

# ENSINO DE SOM E IMAGEM DURANTE A PANDEMIA COVID-19

Inês Rebanda Coelho<sup>1</sup>



**RESUMO:** Com este artigo pretende-se expor as principais dificuldades sentidas por parte dos discentes da unidade curricular Som e Imagem (Licenciatura em Comunicação Social e Cultural da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica Portuguesa) durante a pandemia COVID-19. Parte da unidade curricular foi lecionada, primeiramente, numa vertente unicamente online, passando para uma componente mista durante a segunda metade do semestre (presencial e online). Contudo, ao contrário do que se previa, as dificuldades que os estudantes revelaram não residiram na compreensão e domínio dos programas ou material de captação e edição de som e imagem lecionado, mas sim na compreensão da importância da estética na conceção de uma obra de cariz artístico e no uso legal de obras criadas por terceiros na concretização das suas. Dois temas essenciais para a vida profissional futura dos mesmos. Por este motivo, o artigo em questão visa retratar estas temáticas e as metodologias aplicadas na resolução dos problemas encontrados, assim como mostrar a importância que a exposição correta destes dois temas tem para o futuro profissional dos discentes.

**Palavras-chave:** propriedade intelectual, estética, metodologia de ensino ativa e híbrida, ensino universitário

**ABSTRACT:** This article aims to expose the main difficulties experienced by students of the Sound and Image curricular unit (Degree in Social and Cultural Communication, Faculty of Human Sciences, Catholic University of Portugal) during the COVID-19 pandemic. Part of the curricular unit was taught, firstly, in a purely online component, moving to a mixed component during the second half of the semester (classroom and online). However, contrary to what was

1..... Universidade Católica Portuguesa, Portugal

expected, the difficulties that the students revealed did not reside in the understanding and mastery of the software or material for capturing and editing sound and image contents, but in understanding the importance of aesthetics in the design of an artistic work of nature and the legal use of works created by third parties in the creation of their own. Two essential themes for their future professional life. For this reason, the article in question aims to portray these themes and the methodologies applied in solving the problems encountered, as well as showing the importance that the correct exposure of these two themes has for the professional future of the students.

Keywords: intellectual property, aesthetics, active and hybrid teaching methodology, university education.

## INTRODUÇÃO

Como professora auxiliar convidada da Universidade Católica Portuguesa deparei-me com certos desafios face ao ensino da unidade curricular Som e Imagem durante a pandemia COVID- 19. Som e Imagem é uma área abrangente, que aborda a criação de obras dentro de vertentes de artes gráficas, captura e edição de obras fotográficas, videográficas e fonográficas. Para esta análise foram tidas em conta todas as turmas da unidade curricular, quatro turmas, que no total apresentavam 81 alunos.

As dificuldades sentidas pelos estudantes não fugiram à norma de um primeiro contacto com programas profissionais de edição ou das funcionalidades dos aparelhos de captação, incluindo quando as aulas eram lecionadas via online, tendo de adotar frequentemente a modalidade de tutorial em formato vídeo como um meio de complementação das aulas. Isso permitiu que os mesmos treinassem as principais funcionalidades dos programas profissionais e semiprofissionais selecionados (Photoshop, Premiere e Audacity) de modo autónomo fora das aulas, dado que a grande maioria tinha acesso aos programas lecionados ou a versões alternativas que oferecessem as mesmas funcionalidades. Esta foi uma total readaptação do método de leção adotado até agora em modalidades presenciais ou mistas, visto que toda a matéria prática era lecionada em programas presentes nas infraestruturas da faculdade. Ou seja, o desenvolvimento dos trabalhos em modalidade presencial ou mista era, assim, maioritariamente

acompanhado em aula, sendo que até à data, nenhum dos estudantes tinha pedido tutoriais. Ao contrário destas turmas, em que foram realizados pedidos por parte dos discentes de todas as turmas para que fosse feita e disponibilizada a gravação das aulas práticas, tendo optado por, em vez disso, criar tutoriais, dada a sobrecarga do equipamento utilizado na demonstração de programas e transmissão das aulas via Zoom. Portanto, esta adaptação de estratégia e metodologia de ensino assim como de materiais utilizados, ao ser direcionada para as necessidades que os mesmos iam apresentando, fez com que as dificuldades reveladas estivessem dentro da norma.

Porém, houve dois temas que se destacaram em termos de dificuldade de compreensão por parte dos estudantes, sendo poucos aqueles que desde o início compreendessem na totalidade ou a um nível basilar os conhecimentos transmitidos. O que fez com que tivesse de readaptar a minha metodologia de ensino relativamente a essas temáticas, sendo elas: o estabelecimento de uma boa estética na obra que criassem e direitos de propriedade intelectual em Som e Imagem. Por este motivo, mostrou-se como imperativo dividir o artigo em duas partes: estética e propriedade intelectual de obras criadas por terceiros.

É importante salientar que, apesar da disciplina em questão ser direcionada a estudantes de Comunicação Social e Cultural, este é um curso com uma componente teórica muito presente e com poucas unidades curriculares práticas ou teórico-práticas, onde se denota uma carência por parte de muitos discentes do domínio de determinadas aptidões criativas. Para além disso, na readaptação metodológica, outro fator essencial que se revelou como imprescindível ter em conta, foi em que geração ou gerações se inserem os constituintes das turmas. Sendo que, neste caso em concreto, todos os discentes tinham nascido na era digital, não sabendo, por isso, o que é viver sem internet, sendo uma geração que viveu sempre movida pela evolução constante das tecnologias e da comunicação digital. Isto quer dizer, por isso, que o meu público-alvo era a geração da internet, também conhecida como nativos digitais ou geração Z (Chaves, Filho, & Melo, 2016; Jones & Binhui, 2011).

Agregado a isso, muitos deles revelaram serem consumidores regulares de redes sociais e profissões digitais próprias

da sua geração, como a de *YouTubers* e *Influencers*. Algo que investigadores da área retratam como sendo frequente entre os nativos digitais (Duffett, 2020; Business Wire, 2020). Estas realidades têm impacto na forma como os discentes veem e consomem obras dentro de Som e Imagem, mas também na maneira como moldam o seu modo de se expressarem e criarem, tanto em termos de inspiração como de práticas normalizadas, que, por vezes, infringem as legislações vigentes. Isto porque muitos *YouTubers* e *Influencers* não são profissionais da área ou tiveram formação ligada a Som e Imagem. Para além disso, a noção de estética desta geração está cada vez mais moldada aos seus hábitos de consumo (Duffett, 2020; Business Wire, 2020).

Face a estes desafios e às necessidades formativas dos discentes, apresentou-se como sendo a opção mais apropriada o recurso a uma metodologia de ensino ativa, que tem como propósito que o estudante não seja apenas um recetor de conhecimento e informação, mas também o seu condutor, adaptando-se às necessidades e interesses de aprendizagem dos formandos dentro das diversas áreas de Som e Imagem (Diesel, Baldez & Martins, 2017; Lovato, Silva, Biegging & Busarello, 2017; Michelotti & Loreto, 2018). Na complementação do uso da metodologia de ensino ativa, recorreu-se à metodologia híbrida, onde foi conjugado o melhor das práticas tradicionais e das práticas ágeis, de modo a que os discentes tivessem mais opções, se tornassem mais maleáveis na resolução de problemas e que ganhassem a capacidade de no futuro conseguirem adquirir e aperfeiçoar conhecimentos dentro da área de forma autónoma, conjugando-se as tecnologias digitais e a vertente online com a transmissão tradicional de conhecimentos (Moran, 2016; Machado, Lupepso & Jungbluth, 2018).

Tendo todas estas questões em conta, revelou-se como imperativo que a redação deste artigo tivesse como objetivo principal a exposição dos passos dados na procura de um método de ensino que pudesse colmatar as dificuldades mais proeminentes dos estudantes nas vertentes de artes gráficas, vídeo, fotografia e som. Iremos, por isso, focar-nos nas estratégias usadas que ajudaram a uma maior simplificação da noção de estética para áreas que, apesar de não serem artísticas, lidam profissionalmente de perto com as mesmas.

## 1- Ensinar estética a estudantes de Comunicação

Como já referenciado, a unidade curricular de Som e Imagem, que está a ser analisada neste artigo, pertence ao curso de Comunicação Social e Cultural da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica. Um curso com uma componente teórica mais acentuada que a prática. A existência de uma ausência da componente prática traz algumas limitações na exploração do lado criativo dos estudantes. Isso significa que, ao lecionar uma disciplina teórico-prática como Som e Imagem, que é direcionada a várias vertentes artísticas, a função de despoletar a criatividade nos discentes acaba por recair um pouco neste tipo de unidades curriculares, sem descurar a transmissão de conhecimento e prática das componentes técnicas.

Som e Imagem tem como objetivo principal integrar os discentes nas diversas áreas que a constituem, ou seja, na captação, produção e edição de conteúdos que incluam imagem fixa e em movimento, som e artes gráficas. Porém, os discentes em questão não se encontram neste curso para se tornarem profissionais de Som e Imagem, mas para serem multifacetados na criação e edição de conteúdos direcionados para a comunicação social e cultural, algo cada vez mais exigido pelo mercado de trabalho destas áreas, acabando por lhes dar mais opções de carreira (Yorke, 2006; T. L., 2021). Em adição a isso, esta unidade curricular serve para integrar os discentes no funcionamento de cada área de Som e Imagem com que irão contactar no futuro, caso sigam vias profissionais ligadas à comunicação. Esta abordagem tem como intuito a preparação dos discentes para o trabalho com profissionais das áreas de Som e Imagem, ao dar-lhes aptidões: de análise de uma obra dentro destes campos; de comunicação direcionada para a correta transmissão do que pretendem concretizar nestas áreas; de deteção dos pontos fortes e fracos dentro dessas obras; e de resolução de problemas de forma rápida e eficaz (de modo a que sejam suficientemente maleáveis para conseguirem propor soluções assertivas para as obras que apresentem fragilidades). A transmissão do modo de funcionamento das profissões de cada área e a colocação dos discentes na posição desses mesmos profissionais, tem-se mostrado como a base de atribuição das ferramentas e conhecimentos necessários, tanto para se tornarem multifacetados na criação e edição de conteúdos, como para aprenderem os termos

---

técnicos corretos, de modo a conseguirem comunicar mais facilmente com alguém da área.

Porém, como é que ensinamos um estudante a detetar se uma obra tem ou não qualidade? Esta foi a primeira questão a surgir e o primeiro desafio com que me deparei. Questão essa que está interligada com o facto de que os discentes em questão não têm formação artística. Portanto, acabam por se apoiar naquilo que conhecem, no gosto pessoal e/ou ligação emocional que tenham à obra ou a alguma característica presente na mesma (Veja-se Steenberg, 2007). Algo que se pôde constatar na concretização de um exercício de diagnóstico de conhecimentos e competências<sup>2</sup>.

Sendo uma unidade curricular apenas de um semestre, em que era necessário lecionar matéria sobre criação e edição de conteúdo de artes gráficas, som, imagem fixa e imagem em movimento, tornou-se um desafio tentar transmitir noções base provenientes do mundo das artes, assim como ajudá-los a criar um método de trabalho próprio dentro de cada vertente artística. Portanto, revelou-se como sendo fulcral que os estudantes percebessem o que é a estética e como funciona, dado que a estética é vista como a matriz de uma obra de arte (Lind, 1992; Stecker, 2006; Huston & Huston, 2015). Para além disso, como Richard Lind constatou no seu artigo “The Aesthetic Essence

2..... O exercício consistia em: os estudantes tinham de trazer para a aula um exemplo de bom design e um de mau design e explicar, com os conhecimentos que possuíam, o porquê de ser um bom design e se havia alguma coisa que alteravam, e no caso de um mau design, o porquê de ser um mau design e o que é que estava bem concretizado no mesmo. No final da matéria de artes gráficas, sendo que artes gráficas é a primeira área dentro da unidade curricular de Som e Imagem a ser lecionada, teriam de voltar a pegar nesses mesmos designs e reanalizá-los à luz dos conhecimentos adquiridos. As escolhas feitas pelos discentes refletiram: no caso de bom design, opções de design que estivessem ligadas a algo de que gostassem ou lhes chamasse a atenção, independentemente da qualidade; e no caso do mau design, as opções foram mais direcionadas para aquilo que achavam ser uma má representação de algo ou de alguém com quem se identificavam (ex.: aquilo que consideravam uma má capa de um álbum de um dos seus artistas preferidos, frequentemente por não gostarem da mesma), extremo de más representações de design (irem buscar mesmo os piores exemplos possíveis, em que dificilmente se conseguia apontar algo bem concretizado) ou algo que se inseria num determinado estilo de design (e por isso viam muitas vezes repetidas), mas com os quais não se identificavam, não fazendo qualquer ligação à qualidade da obra (houve inclusivamente uma aluna que desvalorizou completamente prémios de renome recebidos pela obra que selecionou na área do design). Na segunda fase do exercício, que era direcionada à reanálise da obra escolhida, percecionou-se três cenários principais: aqueles que trocaram uma ou mais obras por outras e fizeram uma nova apreciação, aqueles que corrigiram a sua visão e a complementaram com a matéria lecionada em aula e aqueles que ou não fizeram o exercício completo ou não fizeram a última análise.

of Art”, 1992, os conceitos de “arte” e “obra de arte” devem ser definidos em termos da criação de objetos estéticos com significado (Lind, 1992, p. 117). A compreensão do estabelecimento da estética de uma obra de cariz artístico apresentou-se, assim, como conhecimento base suficiente para alguém que profissionalmente irá ter frequentemente contacto com este tipo de obras. Não descurando a compreensão e deteção do estilo ou estilos em que se baseiam e como são conjugados. Para além de que, ao realizar-se uma análise aprofundada da estética foi possível chegar à conclusão que a compreensão do funcionamento da mesma é também a base de iniciação para a correta análise da qualidade de uma obra de arte ou de cariz artístico.

Qual seria, então, o melhor método de ensinar estética, dado o tempo escasso disponibilizado? Recorrer à filosofia é sempre uma boa opção, porém, esta é uma área que apresenta diversas interpretações da estética ao longo da História e que abriria portas para o debate e o constante questionar de diversas perspetivas (ex.: objeto estético, julgamento estético, atitude estética e experiência estética), o que só por si é uma unidade curricular (Stecker, 2006). Após uma análise de todas as opções disponíveis, decidiu-se que o melhor método seria adotar uma definição simples e direta de estética. A abordagem eleita residiu na divisão do conceito em três noções primárias da estética: harmonia visual, hierarquia visual e contraste. Analisaremos, assim, os conceitos adotados e a sua aplicação na prática.

### **1.1 – Estética: Harmonia visual, Hierarquia Visual e Contraste**

Para este artigo, mostrou-se como significativo abordar o resumo que a investigadora Abby Mellick Lopes faz da evolução do termo estética ao longo da história no seu artigo “Aesthetics, Aesthetic Theories”, 2015. Nele Lopes toca exatamente nos pontos fulcrais que nos levaram às três noções base da estética, que iriam servir como apoio principal na compreensão deste conceito e por consequência, perceber quando uma obra tem qualidade. Lopes aborda a etimologia da palavra “estética”, derivada do grego antigo *aisthanesthai* (percecionar) e que, quando surgiu, se referia à dinâmica e complexidade estabelecidas nas relações da percepção sensorial humana. Lopes nomeia-as como sendo: as percepções sensoriais

de coisas como natureza ou arte; os sentimentos despertados por essas experiências perceptivas; o caráter (ou design) das próprias coisas experimentadas e a acuidade do julgamento subjetivo associado com a percepção destas coisas. Lembra que a ideia de beleza foi profundamente influente na determinação do valor estético no ocidente até à atualidade, não descurando a perspectiva de Platão de “beleza” e de “bom” que, para ele, se inseria numa eterna ideia caracterizada pelas qualidades matemáticas da proporção, harmonia (ou “adequação”), e unidade, intocadas pelo fluxo do mundo humano onde as ideias são refletidas. A metafísica Aristotélica complementa esta ideia de beleza como sendo uma experiência de ordem, simetria e determinação. Destaca, ainda, o que para si é possivelmente o princípio estético criticamente mais importante que emerge da antiguidade Helénica, trazido por Bosanquet (1892, p.32): que a beleza consiste na expressão imaginativa ou sensual de unidade na variedade; o um (unidade) entre muitos. Esta ideia, tal como retrata com a obra de Verbeek e Kockelkoren (1998), sobrevive no platonismo do design onde os objetos manufaturados eram percebidos e promovidos como reproduções da ideia única. Atualmente, as compreensões ocidentais modernas dos termos estético e estética derivam dos filósofos continentais e britânicos do século XVII e especialmente XVIII, quando o esforço filosófico estava a reavaliar o valor dos sentidos na aquisição de conhecimento. Lopes salienta que o termo “estética” só foi cunhado em 1735 por Alexander Gottlieb Baumgarten (na sua obra *Reflections on Poetry*) para distinguir ideias filosóficas sobre o que é sentido e imaginado através da lógica, como um campo legítimo de investigação filosófica relacionada ao julgamento do “gosto”<sup>3</sup>. Sublinha ainda que o trabalho teórico de David Hume estava focado na existência de um determinado padrão ou sensibilidade no julgamento do gosto e estabeleceu uma conexão continua entre valor estético e moral, que continua a flexionar a produção cultural como a expressão visível de ideias morais (ver também Guyer, 2020). Lopes constata que a divisão no estudo do conhecimento entre racionalismo e empirismo dependia, até certo ponto, do olho como um ponto de referência para os conhecimentos soberanos da razão, livre da experiência sensorial, dando os exemplos de Descartes e Kant, ou do “saber de perspectiva” de

3..... Não se confunda gosto com o ato de gostar. O gosto aqui mencionado é relativo à apreciação que um ser humano faz de algo (o mesmo que *taste*).

um determinado ser senciente no mundo, dando, desta vez, os exemplos de Nietzsche, Gadamer e Merleau Ponty). A ideia de uma sensibilidade ou atitude estética como um saber próprio atravessou o pensamento racional e empírico, com transformações significativas na importância atribuída ao corpo perceptivo (Lopes, 2015, p.17).

Após o estudo mais aprofundado da evolução do termo ao longo da história dentro da filosofia, assim como a sua análise em campos relacionados, como teoria das artes, estudos fílmicos, estudos fotográficos e de design gráfico, decidiu-se que a noção de estética adotada nesta unidade curricular deveria estar direcionada para apelatividade da obra (Veja-se Steenberg, 2007). Não só por ser mais produtivo para os discentes em questão, abordar obras de cariz artístico cujo objetivo é captar a atenção do consumidor ou utilizador positivamente, mas de forma a que não houvesse espaço para a elaboração de juízos de valor e que o gosto e a ligação emocional à obra passassem para segundo plano na avaliação e criação das mesmas, estando em primeiro a qualidade da mesma.

Esta escolha foi igualmente feita com base na metodologia ativa e híbrida adotadas na leção desta disciplina, ou seja, o facto de como docente lhes dar a liberdade de explorar as diversas áreas existentes em cada campo selecionado para leção (artes gráficas, imagens fixas, imagens em movimento e som) (Moran, 2016; Machado, Lupepo & Jungbluth, 2018; Michelotti & Loreto, 2018). Os discentes decidiram, assim, apostar, na sua grande maioria, em componente ligadas ao marketing, publicidade e jornalismo, o que fez com que a abordagem a ser feita à estética fosse mais pragmática e menos artística e filosófica. Assim sendo, foi necessário desconstruir o que é que torna uma obra apelativa. O que me levou a três conceitos principais, que facilmente são aplicados a qualquer área que lide com a criação de obras artísticas ou de cariz artístico: harmonia visual, hierarquia visual e contraste.

Harmonia visual refere-se ao efeito de satisfação visual que ocorre ao combinar elementos semelhantes ou relacionados. A harmonia visual ajuda a que a obra adquira unidade e é provocada pelo recurso a determinadas técnicas. Falando especificamente de artes gráficas, os elementos que criam harmonia visual, são: formas simétricas, semelhantes ou complementares; harmonia das cores (ex.: cores complemen-

tares, triádicas, análogas, monocromáticas, acromáticas, etc.) tendo em conta as sensações que provocam (ex.: cores quentes causam conforto); posicionamento equilibrado dos elementos (ex.: espaçamentos com o mesmo distanciamento); ausência de variação de tamanho (os elementos retratados têm todos o mesmo tamanho) ou recurso à noção de proporção (recurso a guias e técnicas, como a sequência de Fibonacci, de modo a que as proporções dos elementos sejam o mais próximas da realidade possível); utilização de texturas em conformidade com o tema retratado; utilização de cores e formas com significados universais em conformidade (ex.: sinal de informação ser azul, sinal de certo ser verde e o de errado vermelho) e utilização de pouca variação tipográfica (máximo duas, complementares ou semelhantes) (Steenberg, 2007, Lopes, 2015).

Noutras áreas, como é o caso de fotografia, podemos ainda acrescentar linhas de orientação (imagens que retratem linhas horizontais, verticais, oblíquas, entre outras, que guiam o olhar do espectador), enquadramento, criação de camadas e/ou enquadramentos numa mesma imagem, recurso à aplicação de regras, como a regra das metades ou dos terços. Em vídeo, podemos adicionar os movimentos de câmara suaves ou inexistentes, os cortes suaves ou impercetíveis, o ritmo (seja da narrativa, seja da edição efetuada, haver um ritmo constante e fixo) e outras regras, como a regra dos 180 graus. Enquanto no áudio, os elementos que causam harmonia em peças musicais são músicas calmas e ritmadas. Nos elementos de voz, falas pausadas sem moletas e interrupções, são igualmente harmoniosas, enquanto nos efeitos especiais, sons o mais perto da realidade possível e em conformidade com a imagem (caso exista) ou com a realidade auditiva retratada, também são harmoniosos.

Contudo, a harmonia visual em excesso pode tornar a obra monótona. Por esse motivo, recorri a outro conceito, o de contraste, responsável por quebrar a monotonia que a harmonia visual pode trazer e ajudando ao estabelecimento de equilíbrio na imagem. O contraste, como o nome indica, é o destaque de determinados elementos numa obra, ou seja, é a diferença visível entre um ou mais elementos numa composição. A sua função é de captar a atenção do espectador, criando, assim, uma leve tensão visual, que despoleta interesse e dinâmica na comunicação. O contraste é normalmente usado para

gerar impacto, realçar a importância de algo, criar dinamismo e interesse visual. Esse destaque pode ser conseguido através do inverso dos elementos mencionados para a harmonia visual, ou seja, em vez de recorrermos a formas simétricas, adotamos assimetria; em vez de termos elementos do mesmo tamanho, haver variação de tamanhos; recorrer a itálico e a bold para destacar determinada tipografia; utilizar uma ou mais cores fora do esquema de harmonia de cores, e por aí em diante. Porém, ao recorrermos ao contraste na criação da nossa obra, iremos deparar-nos com duas situações: 1) o contraste destaca certos elementos em função de outros; 2) contraste em excesso provoca desconforto, irritabilidade e/ou confusão no espectador. O primeiro ponto, leva-nos, assim, à terceira noção, a de hierarquia visual, ou seja, a forma como contrastamos os elementos que constituem a obra irá influenciar na sua ordem de leitura por parte do espectador. Conseguimos, assim, concluir, que de modo a obtermos uma obra esteticamente apelativa para o observador, deve existir um equilíbrio entre a harmonia visual e o contraste. Para além disso, o contraste criado deve guiar de uma forma lógica o olhar do consumidor, destacando os elementos e informações mais relevantes pela ordem em que se pretende que sejam rececionados. Veja-se o seguinte exemplo simplista criado para uma melhor compreensão:

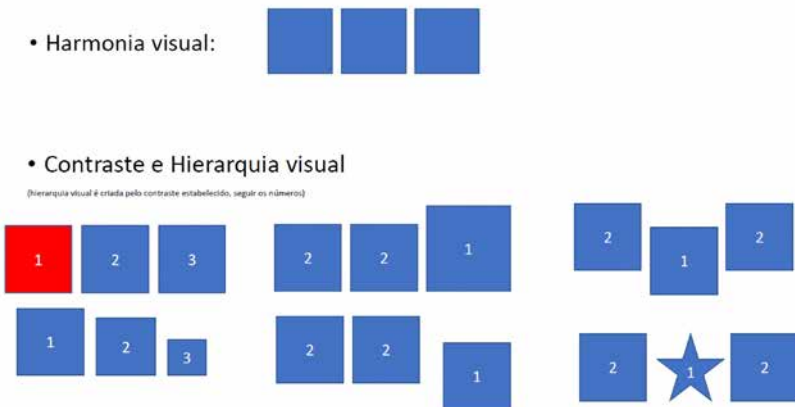


Fig. 1- Esquema explicativo de harmonia visual, hierarquia visual e contraste.

Note-se que a ordem de leitura dos elementos pode alterar-se conforme o meio social em que a pessoa que está a perceber a obra cresceu. Por exemplo, nativos de línguas que se leiam da direita para a esquerda, se tiverem dois elementos destacados de igual modo (com a mesma hierarquia visual), irão ter a tendência de perceber primeiro a mensagem da direita, em oposição a um nativo de uma língua expressa da esquerda para a direita (Matatov, 2021; Lupyan, Rahman & et al., 2020).

Durante o planeamento estético da criação de uma obra por parte dos estudantes, outras questões surgiram. Existem usos de material criado por terceiros que são permitidos quando a sua utilização é feita academicamente, mas não o são a nível profissional. Existem, ainda, diversas profissões que foram surgindo nos últimos anos que afetam diretamente as novas gerações, como é o caso dos *YouTubers* e *Influencers*, que por vezes usam indevidamente obras de outrem nas suas criações. Veja-se o exemplo do YouTuber Pewdiepie, que, devido à sua popularidade, tem recebido alguns contactos por infração de direitos de autor, como foi o caso da criação de uma interpretação da música da Celine Dion, tendo todos os ganhos do episódio (e não só remetente ao excerto usado no final) revertido para a entidade detentora dos direitos (Dogson, 2020; Vitone, 2020). Para além de que a Lickd concretizou um estudo em 2019, dada a implementação da DIRETIVA (UE) 2019/790 DO PARLAMENTO EUROPEU E DO CONSELHO de 17 de abril de 2019 relativa aos direitos de autor e direitos conexos no mercado único digital e que altera as Diretivas 96/9/CE e 2001/29/CE, que concluiu que 58% dos criadores de conteúdo para o YouTube lidaram com processos legais (Riley, 2019). É de lembrar, de igual modo, que estamos a falar de gerações que cresceram na era digital e que têm acesso a todo o tipo de conteúdos online, em que algumas pessoas pertencentes a esta geração acreditam que se o acesso e consulta são disponibilizados online (não se questionando se é feito legalmente), o seu uso, independentemente da sua forma e contexto, é permitido. Isso verifica-se em gerações que recorrem muito às redes sociais no seu dia-à-dia, onde partilham constantemente criações de terceiros sem consequências associadas (devido ao contexto), gerações essas onde os discentes desta disciplina se inserem (Chaves, Filho, & Melo, 2016; Jones & Binhui, 2011; Duffett, 2020; Business Wire, 2020; Atanasova, 2019, Balković, 2016). Tendo isto em conta, qual a melhor forma de transmitir conhecimentos sobre o uso legal de obras criadas por terceiros?

## 2- Principais noções a serem transmitidas sobre uso de obras criadas por terceiros

A metodologia que utilizei de transmissão destes conhecimentos foi possível de construir dado a minha base em Direito de Autor e Direitos Conexos (países civilistas), Copyright (países regidos por *common law*) e Direitos de Imagem, visto ser uma das minhas áreas de especialização e de investigação. Tendo em consideração que a unidade curricular foi dividida em três fases, ou seja, transmissão de conhecimento em artes gráficas, seguida de fotografia e por fim, vídeo e som, a estratégia adotada foi dividir a matéria sobre propriedade intelectual e direitos de imagem por cada uma destas áreas. Todo o conteúdo usado em aula era devidamente citado e usado dentro da legalidade do panorama educativo, porém, os discentes nos seus trabalhos apenas poderiam recorrer a utilizações direcionadas para uso profissional. Esta escolha deveu-se à falta de conhecimento e de bases que os discentes apresentavam nesta área, assim como a fácil assimilação de que determinadas utilizações que são permitidas em educação pudessem ser permitidas também a nível profissional. Exponho, assim, a esquematização usada na transmissão de conhecimentos legais por área:

### Para Artes Gráficas e Fotografia

O que são patentes? Como saber se uma obra está patenteada? Onde ir buscar conteúdos sem patentes? Dado que em artes gráficas são usadas frequentemente imagens fixas, como fotografias e ilustrações, os alunos foram apresentados a noções de Direito de Autor e Direitos Conexos na União Europeia, Copyright nos EUA e Direitos de Imagens. Na UE, houve um maior enfoque na legislação portuguesa, sendo que lhes foi apresentado: que tipo de obras de imagem fixa são protegidas pelo Direito de Autor; os direitos que um autor possui (direitos morais e patrimoniais); como detetar quem é o autor tendo em consideração os diferentes cenários existentes (ausência de autoria, autoria a solo, coautoria (autoria conjunta), autoria de obra coletiva (a empresa é o detentor dos direitos)); que tipo de utilizações são permitidas sem o pagamento e/ou pedido de autorização do autor e restantes figuras legais associadas (limitações e exceções em contexto de uso privado, profissional, educação e investigação- Usos Livres (*Free Use*), *Fair Use* e *Fair Dealing*); direitos de imagem e exceções aos mesmos

(quando não preciso de pedir autorização nem remunerar a pessoa retratada); obras em domínio público, tempo de proteção de cada tipo de obra; licenças de uso livre ou facilitado (ex.: licenças de uso livre que permitam todo ou quase todo o tipo de utilização, incluindo comercial, como é o caso do Pexels, Licenças de Creative Commons), como encontrar locais online em que forneçam obras sob esse tipo de licenças, que usos são permitidos e quais os requisitos associados. Foi-lhes, igualmente, ensinado como deveriam citar as obras e licenças, a que entidades recorrer caso as suas obras fossem apropriadas ou indevidamente utilizada por outrem e caso quisessem adquirir os direitos de utilização de uma obra criada por terceiros.

### **Para Vídeo e Som**

A matéria apresentada foi revista, de modo a perceber que tipo de dificuldades permaneciam, mas desta vez aplicada a vídeo e som. Pretendeu-se, assim, responder às seguintes questões: Quem são os autores de uma obra videográfica ou sonora? Como detetar a sua nacionalidade de forma a saber sob que jurisprudência se encontra? Como citar corretamente as obras? Que tipo de usos são permitidos sem autorização e/ou pagamento aos respetivos autores (*Free Use*, *Fair Use* e *Fair Dealing*)? Como utilizar legalmente marcas em ecrã? Quando é que uma obra áudio e de vídeo estão em domínio público? E por fim, relembrar a possibilidade de uso de obras sob licenças de uso facilitado.

Portanto, a lógica a seguir, para cada meio artístico que se inserisse em patente, como é o caso do design, era perceber se a obra poderia estar patenteada ou se poderia ser usada livremente. No caso de obras protegidas por Direito de Autor e Direitos Conexos, como é o caso de vídeo, fotografia e som, a metodologia aplicada já teve de ser diferente, sendo que aquilo em que os alunos se deveriam focar para saber se estavam a usar legalmente uma obra criada por outrem era através da procura pelas respostas às seguintes questões: Quem é ou são os autores da obra? Qual a nacionalidade da obra? A obra está em domínio público, sob uma licença de uso livre ou de uso facilitado? Caso esteja sobre uma licença de uso facilitado (como é o caso de licenças Creative Commons) o uso que quero fazer é permitido pela licença em questão? Quais as exigências da licença? Há mais figuras legais que tenho de ter em consideração (ex.: produtoras, editoras, atores, pessoas representadas)? Se não possui

uma licença de uso facilitado, o uso que estou a dar à obra insere-se nas exceções e limitações da lei que permitem a ausência de pedido de autorização e/ou pagamento aos respetivos autores e restantes figuras legais? Para finalizar, se o uso não se inserisse em nenhum destes cenários, então é necessário pedir autorização ao autor (e restantes figuras legais) e/ou remunerar o mesmo, podendo ser importante contactar um organismo de gestão coletiva de direitos de autor (ex.: IGAC, SPA).

A transmissão destes conhecimentos mostrou-se como essencial, dado que ao longo do desenvolvimento dos projetos, acompanhados por mim como docente, foi possível travar diversos usos inapropriados de material artístico de terceiros, como plágio, uso indevido de obras e de licenças. Sendo muitas destas ações consequência da falta de contacto, de experiência e de domínio dos conhecimentos por parte dos estudantes com questões ligadas à propriedade intelectual. Enquanto no primeiro trabalho para avaliação a taxa de infrações, tanto durante o desenvolvimento do projeto como na entrega, foi alta, pelas razões apresentadas, no segundo trabalho o número de infrações diminuiu consideravelmente. Mesmo ao serem apresentadas novas situações legais (dado que o primeiro trabalho foi direcionado para artes gráficas, o segundo para fotografia). No último trabalho para avaliação (trabalho de vídeo e som) foi contemplada apenas uma infração, de uso indevido de um trecho de banda sonora nos créditos finais.

Os resultados obtidos em questão poderão estar igualmente relacionados à metodologia de avaliação adotada. Visto que esta matéria em concreto trabalha noções de plágio e outros usos ilegais de obras criadas por terceiros, as repercussões devem ser diferentes de outras unidades curriculares. Enquanto noutras unidades curriculares se adota a postura que qualquer tipo de plágio e apropriação levam o aluno a ter nota zero e ser reportado, o mesmo não poderia ser feito nesta unidade curricular, pois são esses mesmos conhecimentos que são postos à prova. A metodologia de avaliação adotada direcionou-se ao seguinte: por muito bem concebida que estivesse a obra realizada pelo discente, este tiraria automaticamente negativa caso cometesse alguma infração legal. Isso despoletou um lado competitivo por parte de alguns estudantes e um lado mais metucioso por parte de outros, sendo que os alunos pouco esforçados acabavam por se destacar pela negativa.

Nenhum estudante cometeu infrações em mais de um trabalho, sendo que tinham de concretizar três no total.

Mostra-se, assim, como importante salientar que estas são questões que podem trazer repercussões legais para os discentes, que poderão afetar a sua vida profissional e pessoal futura. É fulcral a chamada de atenção para a necessidade de que haja uma maior preocupação por parte das instituições de ensino em adotar meios apropriados na transmissão deste tipo de conhecimentos aos seus discentes.

## CONCLUSÃO

Os métodos utilizados mostraram-se como eficazes, porém, só foram possíveis devido ao conhecimento cultivado academicamente. Apesar de o método de simplificação usado para a definição de estética ser de fácil adoção e aplicação por terceiros, o mesmo não se pode dizer da matéria direcionada à propriedade intelectual e direitos de imagem. É algo complexo, inclusivamente, na sua exposição, sendo que um dos métodos adotado nesta situação foi relacionar cada assunto legal com casos e exemplos que fossem familiares para os estudantes. Porém, há situações em que houve uma simplificação da matéria, como é o caso da deteção dos autores numa obra. Esta informação é importante, não só para sabermos quem são os detentores dos direitos da obra, mas para sabermos se a mesma se encontra em domínio público, ou seja, sem direitos reservados, de uso livre por qualquer membro da sociedade. Porém, em vídeo, os autores nomeados pela lei mudam de país para país, assim como a duração de proteção de uma obra civilista é diferente de uma que seja protegida por Common Law (ex.: obra audiovisual: EU - 70 anos após a morte do último autor; USA - 95 anos após a publicação ou divulgação lícita ou 120 após a criação) (Coelho, 2018). Por este motivo, é que se recorreu a uma metodologia de ensino ativa, pois isso permitiu que os alunos explorassem diversos tipos de obras de seu interesse, dentro das áreas de Som e Imagem, o que fez com que absorvessem melhor situações legais com que se identificassem e que tivessem posteriormente de aplicar nos trabalhos da unidade curricular. Houve, por isso, uma integração dos alunos em todos os cenários legais possíveis a nível profissional, mas houve um maior enfoque naqueles a que eles mais recorriam

durante as aulas, ou seja, uso de fotografias, uso de marcas, uso de vídeo e de músicas para fins jornalísticos, publicitários, marketing, artísticos e uso privado. A grande maioria acabou por optar, ou por fazer criações próprias ou adotar obras com uso livre ou licenças de uso facilitado, devido à complexidade associada à deteção de se uma obra estaria em domínio público ou não. Contudo, este é o tipo de conhecimento que requer alguém especializado e com experiência na área, pela diversidade de situações legais possíveis, que podem variar de país para país mesmo dentro da UE. Esta questão pode fazer com que as instituições de ensino descurem a transmissão destes conhecimentos, levando à existência de lacunas numa matéria que é tida como essencial, visto que não se pode apelar ao desconhecimento da lei em tribunal por uso indevido de obras criadas por terceiros. Porém, os erros percebidos em aula e nos trabalhos revelaram apenas falta de domínio de conhecimentos e de contacto com esta realidade.

Outra das vantagens detetadas foi que houve, igualmente, estudantes que contactaram autores de modo a obterem autorização de uso das obras nas suas criações, mesmo sendo num contexto académico, pois foi a minha condição para a sua utilização. Isso levou a que esses mesmos discentes fossem iniciados voluntariamente na prática profissional comum. Por esse motivo, os estudantes desta unidade curricular acabaram por desenvolver diferentes competências que se direccionaram tanto para as habilidades que foram adquirindo e aperfeiçoando, como às ambições profissionais e pessoais que iam apresentando.

## REFERÊNCIAS

- Atanasova, I. (2019). "Copyright infringement in digital environment". In *Economics and Law*, 1(1): 13 – 22. Acesso: [https://www.researchgate.net/publication/339077032\\_COPYRIGHT\\_INFRINGEMENT\\_IN\\_DIGITAL\\_ENVIRONMENT](https://www.researchgate.net/publication/339077032_COPYRIGHT_INFRINGEMENT_IN_DIGITAL_ENVIRONMENT)
- Balković, L. (2016). "Author's rights in the digital age: how Internet and peer-to-peer file sharing technology shape the perception of copyrights and copywrongs". In *Libellarium Journal for the Research of Writing Books and Cultural Heritage Institutions*, 8(2): 27-64. Acesso: [https://www.researchgate.net/publication/292336969\\_Author's\\_rights\\_in\\_the\\_digital\\_age\\_how\\_Internet\\_and\\_peer-to-peer\\_file\\_sharing\\_technology\\_shape\\_the\\_perception\\_of\\_copyrights\\_and\\_copywrongs](https://www.researchgate.net/publication/292336969_Author's_rights_in_the_digital_age_how_Internet_and_peer-to-peer_file_sharing_technology_shape_the_perception_of_copyrights_and_copywrongs)

Bosanquet, B. (1892). *A History of Aesthetic*. London: George Allen & Unwin.

BusinessWire (2020). "Generation Influence: Gen Z Study Reveals a New Digital Paradigm". In BusinessWire. Acesso: <https://www.businesswire.com/news/home/20200706005543/en/Generation-Influence-Gen-Z-Study-Reveals-a-New-Digital-Paradigm>

Chaves, H.; Filho, O. & Melo, A. (2016). "Education in times of net generation: How digital immigrants can teach digital". In *Holos*. Acesso: [https://www.researchgate.net/publication/301571329\\_EDUCATION\\_IN\\_TIMES\\_NET\\_GENERATION\\_HOW\\_DIGITAL\\_IMMIGRANTS\\_CAN\\_TEACH\\_DIGITAL\\_NATIVES](https://www.researchgate.net/publication/301571329_EDUCATION_IN_TIMES_NET_GENERATION_HOW_DIGITAL_IMMIGRANTS_CAN_TEACH_DIGITAL_NATIVES)

Coelho, I. (2018). *Autoria conjunta: uma visão industrial, legal e social do cinema e da televisão*, Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação, Braga, Universidade do Minho. Acesso: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/58977>

Diesel, A.; Baldez, A. & Martins, S. (2017). "Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica". In *Revista Thema*, 14(1): 268-288. Acesso: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4650060/mod\\_resource/content/1/404-1658-1-PB%20%281%29.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4650060/mod_resource/content/1/404-1658-1-PB%20%281%29.pdf)

DIRETIVA (UE) 2019/790 DO PARLAMENTO EUROPEU E DO CONSELHO de 17 de abril de 2019 relativa aos direitos de autor e direitos conexos no mercado único digital e que altera as Diretivas 96/9/CE e 2001/29/CE. Acesso: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0790&from=SL>

Dogson, L. (novembro 2020). "PewDiePie says he's losing all revenue from a 30-minute video because he played an unrecognizable Celine Dion cover". In *Insider*. Acesso: <https://www.insider.com/company-claims-pewdiepie-video-revenue-celine-dion-recorder-2020-11>

Duffet, R. (2020). "The YouTube Marketing Communication Effect on Cognitive, Affective and Behavioural Attitudes among Generation Z Consumers". In *MDPI- Sustainability*, 12: 1-25. doi:10.3390/su12125075.

Guyer, P. (2020). "18th Century German Aesthetics". In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Acesso: <http://plato.stanford.edu/entries/aesthetics-18th-german/>

- Huston, A. & Huston, P. (2015). *Aesthetic Evaluation of Art: A Formal Approach*. Oxford: University Press Oxford Scholarship Online. ISBN-13: 9780199670000.
- Jones, C. & Binhui, S. (2011). *The net generation and digital natives: implications for higher education*. New York: Higher Education Academy.
- Lind, R. (1992). "The Aesthetic Essence of Art". In *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 50(2): 117-129. <https://doi.org/10.2307/430951>
- Lopes, A. (2015) *Aesthetics, Aesthetic Theories*. London: Bloomsbury Encyclopaedia of Design. Acesso: [https://www.researchgate.net/publication/283348334\\_Aesthetics\\_Aesthetic\\_Theories](https://www.researchgate.net/publication/283348334_Aesthetics_Aesthetic_Theories)
- Lovato, F.; Michelotii, A & Loreto, E. (2018). Metodologias Ativas de Aprendizagem: Uma Breve Revisão. In *Acta Scientiae* 20(2): 154-171. Acesso: [https://www.researchgate.net/publication/327924688\\_Metodologias\\_Ativas\\_de\\_Aprendizagem\\_Uma\\_Breve\\_Revisao](https://www.researchgate.net/publication/327924688_Metodologias_Ativas_de_Aprendizagem_Uma_Breve_Revisao)
- Lupyán, G.; Rahmanb, R.; Boroditskyc, R & et al. (2020). "Effects of Language on Visual Perception". In *Trends in Cognitive Sciences*. ISSN: 1364-6613.
- Machado, N.; Lupepso, M. & Jungbluth, A. (2018). *Educação Híbrida*. Paraná: UFPR. Acesso: [http://cipead.ufpr.br/portall1/materiais/ufpr\\_hibrida/livro\\_educacao\\_hibrida.pdf](http://cipead.ufpr.br/portall1/materiais/ufpr_hibrida/livro_educacao_hibrida.pdf)
- Matatov, S. (abril 2021). "The Influence Of Language On The Perception Of The World". In *Neuroscience, Social Science*. Acesso: <https://ncjs.us/the-influence-of-language-on-the-perception-of-the-world/>
- Moran, J. (2017). "Metodologias ativas e modelos híbridos na educação". In *CRV*, 1(1): 23-35.
- Riley, C. (agosto 2019). "58% of content creators have battled copyright claims on YouTube". In *Influencerupdate.biz*. Acesso: <https://www.influencerupdate.biz/news/68288/58-of-content-creators-have-battled-copyright-claims-on-youtube/>
- Silva, A.; Bieging, P. & Busarello, R. (2017). Metodologia Ativa na Educação. In *Pimenta Cultural*. Acesso: <https://www.uniavan.edu.br/uploads/arquivo/AbqkIhrq5.pdf>
- Stecker, R. (2006). "Aesthetic Experience and Aesthetic". In *Philosophy Compass* 1(1):1 – 10. Acesso: [https://www.researchgate.net/publication/230367764\\_Aesthetic\\_Experience\\_and\\_Aesthetic\\_Value](https://www.researchgate.net/publication/230367764_Aesthetic_Experience_and_Aesthetic_Value)

- Steenberg, E. (2007). "Visual Aesthetic Experience". In *The Journal of Aesthetic Education*, 41(2): 89-94. Acesso: <https://www.jstor.org/stable/4140196>
- T, L. (julho 2021). "What Can You Do With A Communications Degree?". In *Top Universities*. Acesso: <https://www.topuniversities.com/student-info/careers-advice/what-can-you-do-communications-degree>
- Verbeek, P. & Kockelkoren, P. (1998). "The Things That Matter". In *Design Issues*, 14(3): 28-42.
- Vitonne, M. (dezembro 2020). "PewDiePie's "My Heart Will Go On": A Case Study in the DMCA and YouTube's Copyright Dispute Process (Part I). In *Lexology*. Acesso: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=b21517be-91ba-4d64-8409-80102f833b94>
- Yorke, M. (2006). "Employability in higher education: what it is – what it is not". In *Learning and Employability, Series One – ESECT – The Higher Education Academy*. Acesso: [https://www.ed.ac.uk/files/atoms/files/hea-learning-employability\\_series\\_one.pdf](https://www.ed.ac.uk/files/atoms/files/hea-learning-employability_series_one.pdf)