

Flip Books: o apelo à criatividade

Flip Books: the call for creativity

LUÍSA CRISTINA DAUPHINET BARROS*
& MARGARIDA PAULA BOTELHO ALEXANDRE MORÁN**

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

*Portugal, Pintora, docente do Ensino Artístico. Licenciatura em Artes Plásticas — Pintura pela Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes (FBAUL), Mestrado em Desenho, FBAUL.

AFILIAÇÃO: Casa Pia de Lisboa, I.P., Centro de Educação e Desenvolvimento Jacob Rodrigues Pereira. Avenida do Restelo nº1, 1449-008 Lisboa, Portugal. E-mail: lidauphinet@gmail.com

**Portugal, maquetista profissional / arquitetura. Licenciatura em Arquitetura pela Universidade Lusíada de Lisboa (ULL), HND Modelmaking pelo Kent Institute of Art & Design (KIAD). Estudante de mestrado em ensino das artes visuais.

AFILIAÇÃO: Universidade de Lisboa. Alameda da Universidade, 1649-004 Lisboa. E-mail: maggymoran@gmail.com

Resumo: Sendo que a atividade em foco era a da execução de um Flip Book, surgiu a necessidade de dissociar o Desenho Analógico dos Meios Digitais muito familiares aos alunos dos 12^oanos. Apoiando-nos em vários autores e artistas para melhor poder passar essa mensagem concluímos, mesmo assim, a dependência dos programas digitais supera a criatividade resultante da “vontade da mão” e da “alma”.

Palavras chave: Flip Book / desenho de observação / criatividade / meios digitais.

Abstract: *The activity of the moment was the production of a Flip Book, and so the need arose to decouple the observation drawing from Digital Media, quite familiar to students in their last high school year. Relying on various authors and artists to better be able to pass this message we concluded that, even so, the dependency of digital software surpasses the creativity arising out of the “will of the hand” and “soul”.*

Keywords: *Flip Book / observation drawing / creativity / digital media.*

Introdução

Nesta turma do 12º ano, na disciplina de Desenho B, e ao fim de alguns meses de trabalho em que a figura humana esteve na base de vários e diferentes exercícios, de acordo com a planificação feita pelos professores, a seguinte atividade a ser executada pelos alunos era a de um *Flip Book*.

Esta é uma turma onde existem alunos ouvintes e surdos (a maioria), em contexto bilingue, e em que um dos professores, constituintes do par pedagógico, é um surdo profissionalizado em Artes.

Constatamos que os surdos são indivíduos semelhantes a qualquer outro, com características pessoais, apenas portadores de uma surdez. A experiência da surdez lhes permite perceber o mundo de forma diferenciada através do sentido visual. Essa percepção diferenciada cria uma cultura específica com códigos próprios, formas de organização, de solidariedade, de linguagem, de juízos de valor, e de arte, distintas da cultura abrangente da sociedade onde a maioria é de ouvintes (Moreira, 2007).

Autores como Mark Marschark (2008), Oliver Sacks (1998) ou Vygotsky (2007), nos seus trabalhos sobre as relações entre pensamento, linguagem e surdez, falam-nos do fato de que os surdos podem apresentar dificuldades no raciocínio abstrato, sobretudo quando a aquisição da Língua Gestual é feita tardiamente. Este é um aspeto que caracteriza a maioria dos jovens surdos desta turma e é um dado que se deve ter em conta durante a leitura deste artigo.

Num livro de páginas coloridas, oferecido pelos professores, os alunos deveriam apresentar uma sequência de imagens (figurativo-narrativas ou expressivo-abstratas) de modo que ao ser desfolhado parecessem ganhar movimento e animação.

Os vários conteúdos expostos na planificação, tais como os processos de análise e o estudo de formas, através da observação do corpo humano, da sua anatomia e cânones, foram sendo abordados várias vezes e de diferentes formas. Como objetivos específicos a atingir realçamos os de saber traduzir uma ideia criativa em linguagem gráfica, compreender e aplicar as regras inerentes à estruturação de um projeto tendo em conta a expressão pessoal e o observador de acordo com uma metodologia faseada e, por fim, identificar os mecanismos decorrentes das sessões de agilização de pensamento. Se por um lado, de uma forma mais ou menos eficaz, os conteúdos e objetivos foram sendo cumpridos, por outro estiveram sempre presentes fatores de constrangimento no campo da inovação em relação ao desenho de observação e a representações expressivas de movimento (Figura 1 e Figura 2).



Figura 1 · Desenho de uma figura feminina. Fonte: própria.

Figura 2 · Pintura da figura. Fonte: própria.

Duas razões principais apontam para esta dificuldade por parte dos alunos. Em primeiro lugar o reduzido número de horas de desenho (4 tempos por semana) em relação aos objetivos esperados. Em segundo lugar, os processos criativos e os recursos potenciadores dos mesmos encontram permanentes barreiras criados por jovens bastante familiarizados e envolvidos em processos de criação digital, uma vez que este grupo de alunos pertence a um Curso de Imagem Interativa, onde o processo digital impera. Ao abordar a execução de um *Flip Book* esse constrangimento ou dificuldade ficou bem patente. Em outras disciplinas como, por exemplo, a Oficina de Projetos Multimédia, já os alunos tinham posto em prática trabalhos de *Stop Motion*, e em quase todos usando suportes fotográficos. Agora tratava-se de um *Flip Book* desenhado, cumprindo com os objetivos estipulados pelo programa e planificação e sem o uso de ferramentas digitais. Como?

1. A visita de um *Storyboarder*

Todos os alunos, independentemente da sua idade e do ano de escolaridade em que se encontrem, surdos ou ouvintes, reconhecem muito bem personagens animados ou heróis de Banda Desenhada, e todos têm a perceção de que cada uma dessas personagens foi anteriormente criada/desenhada por alguém. Mas o produto final das principais e mais conhecidas criações da animação aparece sempre ligado a programas de televisão, computadores e cinema e, por isso também, a perceção que todos os jovens de hoje têm sobre o produto final é de que tudo é feito exclusivamente através de meios digitais.

Precisávamos de desmistificar essa ilusão e, com a visita de um *Storyboarder* e de outras referências resultantes dessa mesma visita, os olhares foram desviados, ainda que por breves aulas, somente para o desenho analógico. Importante era que os alunos tivessem contato com um exemplo vivo que assumisse como profissão a tarefa de “Desenhar histórias”.

Convidámos o *Storyboarder*/ ilustrador Jorge Barros (Figura 3) que em 2012 era o responsável pelo departamento de realização dos *storyboards* da primeira grande produção nacional de animação, os Nutri-Ventures. Todos os alunos reagiram positivamente e com entusiasmo ao recordar estes personagens.

Jorge Barros começou por lembrar, desenhando para todos, quais os princípios básicos da representação de uma figura em movimento, de forma muito esquemática, mas eficaz (Figura 4) e transmitiu aos alunos a ideia de que desenhar à mão responde a perguntas e objetivos sobre como estruturar movimentos e dar “alma” ao que se desenha cujas técnicas digitais não conseguem responder nunca. E acrescentou, fazendo alusão a todo o processo que envolve



Figura 3 · A visita de Jorge Barros. Fonte: própria.

Figura 4 · Apresentação esquemática do movimento, por Jorge Barros. Fonte: própria.

a criação de uma série animada, que voltamos sempre ao desenho para nos encontrarmos a nós próprios e ao que a nossa mão pode descobrir e aí percebemos que o desenho analógico não termina nunca. Podemos até descobrir que dominamos a sua técnica mas nunca se alcança um estágio final (acabado) pois o desenho evolui sempre. É a isso que chamamos de *Work in Progress*. É o estímulo ao raciocínio permanente e à plasticidade das ideias que faz com que passemos do papel para o computador, e nunca o processo é o contrário.

Durante a sua explicação sobre como criar um *storyboard* (Figura 5), Jorge Barros foi fazendo referências a outros autores (criadores de animações) como Norman McLaren que, curiosamente, alguns dos alunos já conheciam precisamente por já terem aprendido técnicas de *stop motion*. Também foram feitas referências aos professores de desenho da Disney, deixando a ideia de que mesmo em profissionais altamente qualificados do mundo da produção de animação como a Disney, têm aulas diárias de desenho ao vivo para ensaiarem e resolverem problemas de representação. Karl Gnass, Mark McDonnell e Bob Kato continuam, hoje, a tradição que desde 1932 os estúdios da Disney têm na oferta de aulas de desenho a todos os seus profissionais (Karlin, 2014).

2. Norman McLaren

Esta é uma altura do ano em que os alunos revelam cansaço e que são necessárias estratégias extras de motivação e concentração no trabalho que se lhes exige. A visita de Jorge Barros começou por fazer parte dessa tentativa que teve sequência com a passagem (vídeos) de algumas das animações de Norman McLaren, como por exemplo *Dot's* (Figura 6), *Pen Point Percussion* e *Pas de Deux*, são vídeos que foram feitos entre os anos 40 e finais dos anos 60, numa época em que as animações não eram, de forma alguma, executadas através dos meios digitais que hoje conhecemos.

Era necessário dar exemplos do que é possível fazer sem a utilização de programas informáticos. Para além disso, a simplicidade das formas escolhidas por McLaren, quase sempre pontos e linhas em movimento e constante demonstração de intenções e emoções, serviram de exemplo aos alunos de que nem tudo o que se desenha precisa de assumir formas complexas para que seja válida uma determinada ideia. A mensagem que retiramos do seu trabalho é a de que quando começamos um desenho não sabemos como ele vai acabar e que quando se está a animar uma figura, transformamo-nos nela e sentimos o seu movimento.

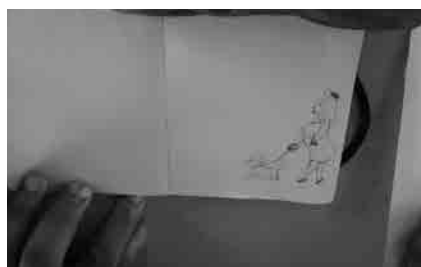


Figura 5 · Storyboard de Jorge Barros. Fonte: própria.

Figura 6 · Dot's. Norman McLaren (1940).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>

Figura 7 · Trabalho de um aluno. Fonte: própria.

Figura 8 · Trabalho de uma aluna. Fonte: própria.

3. Suporte teórico prático

Luísa Dauphinet de Barros, na sua tese de Mestrado em Desenho, com o título “O desenho de observação e a literacia visual”, pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa, em 2004, tinha já abordado a dicotomia digital/analgógica. Na sua tese, Barros recorda que “Joaquim Vieira, a propósito do seminário sobre as novas perspetivas do ensino artístico (2001), introduz a questão da substituição do desenho analógico pelo digital. A necessidade de recorrer ao computador, para produzir imagens, torna-se uma realidade incontornável, gerada pela urgência de produção das mesmas, por sua vez imposta pela própria dinâmica do mercado ligado à imagem. Conclui, ainda assim, que o lápis continua a ser um mediador rápido, económico e versátil entre a ideia e a imagem” (Barros, 2004: 89).

Joaquim Vieira, numa história imaginada e passada em 2025, contava-nos que,

Um dos gurus do desenho assistido por computador dizia, há meses, que o computador nunca poderá destronar o lápis que além de simples é muito barato. Ele referia-se à capacidade de representação de imagens num processo projectual. Responder a estímulos mentais perdendo o menos possível da relação entre a mente e o corpo. Como se recordam na escola de Lavra, vai-se desenhar em 2025 sem usar sequer o corpo. Usa-se só a mente. Tudo aquilo que nos vier à cabeça poderá ser imediatamente concretizado numa imagem e alterado segundo as nossas vontades. Mas quais serão as vontades de um ser que não precisa de corpo? Que não utiliza o corpo, que não utiliza a mão, que não apalpa? Como se pode estimular a imaginação? Como se consegue potenciar a produção inovadora, acima de tudo qualificada, de imagens de projetos. O universo da realidade virtual é um universo tendencialmente entrópico? Não concebemos como é que um sistema artificial, uma realidade que não conhece o acaso e o caos pode ser criativa. O que caracteriza o desenho manual é que nunca se sabe o que vai sair porque não há programa nem a possibilidade de gerir dados, sistematicamente, mas sim Saber. Isto é, ter uma intuição, mais ou menos clara de que, face aos dados recolhidos, determinada solução é a melhor quando nada indica que seja.(...)

Gostamos de ver desenhos porque sabemos que eles foram Feitos. Isto é, vividos pela pessoa no seu todo e na máxima circunstância. O Desenho é forma de dar sentido ao corpo que pensa em si. Suspeito que o uso da mão no desenho é uma invenção do corpo para se libertar. Ou então o desenho é a artimanha do espírito para que o corpo humano, através da mão, não enfraqueça e possa desaparecer.(...) A base de desenhar e do pintar é a diferença em cada momento. A máquina só reconhece a regularidade. As artes plásticas permitem conhecer, dominar e aprofundar o conhecimento da imagem numa dimensão humana que nunca pode ser substituída por uma máquina (Vieira, 2001: 109, 111-2)

Abordando os aspetos cognitivos relacionados com o ato de desenhar, Barros afirma que “são diferentes as funções cerebrais envolvidas consoante o tipo de desenho: no caso simbólico, as funções cognitivas dirigem-se para a

identificação e resolução de um problema, como a interpretação de um mapa ou a descodificação de um esquema. No caso da imagem obtida através do desenho de observação, a comunicação é frequentemente menos funcional e mais estética” (Barros, 2004:31). Fazer um desenho desperta o funcionamento do nosso cérebro e do nosso raciocínio relativamente às estruturas próprias da visão, tanto a nível da identificação como da memória visual. Mesmo quando um desenho é realizado sem qualquer objeto, como referente imediato, e ainda que não apresente imagens diretamente retiradas da realidade visual, está dependente da utilização de estruturas da memória visual para a sua realização” (Barros, 2004:32-3).

Segundo Sara Bahia, quando aborda a vontade de hoje se avançar nos conhecimentos teóricos, “a tónica deve ser antes na criatividade, isto é, na produção de ideias novas poderosas sobre os vários domínios do conhecimento científico, tecnológicos, artísticos ou humanístico” (Bahia, 2002:110). “Porém, muitas vezes a criatividade é socialmente inibida. Não obstante a comunidade escolar ter vindo a valorizar a criatividade como objetivo educacional fundamental, esta parece ainda não constituir uma prioridade a não ser pontual e parcialmente” (Bahia, 2002:111).

4. O trabalho dos alunos

Foi feito um pequeno e informal inquérito aos alunos após a execução dos *Flip Books* e, curiosamente, todos os alunos disseram que preferiam desenhar à mão mas que, no entanto, sentiam muitas fragilidades nessa área. Afirmaram, também, que mesmo assim estão convencidos que os meios digitais serão (ou já são) as ferramentas mais utilizadas. Todos concordaram que todas as iniciativas, por parte dos professores relativamente ao incentivo e motivação à execução dos *Flip Books*, tinham sido muito úteis sobretudo para entenderem melhor as grandes diferenças entre desenhar à mão e desenhar através de um programa digital. Todos mencionaram a grande ajuda que a visita de Jorge Barros proporcionou no desenvolvimento das suas próprias ideias para o projeto.

No entanto, os trabalhos apresentados pelos alunos e o fraco entusiasmo que professores observaram durante a execução do projeto, confirmaram alguma falta de ousadia na resolução do proposto (Figura 7 e Figura 8). Este resultado poderá ter influenciado pelos modelos esquemáticos apresentados pelo Jorge Barros, pelo ênfase dado no movimento e não na figura em si (ou no detalhe) bem como no curto tempo da atividade, uma vez que se pretendia uma concepção mais abstrata (Figura 4).

Conclusão

A execução de *Flip Books* por parte dos alunos do 12º ano (Desenho B), sem contrariar as linhas estipuladas pela planificação de aulas, poderia ter acontecido mais cedo relativamente ao ano letivo. Esta atividade foi deixada para o final do ano letivo propositadamente. Achou-se que seria a altura ideal para deixar uma mensagem importante a todos os alunos que agora terminam o seu percurso no Secundário : a criatividade está irremediavelmente ligada ao corpo, ao fazer, ao sentir. Ao analógico! Se quisermos ser criativos, se quisermos pôr a emoção, o movimento e expressão no nosso trabalho, isso só pode vir de nós. É a nossa intuição, é a observação, e não as regras estipuladas por programas digitais que temos que, apesar de tudo, aprender a utilizar.

A estratégia da vinda do *storyboarder*, no sentido de apelar à criatividade dos alunos através de uma correlação que lhes era familiar entre o conhecido digital e o seu suporte analógico, revelou-se, mesmo assim, pouco potenciadora da resolução mais criativa do trabalho proposto.

Serve-nos de reflexão futura. Se o mesmo exercício tivesse sido feito mais cedo no ano letivo, obtendo os mesmos incentivos que agora receberam, os alunos teriam apresentado o mesmo tipo de resultados?

Referências

- Bahia, S. (2002) "Da educação à arte e à criatividade." *Sobredotação: atas do III Congresso Anual da Aneis*. Vol. 3(2): 101-26.
- Barros, L. D. (2004) *O desenho de observação e a literacia visual*. Tese de Mestrado em Desenho. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.
- Karlin, S. (2014) *Learning in the flesh: why Disney sends it's animators to life drawig classes* [em linha] Disponível em URL: <http://www.fastcocreate.com/3033246/learning-in-the-flesh-why-disney-sends-its-animators-to-life-drawing-classes>
- Moreira, P. A. L. (2007) "O fator linguístico na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo da criança surda.» *Revista virtual de cultura surda e diversidade* [em linha] Disponível em URL: <http://www.editora-arara-azul.com.br/revista/03/compar1.2.php>
- Marschark, M., Hauser, P. C. (2008) *Deaf cognition: foundations and outcomes*. Oxford: USA: Oxford University Press.
- Sacks, O. (1998) *Vendo Vozes*. Trad. Laura Teixeira Mota. São Paulo: Companhia das Letras.
- Vieira, J. P. (2001) *Notícias sobre o desenho em 2025*. In: "Os desenhos do desenho, nas novas perspetivas sobre o ensino artístico: atas do seminário." Faculdade de Psicologia e Ciências de Educação do Porto.
- Vygotsky, L.S. (2007) *Pensamento e Linguagem*. Lisboa: Climepsi, Sociedade Médico-Psicológica.