

Projeto Sinestésias ‘mixed senses’: livro de ilustração ‘Analógico&Digital’

The project Kinesthesia ‘mixed senses’: the illustrated book “Analogic & Digital”

CARLA MARIA COSTA ÂNGELO METELLO MARQUES*
& CARLA MARINA FERNANDES GIL**

Artigo completo submetido a 15 de maio de 2016 e aprovado a 21 de maio 2016.

*Portugal, designer gráfica free lancer. Mestre em Ensino das Artes Visuais pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT). Licenciada em Design pela Escola Superior de Design (IADE).

AFILIAÇÃO: designer independente. E-mail: carlametello@gmail.com

**Portugal, professora. Curso Superior de Arte e Design pelo IADE.

AFILIAÇÃO: Agrupamento de Escolas Fernando Namora. Av. Ruy Luís Gomes - Brandoa 2650-197 Amadora, Portugal. E-mail: carlagil@aefn.pt

Resumo: Este artigo apresenta um breve resumo de um estudo de natureza qualitativa de Investigação/ação realizado numa escola do ensino secundário numa turma de Artes Visuais do 12º ano. O principal propósito foi a Criatividade no ensino de Artes Visuais e o estudo procurou demonstrar as vantagens da utilização de estratégias e técnicas pedagógicas consentâneas com as realidades socioculturais contemporâneas. **Palavras chave:** Artes Visuais / Criatividade, / Práticas Criativas / Multimédia / Ilustração.

Abstract: *This paper gives a brief overview of a qualitative research study realized on a Secondary School in a twelve grade Visual Art class. The main purpose focused Creativity in Visual Arts education and the research aimed to demonstrate the advantages of using adequate and specific pedagogical strategies and techniques in line with contemporary socio-cultural realities.* **Keywords:** *Visual Arts / Creativity / Creative Pedagogies / Multimedia / Illustration.*

Introdução

Apresentação de uma ação pedagógica bem-sucedida, resultado de um trabalho colaborativo de intercâmbio de experiências, objetivos, cooperação, flexibilidade e conjugação de esforços entre pares. Foi dentro deste contexto que o Projeto didático “Sinestésias ‘mixed senses’ Livro de Ilustração,” decorreu no ano letivo 2012/13, numa turma do 12º ano do Ensino Secundário, na disciplina Multimédia B, do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais.

Com este projeto pretendeu-se explorar a combinação de sensações, percepções, e interligações, como base de inspiração na ilustração gráfica de um livro, utilizando técnicas mistas analógico e digital. Com uma abordagem multidisciplinar orientada para o processo criativo, focou-se no desenvolvimento da percepção, investigação, reflexão e avaliação formativa (Marques, 2014).

A realização do projeto partiu do desafio colocado pela professora supervisora, Carla Gil de desenvolver com os alunos da turma na Disciplina de Multimédia uma narrativa visual digital, tendo como referência o texto de sua autoria “*Nunca estamos sós enquanto há Luz*”.

Integrado na prática pedagógica de ensino supervisionado a elaboração e execução do projeto envolveu, um estudo de natureza qualitativa de Investigação/ação que conduziu a uma tese de mestrado. Teve como objetivos avaliar o impacto da criatividade como estratégia de ensino no âmbito das Artes Visuais, fornecer pistas de reflexão e salientar o valor e a importância da educação em Artes Visuais, como meio dinamizador e gerador da criatividade, interdisciplinaridade e promotor de aprendizagens significativas (Marques, 2014).

Desenvolvido, ao longo dos três períodos letivos, contemplou, uma fase preparatória de introdução às aplicações informáticas e quatro fases de trabalho, sequenciadas em atividades inter-relacionadas apoiadas por diferentes estratégias, adequadas ao desenvolvimento do potencial criativo do aluno no sentido de consciencializar o aluno para a necessidade de uma metodologia/dinâmica de trabalho em contexto artístico (Marques, 2014).

1. Enquadramento Teórico

Os dias de hoje são caracterizados por uma dinâmica de mudança constante que gera incerteza e insegurança.

A Criatividade tem sido identificada como um fator-chave para enfrentar adequadamente os desafios causados por estas alterações, como força impulsionadora na criação de novos conhecimentos para o desenvolvimento social, cultural e económico.

Nesta era Visual, parece existir uma crescente necessidade de se considerar

a importância da educação visual no ensino, tornando-se cada vez mais claro o seu potencial contributivo, num quadro de emergência de novos paradigmas socioculturais (Alter, apud Marques 2014).

Como tal é importante o desenvolvimento de novas culturas de trabalho com o delineamento de práticas multidisciplinares que explorem o uso da comunicação visual potenciando a imagem como mediadora de experiências estéticas e de criação, estimulando vários tipos de competências, práticas, imaginativas, criativas, críticas, interpretativas, comunicativas, sintéticas e analíticas, por forma ajudar os alunos a compreenderem a complexidade e poder da imaginação visual (Marques, 2014).

Neste contexto as novas tecnologias de comunicação e informação abrem perspectivas a um tipo de percepção multissensorial, adotando formas e linguagens múltiplas no processamento e produção da informação. No âmbito educativo, podem desempenhar um papel importante pela inter-relação e convocação de conhecimentos de forma transdisciplinar, alargando possibilidades de descoberta e associação (Fowler; Damásio; Rubio; Simões; Vasconcelos & Elias, apud Marques 2014).

No entanto no relatório da UNESCO, *Arts Education and Creativity, World Conference on Arts Education*, (2006) na sua referência à Europa e Estados Unidos da América do Norte denuncia-se a falta de sinergia entre as artes e a educação no desenvolvimento da criatividade.

Verificando-se duas tendências de modelos educativos. 1- Ensino sem qualquer intenção expressa, virado para o despertar da expressividade, numa atitude exploratória, “em nome da criatividade e liberdade” (Eisner, apud Marques 2014); 2 — Ensino uniformizado com a implementação de uma normalização e padronização curricular, assente em metas e objetivos, métodos estes que se restringem à reprodução do conhecimento sem conexão com o contexto social e que não oferecem espaço para o desenvolvimento da criatividade nas suas diversas formas de manifestação (Burnard & White, apud Marques, 2014).

Na necessidade de se desenvolverem novas abordagens à educação viradas para o desenvolvimento da criatividade, o professor como agente social (mediador), deve assumir uma postura de mudança e reconceptualização pedagógica, procurando compreender o que se entende por criatividade, suas problematizações e operacionalizações conceptuais, em torno das suas ambiguidades e respetivas implicações práticas, no âmbito didático, encontrando na mediação criatividade/desempenho, uma abordagem para a transformação criativa (Bahia & Nogueira, Burnard & White, apud Marques, 2014).

1.1 Criatividade – Conceito

Transitando agora para o âmbito da investigação sobre criatividade e resgatando conceitos importantes sobre o fenómeno, observa-se que no âmbito da investigação sobre criatividade é notória a ausência de consenso e a presença da controvérsia, assente em diversas perspetivas de onde, se salientam dois tipos de abordagens: 1) unidisciplinar, centrada no perfil do indivíduo criativo e processos cognitivos; 2) multidisciplinar, o indivíduo integrado na dimensão sociocultural numa perspetiva global multidimensional e não apenas psicológica (Sternberg & Lubart, 2010).

A visão mais abrangente, parece fornecer a ideia de que, a criatividade envolve a criação e adequação de novos produtos incluindo ideias ou objetos concretos. Não existindo ainda um consenso que possibilite, a articulação de objetivos e critérios claros para identificar produtos criativos. Porém a novidade e adequação são das características mais citadas por vários autores (Sternberg & Lubart, 2010).

Em estudos mais recentes denota-se uma maior convergência nas abordagens ao conceito, levantando-se hipóteses sobre a necessidade e coexistência de múltiplos componentes para potenciar a criatividade. (Sternberg & Lubart, 2010).

Na perspetiva mais convergente a criatividade, é observada como uma capacidade inerente a todos os indivíduos, ainda que se manifeste em diferentes níveis/tipos e abrangente a todos os campos de conhecimento, embora se expresse de formas diferenciadas. "Creative contributions differ not only in their amounts but also in the kinds of creativity they represent" (Sternberg, 2006:95).

Para Lassig (apud Marques, 2014), esta visão de determinação de diferenças individuais do potencial criativo reconhece, também, o potencial de crescimento e desenvolvimento. Aceita-se então que as capacidades criativas podem ser aprendidas e melhoradas não existindo, porém, uma fórmula ou conjunto de instruções para o fazer.

Seguindo uma taxonomia com base em Bahia & Nogueira; Lassig & Sternberg (apud Marques, 2014) podemos posicionar este estudo/projeto de âmbito pedagógico, como uma transição da criatividade de '*mini-c*' para a '*little-c*' e desta para '*Pro-c*' contribuição criativa julgada como nova e significativa para um grupo restrito de pessoas por exemplo, a comunidade escolar e observada como momento da aprendizagem que possibilita a progressão para o Big C. Na perspetiva do processo de desenvolvimento do potencial criativo do indivíduo se realiza na multiplicidade das relações e dimensões e na visão

do domínio — diferentes domínios exigem conhecimentos e habilidades especiais específicas da área (Marques, 2014).

Com base nestes pressupostos, entende-se que, dominar bem uma área do conhecimento parece ser uma base e a condição para o pensamento criativo e que a gestão de recursos mediada pelos processos cognitivos e suas respectivas implicações, parece ser condição essencial para a criatividade (Figura 1) (Tschimmel, 2010).

Este tipo de abordagem à criatividade reconhece a confluência de vários fatores inter-relacionados, como a inteligência, conhecimento, estilos cognitivos, traços de personalidade e variáveis motivacionais, que por sua vez relacionados com o meio ambiente, exercem influência muito importante no processo criativo (Sternberg, 2012).

2. Descrição da Prática

Trabalhou-se tendo por referência o ambiente e percebendo o professor como um instrumento principal de influência no contexto educativo, no incremento de ações que visaram o desenvolvimento do potencial criativo e produtivo do aluno (Marques, 2014).

No planeamento das estratégias e metodologias adotadas, procurou-se uma abordagem interdisciplinar ao projeto, de forma a dimensionarem-se e articularem-se vários contextos/ambientes de aprendizagem, possibilitando um processo mais abrangente e holístico com a incorporação e o cruzamento de conceitos. O objetivo foi orientar o aluno na geração de ideias originais, sua materialização inventiva e comunicativa, dando a conhecer os processos de criar em Artes, que estimulam a curiosidade, complexidade, e assunção de riscos, imaginação e comunicação, bem como providenciando experiências: técnicas, operativas, estéticas, imaginativas, expressivas e comunicativas que se espera se constituam como recursos, no seu reportório, possibilitando a sua aplicação a outros contextos (Marques, 2014).

Constituindo-se esta abordagem didática, no âmbito do processo pedagógico, a estreia da turma nas aplicações informáticas Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign, tornou-se necessário incrementar estratégias operativas de abordagem às mesmas, conducentes ao desenvolvimento de competências e conhecimento de ferramentas, processos e procedimentos tecnológicos, necessários a uma correta otimização das capacidades de expressão e comunicação da representação gráfica, no meio digital. Deste modo, para cada fase do projeto os objetivos foram orientados por temas e conteúdos estruturantes e transversais da linguagem da comunicação visual, evitando-se o ensino



Figura 1. Diagrama: Inter-relação de factores e processos dinâmicos que podem levar à transformação, criação, criatividade/inação no contexto educacional.

Figura 2. Trabalho realizado pela aluna, (T) referente ao exercício a) – 2ª Actividade

Figura 3. Trabalho realizado pela mesma aluna, (T) referente ao exercício b) – 2ª Actividade

facilitista, tecnicista, no automatismo de menus e comandos nas aplicações informáticas (Marques, 2014).

Como proposta artística na promoção de uma aprendizagem significativa, a abordagem à ilustração contemporânea, ‘mix’ do analógico e digital proporcionando aos alunos atividades, onde puderam explorar formas originais de ligação do analógico com o digital destacando, assim, o recurso e o uso das novas tecnologias, como suportes e técnicas operativas, hoje em dia usuais no desenvolvimento, diversificação e complementaridade das atividades criativas (Simões; Vasconcelos & Elias; Wigan; Zeegen; apud Marques 2014).

Neste contexto a interdisciplinaridade, enquadrou-se no reforço da integração das disciplinas de Multimédia B e de Desenho A. Procurou-se estimular no aluno, uma autoconsciência na compreensão do seu mundo pelo desenho, despertando a imaginação na construção de novos mundos, desenvolvendo capacidades comunicativas de expressão gráfica, reforçando o papel do desenho como um instrumento de experimentação e ferramenta do pensamento visual (Vasconcelos, apud Marques, 2014).

3. Fases do Projeto Sinestésias ‘mixed senses’

Desenvolvido, ao longo dos três períodos letivos, o projeto apresentou quatro fases práticas inter-relacionadas, com o objetivo de desenvolvimento de competências técnicas e conceptuais, tendo em vista a preparação do aluno para corresponder ao desafio maior — a elaboração do ‘concept board’ ilustração ‘mix media’.

1º PERÍODO - FASE PREPARATÓRIA:

Apresentação dos programas: Adobe Illustrator software de desenho vetorial, essencial no desenho técnico e rigoroso e na criação de logótipos, gráficos, ilustrações e outras tarefas criativas. Adobe Photoshop é o software indicado para a edição, manipulação composição e produção digital da imagem, ferramenta indispensável às áreas criativas.

1ª ATIVIDADE: Iniciação às ferramentas e procedimentos dos programas Illustrator e Photoshop. Conjunto de três exercícios realizados em grupo e individualmente.

2ª ATIVIDADE: A linha no vocabulário do artista na aplicação informática Illustrator. Conjunto de dois exercícios com recurso às ferramentas ‘pen’ e ‘brush’ com base na imagem de David LaChapelle, — trabalho individual:

EXERCÍCIO a) “Desenho de contorno sentido da configuração — separação da forma” Caíres (2008).

Objetivos: perceber o sentido conceptual da linha, como processo de identidade



Figura 4 · Auto-retrato do aluno, (J) trabalho referente à 3ª Actividade 'The Making of Myself'

Figura 5 · Quadro de Inspiração da aluna, (R) 1ª Fase — 2º Período

e construção morfológica, a partir da separação entre forma e fundo com recurso à ferramenta ‘pen’ (Figura 2) (Caires, 2008).

EXERCÍCIO b) Contorno, sentido tridimensional da forma — expressividade de Caires (2008).

Com recurso à ferramenta ‘brush’, os alunos puderam explorar as relações internas e externas, por meio de linhas com diferentes vocações plásticas (Figura 3), (Caires, 2008).

3º ATIVIDADE: ‘*The Making of Myself*’ exploração pessoal das possibilidades de auto-representação, nas aplicações informáticas Adobe Illustrator e Photoshop — trabalho individual.

Objetivos: Promover a auto reflexão, de forma a que o aluno exprima e represente algo sobre si mesmo, recorrendo ao real e ao imaginário. Sensibilizar para a importância da linguagem visual, como recurso de comunicação, assim como para a expansão e potenciação da imagem pela tecnologia, com base na multiplicidade de materiais e técnicas de processos contemporâneos de reconfiguração da imagem (Figura 4).

2º PERÍODO

1ª FASE — Trabalho individual

ATIVIDADE: Quadro de Inspiração

Criação do quadro de inspiração visual de conceitos com recurso a esboços, imagens, cores, padrões, texturas, poemas, que ajudaram a focar e a sintetizar ideias criativas.

Objetivos: preparar o aluno para a atividade projectual na pesquisa e tratamento de informação com a análise, seleção e organização na criação de um quadro individual de referências, a fim de despertar a curiosidade, originando novas pesquisas e ressurgimento de novas ideias (Figura 5).

2ª FASE — Trabalho de grupo

ATIVIDADE: *Layout* gráfico do Livro

Objetivos: desenvolver capacidades de síntese e análise do processo criativo em Design na identificação de problemas e soluções, com recurso a estratégias e critérios de seleção mais adequados.

3ª FASE — Trabalho individual

Atividade: ‘*Concept Board*’ criação das ilustrações para o Livro.

Com base no texto “Nunca estamos sós enquanto há luz” elaboração de uma Ilustração ‘mix media’ dentro da visão pessoal do aluno numa linguagem gráfica dinâmica, combinando relações formais e conceptuais, de forma a



Figura 6 · Ilustração elaborada pela aluna, (M) 3ª Fase — 2º Período.

Figura 7 · Ilustração elaborada pela aluna, (J) 3ª Fase — 2º Período.

Figura 8 · Ilustração elaborada pela aluna, (D) 3ª Fase — 2º Período.

Figura 9 · Momentos em sala de aula na elaboração das Ilustrações para o Livro - 3ª Fase — 2º Período.

Figura 10 · Apresentação da aluna (R) da sua Ilustração à turma - 3ª Fase — 2º Período.

Figura 11 · Exposição dos trabalhos dos alunos referentes à 1ª, 2ª, 3ª e 4ª Fases do Projecto, 3º Período.

encontrar a sua própria expressão artística (Figura 6, Figura 7, Figura 8, Figura 9 e Figura 10).

Objetivos: estimular e pôr em prática técnicas artísticas mistas, cruzando fronteiras interdisciplinares, com recurso a uma variedade de media, associando a fotografia digital, a colagem, o desenho, entre outros meios expressivos; incentivar a exploração e elaboração de ideias novas em ambientes e materiais diversos e sua materialização.

3º PERÍODO

Apresentação ao programa Adobe InDesign software indicado para o design editorial e paginação eletrónica.

4ª FASE — Trabalho de grupo

ATIVIDADES: Iniciação ao programa InDesign e desenvolvimento de novos conteúdos gráficos para o Livro; conjunto de cinco exercícios diferentes e sorteados pelos grupos; elaboração de uma Ilustração para a página central do Livro ‘trabalho facultativo’.

Objetivos: introdução e sensibilização a conceitos, práticas, ferramentas e estratégias de comunicação visual, relacionadas com a reprodução gráfica de um projeto; apresentação e sensibilização da atividade e dinâmica entre grupos, promovendo a interação, cooperação e espírito de equipa (Figura 11).

Conclusão

Os princípios da educação nas escolas devem realizar-se na dinamização de aprendizagens centradas nas necessidades dos alunos da sociedade actual, numa formação para o pleno desenvolvimento das suas capacidades. Como tal o professor não pode ser um mero transmissor de conteúdos, mas de métodos pedagógicos essenciais no percurso académico dos seus alunos procurando de modo articulado abordagens contextualizadas, pela integração e interação entre as diversas linguagens na diversidade de fontes culturais e artísticas essenciais no desenvolvimento de conhecimentos e competências.

Referências

- Arts Education and Creativity. (2006). World Conference on Arts Education. "Building Creative Capacities for the 21st Century". Lisbon, Portugal, 6-9 March 2006. Working Document (1-53). Document prepared by of division of Arts and Cultural Enterprise of UNESCO Sector for Culture.
- Caires, C. (2008). "Desenho e design". *Tutorials wordpress.com*. Disponível em URL: <http://dedsign.wordpress.com/programatica/desenho-i/linha/1-contorno-e-gestualidade/>
- Marques, C. M. (2014). *Artes Visuais e Criatividade: Aspectos Conceptuais e Metodológicos que Visam Práticas Educativas mais Abrangentes e Integradoras*, Dissertação de Mestrado. Vol. 1. Orientadora: Professora Doutora Maria Constança Pignateli Vasconcelos Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Lisboa. Repositório Científico Lusófona. Disponível em URL: <http://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/6243>
- Sternberg, R. (2006). "The Nature of Creativity". *Creativity Research Journal*. 18(1):87—98. [Consult. 2013-10-17] Disponível em URL: http://people.uncw.edu/caropresoe/giftedfoundations/SocialEmotional/Creativity-articles/Sternberg_Nature-of-creativity.pdf
- Sternberg, R. & Lubart, T. (2010). "The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms". In *Handbook of Creativity*. Robert J. Sternberg (ed), (3-15). Cambridge: University Press.
- Sternberg, R. (2012). "The Assessment of Creativity: An Investment-Based Approach" *Creativity Research Journal*, 24(1), (3—12), [Constl. 2014-8-16], Disponível em URL: [http://web.iaincirebon.ac.id/ebook/indrya/Kreativitas/Sternberg%20\(2012\).pdf](http://web.iaincirebon.ac.id/ebook/indrya/Kreativitas/Sternberg%20(2012).pdf)
- Tschimmel, K. (2010). *Sapiens e Demens no Pensamento Criativo do Design*. Dissertação de Doutoramento. Universidade de Aveiro. Disponível em URL: http://katjatschimmel.com/?page_id=15