com uma bagagem atrás que pode se ter muita informação. Talvez,  
187 por vezes pode ser muita informação que se calhar uma pessoa, uma rapariga ou  
188 um rapaz do secundário entende de uma maneira diferente de um rapaz ou uma  
189 rapariga já num curso superior, mas acho que é importante ter essa mentalidade  
190 desde mais novo para quando seguirmos já a nossa profissão ou se quisermos  
191 irmos para um curso, já vimos com uma mentalidade diferente e se calhar mais  
192 bem preparados para os trabalhos que aí veem a seguir.

193 E: No seu caso, acha que a escola foi importante na sua formação como artista  
194 digital? Porquê? E no caso de outros colegas seus, acha que a escola teve um  
195 papel relevante na sua formação para ser Artista Digital? Ou seja, se acha que a  
196 escola foi importante para si para se formar como artista digital. Se sim ou não,  
197 porquê. E no caso de colegas seus se acha que a escola também teve um papel  
198 importante na formação dos seus colegas para também serem artistas digitais.

199 e: Bem, para mim sem dúvida que teve importância extrema. Aliás, se não fosse,  
200 principalmente o meu primeiro curso na IPI que foi o meu curso secundário de  
201 equivalência ao décimo para décimo segundo ano, se não fosse esse curso, eu  
202 nem sequer saberia o termo animação. Por vezes é isso que falta também a alguns  
203 alunos. Não é propriamente o trabalho ou o talento, mas é os nomes, como é que  
204 se explicam as coisas, como se chamam. Como se chama isto ou como se chama  
205 aquilo e às vezes só saber esses nomes dá-nos um poder ou um certo estatuto  
206 diferente das pessoas que não sabem, apesar de isso ser completamente fácil de  
207 aprender...quem sabe tem mais facilidade em explicar também. Portanto, se não  
208 fosse esse curso, eu não saberia esses termos sequer. Acho que foi muito  
209 importante o percurso académico que eu tive pois tive a capacidade de conhecer  
210 imensa gente, muitas pessoas, muitas delas com sonhos, trabalhos, até mesmo  
211 esperanças completamente diferentes das minhas, mas que tanto as minhas e  
212 as delas se ligavam -se naquela escola, naquele Instituto. É algo que eu acho  
213 bastante interessante nesta vida escolar que eu tive de ter encontrado com tantas  
214 pessoas. Se não fosse o curso, provavelmente muitos dos trabalhos que eu tive,

215 inclusive de Freelancer ou com outras entidades também não seria possível pois  
216 eu também obtive esses contactos dessas mesmas empresas e trabalhos que tive  
217 através não só das escolas como também de colegas meus da área, também. Em  
218 relação aos meus colegas não consigo ter a certeza qual foi o impacto que o curso  
219 teve na carreira profissional deles, mas tenho quase a certeza que provavelmente  
220 não estariam tão aptos pós trabalhos até hoje se não tivessem tanta informação  
221 do curso nem que fosse um pouco. Não posso crer que o curso tenha ensinado  
222 tudo. Não sei o que é que a pessoa possa estar a pensar neste momento, mas tenho  
223 a certeza que na minha opinião nem que tenha aprendido um pouco com o curso  
224 que seja uma frase ou uma virgula e se isso o ajudou a arranjar emprego então é  
225 porque ajudou de certa maneira.

226 E: Na sua opinião, em geral, a escola desenvolve nos alunos os conhecimentos,  
227 habilidades, capacidades e competências relevantes para um(a) artista digital)?  
228 Se por acaso responder sim, quais são então essas competências? E se são em  
229 contextos formais, ou informais? E já agora em que disciplinas, neste caso as  
230 mais importantes para desenvolver essas competências? E se também considera  
231 que os professores que teve foram importantes na sua formação como artista  
232 digital?

233 e: Dentro desta área eu concordo que o curso em si, os professores foram bastante  
234 importantes, para o meu desenvolvimento como um bom profissional dentro da  
235 área da animação. Acho que como eu frequentei vários cursos pude entender  
236 diferentes métodos de ensino e puder julgar por mim mesmo quais foram os  
237 melhores para mim até agora. Uma das áreas que eu sempre gostei mais até hoje  
238 apesar de que não ser de facto a minha preferida é a de “Stop Motion Animation”  
239 , portanto fazer a animação através de objetos que existem na vida real. Não como  
240 desenhos, acho que é importante porque ajuda-nos a ter uma visão do mundo da  
241 animação com um ar mais volume. Não é apenas um desenho, é algo vivo, é algo  
242 que existe que se estica que se move e por vezes quando nós fazemos exercícios  
243 com bonecos que nós próprios contruímos no curso para ter a noção de como é  
244 que aquele corpo é feito, quais são as limitações do corpo porque nós às vezes  
245 quando desenhamos...quando toda a gente faz um desenho não existe quase



246 limitação nenhuma ou sequer não existe de todo, o céu é o limite. A nossa  
247 imaginação é o maior limite que existe, mas quando nós queremos fazer uma  
248 animação para se tornar realista ou pelo menos que as pessoas acreditem naquilo  
249 que estão a ver, tem de haver limitações nem que seja poucas para dar alguma  
250 credibilidade e o Stop Motion ensina-nos isso porque é algo que vem da vida real  
251 e não existe nada na vida real que não tenha uma limitação nem que seja apenas  
252 uma. E eu achei muito importante até hoje essa disciplina porque como disse,  
253 apesar de não ser a minha disciplina preferida, ensinou-me esse conceito da  
254 limitação que como mesmo não estando a desenhar um personagem ou a desenhar  
255 qualquer coisa que seja há coisas na vida real que nos ajudam a entender os  
256 conceitos dos movimentos, a credibilidade de uma vida num objeto inanimado e  
257 é isso que eu acho interessante nessa disciplina. Isso é também uma característica  
258 também num animador. Acho que a própria imaginação, ver como é que as coisas  
259 se iriam mover, como iriam reagir, coisas banalíssimas como por exemplo pegar  
260 num lápis e pensar como um lápis andaria se tivesse vivo e ter um cérebro e isso  
261 ajuda a abrir portas para novas possibilidades, não ficarmos presos só ao real e  
262 eu acho que ficar preso ao real é importante, mas é só importante demonstrarmos  
263 às pessoas o que é que nos queremos fazer quando falamos de algo mais realista.  
264 Por exemplo, obviamente que se calhar um lápis andar por si mesmo pode não  
265 ser muito realista, mas se calhar se eu pusesse o lápis a rastejar em vez de dar  
266 duas pernas para ele andar, para uma pessoa seria mais realista isso do que lhe  
267 dar pernas, percebe? Nós demos essas limitações para tornar algo que não seria  
268 possível inicialmente em algo realista sem a pessoa poder compreender ou  
269 compreender mais tarde. Acho que é um grande exercício, um grande poder como  
270 animadores nós temos. É um forte entretenimento para as pessoas. Eu próprio  
271 vejo até hoje, um entretenimento que muitas vezes as pessoas não perdem o  
272 tempo ou não têm um gosto em tentar perceber o porque, simplesmente acontece  
273 e nós como animadores, temos esse poder. Acho que também é uma grande  
274 responsabilidade para as pessoas que exercem essa profissão. Dar-lhes algo que  
275 seja bom para elas e para nós também. É recíproco.

276 E: Ok, o que pode e deve a escola fazer para melhor preparar os alunos ou as

277 alunas para exercerem futuramente a profissão de artista digital? Nos programas,  
278 nas aulas nas relações com a comunidade, sociedade, empresas, etc.  
279 e: Bom, na minha opinião, até hoje por vezes já tivemos aulas assim também, eu  
280 acho que o que é mais importante para um aluno estar pronto para uma carreira  
281 profissional não é maioritariamente a matéria que nós damos. A matéria é  
282 importante para nós sabermos o que vamos fazer, mas nós podemos tirar vintes  
283 ou cens. Sermos os melhores alunos da turma e nós não sabermos nada de como  
284 o mercado funciona. Acho que é importante professores que sejam profissionais  
285 neste momento também, já tive imensos que trabalham ao mesmo tempo que  
286 deram as aulas, sempre tiveram muito gosto de nos explicar como é que o  
287 mercado estava atualmente e eu acho isso muito importante porque por vezes nós  
288 como alunos entramos num curso com esperança de que vou aprender aquela  
289 matéria, aquele módulo, vou sair daqui e vou sair daquela área e vou fazer 2D,  
290 vou fazer 3D, vou mexer nos computadores e por vezes a vida não funciona  
291 assim. Não podemos simplesmente especializarmos só numa área, o mercado vai  
292 mudando, vai tendo tendências. Nós se queremos até mesmo sobreviver sequer  
293 nesta área temos de mudar também um pouco as nossas maneiras de trabalhar,  
294 principalmente quando estamos dentro de uma equipa onde não existe só um eu,  
295 existe um nós. E acho bastante importante esse conhecimento já vir desde as aulas  
296 porque nós podemos ter uma conversa, típica de café a explicar como é que está  
297 a economia da nossa área ou até o mesmo o mercado...mercado é a melhor  
298 palavra para descrever isto. E a conversa ser bastante importante, mas não  
299 retermos as informações importantes. Eu até mesmo diria que seria importante  
300 termos uma aula especializada para isso, para ver as tendências do mercado, saber  
301 como é que nos podemos fazer um portefólio interessante, saber como é que nós  
302 podemos mostrar ao mundo quem é que nós somos. Porque é que deveria ser eu  
303 a ser contratado. Eu nunca fui uma pessoa de facto muito de competição, nunca  
304 fui uma pessoa que sempre gostei de estar à frente daquele porque, ah, eu mereço  
305 aquele emprego mais do que aquela pessoa...nunca fui muito uma pessoa assim.  
306 No entanto, eu não posso ser sempre assim, apesar de não gostar, se eu também  
307 não mostrar quem eu sou, do que é sou capaz...eu também não teria emprego,

308 não teria trabalho, não teria dinheiro, não teria casa, comida...é tudo uma bola de  
309 neve. Portanto, nós também devemos ser capazes de dizer aquilo que nós somos  
310 capazes aos outros, mostrarmo-nos. Não tem de se inferiorizar os outros mas  
311 pelo menos mostrar o nosso talento aos outros e deixar que as nossas empresas  
312 decidem isso. Não é preciso ficarmos parados, mas é importante nós termos um  
313 método de como nós devemos vender o nosso produto, o nosso trabalho e eu acho  
314 que isso é um pouco difícil de se aprender sozinho. É possível, mas se nós  
315 tivéssemos essa formação já desde as aulas, seria um passo muito grande. Ainda  
316 por cima eu acho que é bastante plausível porque muitos dos professores que nos  
317 ensinam são atualmente profissionais. Portanto se o professor os diz que  
318 trabalhou assim e fez tal e o professor B diz outra coisa a dizer que trabalhou  
319 assim e tal é uma mistura de aproximações que podemos ter com o cliente e  
320 darmos mais opções para decidir o nosso caminho em vez de nós descobrirmos  
321 na altura. Obviamente que é muito importante nós descobrirmos a nossa maneira,  
322 a nossa identificação nesta área, no mundo, para saber que eu não sou o professor  
323 A, não sou o professor B, não sou o João, sou Josefina, eu sou eu. Mas quando  
324 nós partilhamos conhecimentos eu acredito que nos ajuda a contruir o nosso  
325 próprio conhecimento também e a nossa própria identidade.

326 E: Chegámos ao fim da entrevista e tem alguma questão que gostasse de colocar  
327 ou de desenvolver mais, por exemplo, na questão do seu trabalho na Da New  
328 Imagination e o que é que faz como artista digital na Da New Imagination?

329 e: Bem, se tivesse que desenvolver um pouco desse trabalho diria que tem sido  
330 um trabalho bastante interessante porque tive a oportunidade de fazer trabalhos  
331 distintos uns dos outros com alguns estilos de animação também diferentes, o que  
332 é sempre bom, porque não nos prendemos só com, mas sim com uma grande  
333 paleta de conhecimentos por assim dizer quando trabalhamos em vários estilos.  
334 Tive a oportunidade de trabalhar com várias pessoas, inclusive algumas que eu  
335 já conheço de algum tempo, mas que nunca trabalhei diretamente com elas e foi  
336 bastante bom. Eu acho que é uma área que apesar de se ser bastante competitiva,  
337 acho que a área da animação é algo que mistura muito bem o conforto e o  
338 trabalho. Não digo que deixe de dar trabalho, mas facilmente fala-se na minha

339 opinião sobre animação no dia a dia do que outras áreas na minha opinião. Penso  
340 eu que isso é derivado do facto da animação em si ser um entretenimento e é algo  
341 que as pessoas costumam falar no dia a dia do que é que as entretém, sejam de  
342 séries, sejam de filmes ou livros e acho que a animação como engloba, neste caso  
343 nesta frase duas dessas partes das séries e dos filmes, muitas das vezes. Acho que  
344 é um tema fácil de falar e que incita também trabalho e as pessoas com quem eu  
345 estive a trabalhar da Da New Imagination só partilhavam muitos desses gostos  
346 também, não era só do trabalho. Era, gostavam mesmo da animação em si e acho  
347 que isso faz com que não só criam uma relação boa como também seja em nível  
348 pessoal como nível profissional, acho que cria uns bons laços e uma boa ligação  
349 e começamos a perceber o que é que uma pessoa é melhor porque isto apesar de  
350 competitivo é também um trabalho de equipa também. Há pessoas que estão  
351 especializadas numa área, seja em desenho, em linha, a outra está especializada  
352 nos movimentos. Portanto, nós quando nos vamos conhecendo vamos a perceber  
353 qual de nós é que é melhor em certas áreas. Não significa que nós sejamos piores  
354 mas acho que um animador também deve ter consciência que o importante  
355 também é o trabalho em si que vai sair. Portanto, não há vergonha nenhuma em  
356 admitir que em certas áreas aquela pessoa pode ser melhor do que eu neste  
357 momento porque o importante é que há uma área que vais estar a exercer que vai  
358 ser indispensável para a finalização deste projeto, portanto tu és tão importante  
359 como aquela pessoa também e quem sabe talvez no próximo projeto talvez sejas  
360 tu a fazer aquela próxima área que tu gostarias de estar a fazer naquele próximo  
361 projeto. É algo que vai evoluindo. Nós nunca estamos sempre a fazer a mesma  
362 coisa e acho que é importante não estarmos a fazer para evoluirmos também e a  
363 Da New Imagination ensinou-me isso. Não estava constantemente a fazer a  
364 mesma coisa, umas vezes fazia cenas se fossem espaços abertos e espaços  
365 fechados, outras trabalhava como Pallets de cores, fosse trabalho de linha  
366 também, em termos de movimento, inclusive já estive a oportunidade de fazer  
367 uma cena só minha também. Tive alguma base de cores, mas em termos de  
368 desenhos, também tive a oportunidade de fazer isso. Tive a oportunidade de só  
369 trabalhar em contexto de linhas também e que também achei interessante. Nós

370 pegamos no trabalho de outra pessoa e passamos por cima e limpamos as arestas  
371 para ficar bonitas. Nós começamos a perceber como é o método da outra pessoa  
372 funciona. Eu acho que é sempre uma área que nós vamos sempre aprendendo e  
373 com quantas mais pessoas nós trabalharmos com melhor ainda. Portanto, eu acho  
374 que tem sido uma boa experiência, eu aconselho inclusive, seja a mesma entidade,  
375 a Da New Imagination, trabalhos de grupo e conhecer um grupo em si, seja que  
376 faixa etária, as pessoas tenham, é importante conhecermos pessoas e trabalharmos  
377 em equipa para perceber o quão bom é esta magia da animação.

378 E: Pronto, acabamos. Tem mais alguma questão, há algum ponto que sem ser este  
379 que gostasse de desenvolver um pouco mais?

380 e: Não, penso que não. No entanto, se quiser que eu fale de mais alguma coisa  
381 também fora deste contexto, das perguntas já feitas também teria muito gosto.

382 E: Neste momento já temos, pronto, as informações que eram necessárias.

383 Também estive aqui a ver as perguntas e neste caso acho que já tenho também os  
384 dados que precisava. Só aqui então na parte onde dizia que a sua situação face ao  
385 emprego, apesar de estar a dizer desempregado, neste caso está num regime de  
386 trabalho, embora por projetos com esta Da New Imagination, digamos assim,  
387 pronto. Já entendo isso e neste caso trabalha por conta própria. Pronto, acho que  
388 neste caso já estou esclarecido. Agradeço então imenso a sua colaboração e  
389 chegamos, portanto, ao fim desta entrevista. Muito obrigado.

390 e: Muito obrigado também.

## Anexo 6- Análises das entrevistas

### Análise de Conteúdo-matriz

Entrevistado/a: Artista Digital MJ Silva

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 24:27 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto
Perfil Sociodemográfico do Entrevistado	Formação Académica	Décimo Segundo ano		"Décimo segundo."
	Idade	24 anos	"24"	"Atualmente 24..."
Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais	Competências Transversais	Criatividade	"Criatividade"	" <u>Criatividade</u> ..."
		Dinamismo	"dinâmica"	"...muita dinâmica..."
		Competências Sociais	"boa disposição"	"...ter boa disposição..."
		Resiliência	"força de vontade"	"...ter força de vontade..."
		Sensibilidade		"...chegar a vários tipos de publico diferente..."
		Adaptabilidade	"adaptar"	

		Liderança	"carisma"	"...uma pessoa que se tem que adaptar..."
	Competências Digitais	Manuseamento de programas de computador (softwares específicos)	"edição de imagem"	"...carisma muito..." "...capturas de imagens, edição de imagem..."
		Conceber elementos figurativos		"...através de figuras, imagens, até mesmo certos tipos de personagens..."
		Bom domínio dos Médias Sociais Virtuais	"redes sociais"	"...às várias redes sociais, às várias áreas que o mercado proporciona..."
		Utilização de referências	"referências"	"...muitas referências..."
O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o	Formação específica para ser um Artista Digital	Não é necessário ter formação específica	"sim"	"Acredito sim..."

<p>exercício de competências digitais artistas</p>	<p>A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais</p> <p>Disciplinas</p> <p>Professores</p>	<p>Autodidatismo</p> <p>Agente potenciador de competências artísticas</p> <p>Música</p> <p>História</p> <p>Os professores têm um papel importante na formação dos Artistas Digitais</p> <p>Demonstram a interdependência existente entre a teoria e a prática</p>	<p>“aprendizagem de vida”</p> <p>“artísticas”</p> <p>“musica”</p> <p>“história”</p> <p>“sinto que sim”</p> <p>“prática”</p>	<p>“...aprendizagem de vida, aprendizagem até mesmo de cursos online, vários outros métodos que existem...”</p> <p>“... seja as áreas mais artísticas...”</p> <p>“...música e eu acho...”</p> <p>“Penso que seja história.”</p> <p>“Sobre os professores, eu sinto que sim...”</p> <p>“...ensinavam os alunos um tipo de conteúdo e faziam com que eles</p>
	<p>Melhorias</p>	<p>Estimulam a criatividade do aluno</p> <p>Implementação de disciplinas que desenvolvam a criatividade dos alunos</p>	<p>“criatividade”</p> <p>“criativa”</p>	<p>colocassem em prática...”</p> <p>...um pouco mais de Criatividade</p> <p>“...desde o ensino básico, se viessem até algo mais voltado para...não sei, criativa...”</p>

**Análise de Conteúdo-matriz**

Entrevistado/a: Artista Digital Natércia

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 11:15 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto
<p>Perfil Sociodemográfico do Entrevistado</p> <p>Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais</p>	<p>Formação Académica</p> <p>Idade</p> <p>Competências Transversais</p>	<p>Licenciatura em Sociologia</p> <p>23 anos</p> <p>Proatividade</p> <p>Dinâmico</p> <p>Rápido</p> <p>Organização</p> <p>Memória</p> <p>Criatividade</p>	<p>“licenciatura em Sociologia”</p> <p>“23 anos”</p> <p>“proatividade”</p> <p>“dinâmico”</p> <p>“rapidamente”</p> <p>“organização”</p> <p>“memorização”</p> <p>“criativo”</p>	<p>“...e a licenciatura em Sociologia...”</p> <p>“23 anos, nasci em 97.”</p> <p>“Ah ok, então a proatividade...”</p> <p>“...ser dinâmico e...”</p> <p>“...se trabalhe rapidamente.”</p> <p>“...a organização é fundamental.”</p> <p>“...eu diria memorização...”</p> <p>“Alguém criativo...”</p>
<p>O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artísticas digitais</p>	<p>Competências Digitais</p> <p>Formação específica para ser um Artista Digital</p> <p>A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais</p> <p>Disciplinas</p>	<p>Pesquisar referências/Navegar na Internet</p> <p>Não é necessário ter formação específica</p> <p>Autodidatismo</p> <p>Acesso gratuito e facilitado a uma grande quantidade de informação</p> <p>A escola não está vocacionada à promoção de competências artísticas digitais</p> <p>Não promove a criatividade</p> <p>Tecnologias de Informação e Comunicação</p>	<p>“pesquisa”</p> <p>“nunca tive”</p> <p>“<u>a</u> partir da Internet”</p> <p>“<u>muita</u> informação”</p> <p>“não era muito vocacionado”</p> <p>“TIC”</p>	<p>“a pesquisa sobre os trabalhos possíveis”</p> <p>“...nunca tive esse tipo de formação.”</p> <p>“...consegue-se aprender muita coisa em casa a partir da Internet.”</p> <p>“...existe muita informação que as pessoas conseguem adquirir mais facilmente.”</p> <p>“...no meu curso (...) não era muito vocacionado para isso.”</p> <p>“...não eram muito para uma pessoa libertar a criatividade...”</p> <p>“...disciplinas como TIC...”</p>



		Educação Tecnológica	“ETI”	“...e disciplinas como ETI...”
		Educação Visual	“EV”	“...disciplinas como (...) EV...”
	Professores	Agentes promotores de competências	“criatividade do aluno”	“...alguns mais dinâmicos que levam à criatividade do aluno...”
	Melhorias	Maior valorização por parte das escolas	“mais preocupada”	“...a escola devia estar mais preocupada (...) com isso...”
		Reforma das políticas educativas com base num levantamento das opiniões dos alunos		“avaliar segundo (...) aquilo que o aluno quer (...) Não só aquilo que está já implementado pelo governo.”

#### Análise de Conteúdo-matriz

Entrevistado/a: Artista Digital Alex

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 21:36 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto	
Perfil Sociodemográfico do Entrevistado  Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais	Formação Académica	Décimo segundo ano		“Décimo segundo ano.”	
	Idade	22 anos	“22 anos”	“...tenho 22 anos.”	
	Competências Transversais	Capacidade de aprendizagem permanente	“tento aprender”	“...sendo (...) animador 2D, também tento aprender o 3D...”	
	Competências Digitais	Desenho Digital		“o desenho”	“O mais óbvio possível é o desenho...”
		Criar/Editar efeitos de 3D		“3D”	“...construção de 3D...”
	Manuseamento de programas de computador (softwares específicos)		“animação”	“...o 3D facilita em termos de animação.”	

O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artísticas digitais	Formação específica para ser um Artista Digital	Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos  Não é necessário ter formação específica  Autodidatismo	“computador”  “sim”  “online”	“...o faz a partir do computador.”  “Ah, sim, não só acho como tenho a certeza...”  “...tem haver com os recursos que estão agora disponíveis online.”
	A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais	A escola apoia/potencia o desenvolvimento de competências artísticas digitais	“apoiar”	“...eu não acredito que desenvolva, mas mais de tentar apoiar.”
	Disciplinas	As disciplinas não estão em consonância com as bases dos alunos	“não se adapte”	“...e a escola não diria que se adapte à base do aluno em si.”
	Professores	Partilha de conhecimentos, saberes, experiências e vivências	“como o professor aprendeu”	“Faz mais como o professor aprendeu a fazer as coisas.”
	Melhorias	Promover o contacto dos alunos com empresas desde cedo (estágios, projetos, etc)	“empresas”	“...conectar os alunos já cedo com as empresas.”

**Análise de Conteúdo-matriz**

Entrevistado/a: Artista Digital Rafael

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 16:27 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto	
<p>Perfil Sociodemográfico do Entrevistado</p> <p>Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais</p>	Formação Académica	Décimo segundo ano		“Décimo segundo”	
	Idade	24 anos	“24”	“Tenho 24.”	
	Competências Transversais	Criatividade		“Criar livremente”	“Criar livremente o que quer que seja.”
		Resiliência		“concentração”	“...com bastante concentração...”
		Dinamismo		“ritmo”	“...e um certo ritmo...”
	Competências Digitais	Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos			“Animação 2D.”
Manuseamento de programas de computador (softwares de Design)			“OPENTUNES”	“trabalhar com OPENTUNES”	
<p>O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artísticas digitais</p>	Formação específica para ser um Artista Digital	Conceber elementos figurativos digitais	“Criação de personagens”	“...realização/criação de personagens...”	
		Criar/editar efeitos de 3D		“...moldes 3D...”	
		Desenho Digital		“Animações Básicas.”	
		Não é necessário ter formação específica	“Acho possível”	“Acho possível...”	
		Autodidatismo	“tentativa e erro”	“...é bastante relacionada com tentativa e erro.”	
	Facilita a aprendizagem	“facilitar”	“...com formação irá facilitar bastante os passos necessários...”		
A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais	A escola promove competências artísticas digitais		“Sim”	“Sim, em várias áreas foi bastante importante...”	

		Instrói no manuseamento de programas de computador	"perspetiva"	"...ajudou bastante a criar a perspetiva necessária..." <sup>4</sup>
		Fornecem informação útil ao desenvolvimento de competências	"obras"	"Ao ponto de obras já existentes como desencadear a criatividade..."
	Disciplinas	As disciplinas integrantes da escolaridade obrigatória são importantes	"todas"	"...todas (...) são igualmente importantes."
	Professores	Captam e incitam interesse nos alunos.	"interesse dos alunos"	"...professores acabam por puxar muito o interesse dos alunos..."
	Melhorias	Arte Digital enquanto disciplina optativa	"opção"	"...algo que esteja como opção (...) como (...) opção..."
		Maior valorização por parte das escolas	"interesse"	"...mostrar maior interesse..."

### Análise de Conteúdo-matriz

Entrevistado/a: Artista Digital R. Luz

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 20:03 m

Tema	Categorias	Sub_Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto	
Perfil Sociodemográfico do Entrevistado  Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais	Formação Académica	Décimo segundo ano		"Décimo segundo."	
	Idade	23 anos	"23 anos"	"Tenho 23 anos..."	
	Competências Transversais	Criatividade	"criatividade"		"...e de criatividade..."
		Resiliência	"vontade"		"...é uma questão mais de vontade..."
	Capacidade de aprendizagem permanente	"vontade de aprender"		"...uma questão de vontade de aprender..."	
Competências Digitais	Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos			"...o tablet, computador..."	

<p>O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artistas digitais</p>	<p>Formação específica para ser um Artista Digital</p>	<p>Manuseamento de programas de computador (softwares de Design)</p> <p>Desenho Digital</p> <p>Criar/editar efeitos de 3D</p> <p>Não é necessário ter formação específica</p> <p>Autodidatismo</p> <p>Reconhecimento do Artista Digital pela formação específica presente no currículo</p>	<p>“Programas”</p> <p>“desenho”</p> <p>“3D”</p> <p>“Sim”</p> <p>“vídeos no Youtube”</p> <p>“currículo”</p>	<p>“Programas como o Photoshop, o AfterEffects, o premier”</p> <p>“...a pessoa treinar o desenho...”</p> <p>“...como em 3D...”</p> <p>“Sim.”</p> <p>“...vídeos no Youtube de pessoas a ensinar tantas coisas...”</p> <p>“Acho que a formação é mais para no currículo...”</p>
---	--	--	--	---

	<p>A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais</p> <p>Disciplinas</p> <p>Professores</p>	<p>Promove Liderança/Interação Social/Trabalho em equipa</p> <p>Promove Proatividade</p> <p>Determinadas disciplinas promovem de forma pontual competências artísticas digitais</p> <p>Historial em profissões artísticas tradicionais/digitais</p>	<p>“formar uma equipa”</p> <p>“projeto”</p> <p>“aulas específicas”</p> <p>“profissão”</p>	<p>“...nos ensinaram como formar uma equipa.”</p> <p>“...começar um projeto.”</p> <p>“aulas específicas de...aula de animação, animação digital, ilustração digital, desenho...”</p> <p>“...os professores que estavam lá a ensinar (...) eram (...) ativos na profissão de ilustração, mesmo teatro, mesmo de ilustração.”</p>
	<p>Melhorias</p>	<p>Partilha de conhecimentos, saberes, experiências e vivências</p> <p>Implementação de conteúdos no ensino básico relacionados com arte digital</p> <p>Maior quantidade de atividades práticas que envolvam softwares</p> <p>Privilegiar mais o ensino do manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos</p>	<p>“lá fora”</p> <p>“implementar”</p> <p>“projetos digitais”</p>	<p>“...eles ensinaram-nos (...) o que é que poderíamos ver lá fora profissionalmente...”</p> <p>“...deviam implementar isso na escola, no básico...”</p> <p>“...exercer mais projetos digitais, como em 3D, em Photoshop...”</p> <p>“...focarem mais nos computadores, nos Tablets...”</p>

**Análise de Conteúdo-matriz**

Entrevistado/a: Artista Digital Vanessa

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 18:39 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto
<p>Perfil Sociodemográfico do Entrevistado</p> <p>Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais</p>	<p>Formação Académica</p> <p>Idade</p> <p>Competências Transversais</p>	Mestrado	“mestrado”	“...e no mestrado fiz...”
		23 anos	“23 anos”	“Tenho 23 anos...”
		Criatividade	“criatividade”	“...provavelmente a criatividade e a originalidade...”
		Empatia	“simpatia”	“...simpatia acima de tudo...”
		Resiliência	“empenhado”	“...ser empenhado...”
		Capacidade de aprendizagem permanente	“aprender”	“...estar sempre disposto a aprender mais e novas técnicas...”
	<p>Competências Digitais</p>	Trabalho em equipa	“equipa”	“...uma boa equipa...”
		Competências sociais	“boa comunicação”	“...se não houver boa comunicação entre as pessoas...”
		Interação Social	“pessoas”	“Temos de trabalhar bem com quem escreve, por exemplo o roteiro, quem faz o som, não pode haver problemas entre as pessoas.”
		Proatividade	“divulgar”	“...saber divulgar o seu trabalho...”
		Manuseamento de programas de computador (softwares específicos)	“programas”	“...novos programas...”
Desenho Digital	“ilustrações”	“...que faça ilustrações para...”		



<p>O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artísticas digitais</p>	<p>Formação específica para ser um Artista Digital</p>	<p>Bom domínio dos Medias Sociais Virtuais</p> <p>Criar/Editar efeitos 2D e 3D</p> <p>Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos</p> <p>Conceber elementos figurativos</p> <p>Não é necessário ter formação específica</p> <p>Autodidatismo</p>	<p>“redes sociais”</p> <p>“nível digital”</p> <p>“ilustrações”</p> <p>“Sim”</p>	<p>“...através das redes sociais serem chamados para pequenos trabalhos para pequenos trabalhos de freelancer...”</p> <p>“...2D ou 3D...”</p> <p>“...sobretudo a nível digital...”</p> <p>“...um artista de ilustrações...”</p> <p>“Sim, é possível...”</p> <p>...muitos artistas que nem sequer têm formação académica...</p>
	<p>A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais</p> <p>Disciplinas</p> <p>Professores</p>	<p>Promove a aquisição de Competências Transversais</p> <p>A escola não prepara bem os alunos para o mercado de trabalho</p> <p>História A</p> <p>Português</p> <p>Artes Visuais</p> <p>São irrelevantes no percurso dos alunos que aspiram ser Artistas Digitais</p>	<p>“não sabe preparar”</p> <p>“História”</p> <p>“português”</p> <p>“artes”</p> <p>“não”</p>	<p>“...lá está, da empatia e de nos obrigar a trabalhos de grupo...”</p> <p>“...a escola também não sabe preparar sobre o que é que está fora da escola...”</p> <p>“...então a história...”</p> <p>“...e português e as...”</p> <p>“...e as artes...”</p> <p>“...não acho que tenha tido alguma influência dos professores...”</p>

	Melhorias	Eventos nas escolas que abordem diferentes cursos/profissões	“espécie de <u>futurália</u> ”	“...uma espécie de <u>futurália</u> lá dentro das escolas...”
--	-----------	--	--------------------------------	---

#### Análise de Conteúdo-matriz

Entrevistado/a: Artista Digital David

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 19:21 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto
Perfil Sociodemográfico do Entrevistado  Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais	Formação Académica	Licenciatura	“licenciatura”	“A licenciatura.”
	Idade	26 anos	“26 anos”	“tenho 26 anos...”
	Competências Transversais	Proatividade	“procura”	“... <u>procura</u> ...”
		Resiliência	“perseverança”	“... <u>perseverança</u> ...”
		Autonomia	“desenrascar”	“...desenrascar-se...”
		Resolução de programas	“soluções”	“...procura de soluções para os problemas...”
	Criatividade	“criativo”	“...ser <u>criativo</u> ...”	

		<p>Responsabilidade</p> <p>Adaptabilidade</p> <p>Capacidade de aprendizagem permanente</p> <p>Pesquisar referências/Navegar na Internet</p>	<p>“adaptares”</p> <p>“autodesenvolver”</p> <p>“pesquisa”</p>	<p>“...competências de desenvolvimento pessoal, organizacional e gestão de tempo...”</p> <p>“...te adaptares bem à situação...”</p> <p>“...que haver muito trabalho de casa do próprio aluno, artista, para se autodesenvolver e ir mais além.”</p> <p>“Temos de fazer pesquisa. Também somos pesquisadores.”</p>
<p>O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artistas digitais</p>	<p>Formação específica para ser um Artista Digital</p> <p>A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais</p> <p>Disciplinas</p> <p>Professores</p>	<p>Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos</p> <p>Não é necessário ter formação específica</p> <p>Autodidatismo</p> <p>A escola promove a aquisição de competências transversais</p> <p>Desenho A</p> <p>Facilitam a entrada no mercado de trabalho</p>	<p>“computador”</p> <p>“portefólio”</p> <p>“deu competências”</p> <p>“desenho”</p> <p>“oportunidades”</p>	<p>“...porque estar a um computador...”</p> <p>“Acho...”</p> <p>“...e um bom portefólio...”</p> <p>“A escola deu competências, deu competências criativas de exploração...”</p> <p>“...valia foi a de desenho...”</p> <p>“...oportunidades que através de <u>professores...</u>”</p>

	Melhorias	<p>Promovem um bom ambiente escolar/Facilitam a aprendizagem</p> <p>Os professores são importantes na formação dos artistas digitais</p> <p>Maior focalização no ensino das artes digitais</p> <p>Promover, em maior quantidade, a realização de estágios profissionais</p>	<p>“à vontade”</p> <p>“importante”</p> <p>“foco”</p> <p>“estágios profissionais”</p>	<p>“Ter-se professores que deixam os alunos à vontade para que o próprio processo o cative...”</p> <p>“...os professores têm um papel muito importante no Artista Digital.”</p> <p>“Acho que deve haver um foco maior, na área em específico...”</p> <p>“...podia haver mais estágios profissionais...”</p>
		<p>Profissionais/orientadores que acompanhem os alunos, de forma individual, durante o seu percurso escolar</p>	<p>“acompanhamento”</p>	<p>“...direcionar os alunos e/ou cada um com a ajuda de acompanhamento pedagógico e profissional de orientação.”</p>

**Análise de Conteúdo-matriz**

Entrevistado/a: Artista Digital Débora

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 24:38 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto
<p>Perfil Sociodemográfico do Entrevistado</p> <p>Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais</p>	Formação Académica	Licenciatura	“licenciatura”	“Ah, licenciatura.”
	Idade	23 anos	“23 anos”	“...tenho 23 anos...”
	Competências Transversais	Criatividade	“criatividade”	“...a criatividade não aparece do nada...”
		Organização		“...é pensares nas tuas ideias antes de começares a fazer ou seja...”
Competências Digitais	Desenho digital	“desenho”	“... praticar desenho...”	
<p>O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artísticas digitais</p>	Formação específica para ser um Artista Digital	Manuseamento de programas de computador (softwares específicos)	“softwares”	“...aprender a trabalhar com softwares...”
		Criar/Editar efeitos 2D	“2D”	“...em 2D...”
		Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos	“computador”	“...passe para o computador...”
		Autodidatismo	“autodidata”	“...é autodidata e...”
	Não é necessário ter formação específica			“...consegue chegar igualmente a uma pessoa que tirou um curso superior...”
A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais	Introduz os alunos a programas de computador específicos	“softwares”	“...tive introdução a alguns softwares, o Photoshop, o Flash e acho que depois também trabalhei um pouco com <u>AfterEffects</u> ...”	

	<p>Disciplinas</p> <p>Artes Visuais Desenho A</p> <p>Filosofia</p> <p>Professores</p> <p>Promoção de competências à base de comunicação professor/aluno</p> <p>Melhorias</p> <p>Promover uma maior quantidade de competências relacionadas com as artes digitais</p>	<p>Oficina de Multimédia B</p> <p>“Oficina de Multimédia”</p> <p>“artes visuais” “desenho”</p> <p>“Filosofia”</p> <p>“opiniões”</p> <p>“mais competências”</p>	<p>“...uma disciplina que se chamava Oficina de Multimédia...”</p> <p>“...ser artes visuais...”</p> <p>“...aulas de desenho na secundária...”</p> <p>“...muito foi em Filosofia...”</p> <p>“...uma professora (...) deixava-nos mais à vontade para darem as suas opiniões (...) falar todos (...) com a professora.”</p> <p>“...a escolaridade obrigatória deve dar mais conhecimentos e mais competências nessa área...”</p>
	<p>Proporcionar uma formação mais sólida na área</p> <p>Adequar o ensino ao mercado de trabalho atual</p> <p>O ensino ser mais prático e menos teórico</p> <p>Reforma das <u>políticas</u> educativas</p> <p>Permitir maior liberdade criativa aos alunos</p>	<p>“melhor preparada”</p> <p>“tempos de hoje”</p> <p>“praticamente”</p> <p>“mudar a regra”</p> <p>“libertarem”</p>	<p>“...acho que devia ter sido melhor preparada...”</p> <p>“...um programa mais...como é que eu hei de dizer...mais...dos tempos de hoje...”</p> <p>“...fazer mais coisas praticamente...”</p> <p>“...devia ser mudado a regra, nem que fosse, tipo seminu...”</p> <p>“...eles libertarem o aluno dos conceitos...”</p>

		<p>Aulas mais interativas na relação aluno/professor</p> <p>Envolver os alunos em atividades práticas escolares, inclusive funcionários e professores (logotipo, construção de um site, etc)</p> <p>Desenvolver a criatividade dos alunos</p>	<p>“estar à vontade”</p> <p>“atividades”</p> <p>“treinar a criatividade”</p>	<p>“...podíamos estar à vontade (...) pelo menos poderia melhorar esse aspeto...”</p> <p>“...eu acho que poderia haver, vá mais, atividades para ajudar na comunidade ou na escola...”</p> <p>“...ajudar os alunos a treinar a criatividade...”</p>
--	--	---	--	---

#### Análise de Conteúdo-matriz

Entrevistado/a: Artista Digital Peter of Death

Local de entrevista/meio de entrevista: Realizado à distância

Duração da entrevista: 37:00 m

Tema	Categorias	Sub-Categorias	Indicadores/unidades de registo	Unidades de Contexto	
<p>Perfil Sociodemográfico do Entrevistado</p> <p>Competências, capacidades, conhecimento e habilidades de Artistas Digitais</p>	Formação Académica	Curso técnico superior profissional	“nível 5”	“...é o nível 5 atualmente.”	
	Idade	22 anos	“22 anos”	“...22 anos de idade.”	
	Competências Transversais	Resiliência		“persistência”	“...a persistência é algo...”
		Capacidade de aprendizagem permanente		“prática”	“...envolve muita prática...”
		Criatividade		“criativa”	“...criativa na minha Opinião...”

	Competências Digitais	<p>Autogestão de emoções</p> <p>Adaptabilidade</p> <p>Trabalho em equipa</p> <p>Responsabilidade</p> <p>Manuseamento de dispositivos/objetos tecnológicos</p> <p>Desenho Digital</p> <p>Manuseamento de programas de computador (softwares específicos)</p> <p>Criar/Editar efeitos 2D/3D</p>	<p>“paciência”</p> <p>“adaptar-nos”</p> <p>“equipa”</p> <p>“responsabilidade”</p> <p>“equipamento”</p> <p>“desenho”</p>	<p>“... a paciência...”</p> <p>“... a adaptar-nos ao ambiente que nós estamos...”</p> <p>“...dentro de uma equipa onde não existe só um eu, existe <u>um nós</u>...”</p> <p>“...uma grande responsabilidade para as pessoas...”</p> <p>“...tenho equipamento...”</p> <p>“...seja desenho...”</p> <p>“...animação...”</p> <p>“...vou fazer 2D, vou fazer 3D...”</p>
<p>O papel da Educação Escolar na promoção de competências para o exercício de competências artísticas digitais</p>	<p>Formação específica para ser um Artista Digital</p> <p>A escola enquanto agente promotor de competências artísticas digitais</p>	<p>Não é necessário ter formação específica</p> <p>Autodidatismo</p> <p>É vantajoso ter formação na área</p> <p>Adquisição de linguagem e termos técnicos</p> <p>Como fazer <del>Stop Motion Animation</del></p> <p>Desenvolve a criatividade</p>	<p>“treino”</p> <p>“formação”</p> <p>“nomes”</p> <p>“imaginação”</p>	<p>“...é possível ser um artista digital mesmo sem ter a formação...”</p> <p>“...um trabalho vindo de casa, de vários anos de treino, prática...”</p> <p>“...quem tem curso ou uma formação pode ter uma vantagem...”</p> <p>“...talento, mas é os nomes, como é que se explicam as coisas, como se chamam...”</p> <p>“...fazer a animação através de objetos que existem na vida real...”</p> <p>“...a própria imaginação...”</p>



	Disciplinas	Desenho A		"...desenho..."
	Professores	Partilha de conhecimentos, saberes, experiências e vivências		"...sempre tiveram muito gosto de nos explicar como é que o mercado..."
		Os professores têm um papel importante na formação dos Artistas Digitais	"importantes"	"...os professores foram bastante importantes..."
	Melhorias	Maior foque no desenvolvimento de competências transversais nos alunos		"...bastante importante esse conhecimento já vir desde as aulas..."
		Criação de uma disciplina própria que aborde o mercado de trabalho	"Aula especializada"	"...o mercado vai mudando (...) seria importante termos uma aula especializada para isso"