

Criaturas fantásticas: o processo e o percurso criativo do desenho na adolescência

Criaturas fantásticas: el proceso y el camino creativo del dibujo en la adolescencia

Fantastic creatures: the process and creative development by drawing in the adolescence

PAULA MURARI ¹

Universidade Federal de Minas Gerais

Resumo

Pela observação do desenho de estudantes adolescentes da cidade de Belo Horizonte, percebe-se que a representação de criaturas fantásticas é um tema recorrente, apresentando-se como uma prática artística de criação em que o exercício da imaginação ocorre livremente. Nessa perspectiva, o objetivo da pesquisa em andamento realizada no Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) é construir uma proposta pedagógica a partir do processo criativo dos estudantes que desenhavam criaturas fantásticas. Pesquisa-se não apenas o que vemos no desenho dos estudantes, mas também as etapas trilhadas, desde a concepção inicial até sua concretização final. A reflexão teórica e metodológica, fundamentada nos princípios da cognição imaginativa e da crítica genética, busca revelar os conhecimentos que guiam o fazer artístico, as reflexões e significados presentes no percurso de criação dos estudantes, bem como as motivações para o desenho das criaturas fantásticas.

Palavras-chave: desenho; criaturas fantásticas; processo criativo.

¹ Professora de arte na educação básica da rede municipal de Belo Horizonte desde 2010 e professora de arte da educação básica da rede estadual de Minas Gerais (2000-2012). Mestranda do curso de Mestrado Profissional em Artes na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Curso de especialização Lato Sensu em Educação Musical pela Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG, 2005). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5820834965311540>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5402-6976>. E-mail: paula.murari@edu.pbh.gov.br.

Resumen

Al observar los dibujos de estudiantes adolescentes en la ciudad de Belo Horizonte, queda claro que la representación de criaturas fantásticas es un tema recurrente, presentándose como una práctica artística de creación en la que el ejercicio de la imaginación muchas veces está en acción. Desde esta perspectiva, el objetivo de la investigación en curso en Maestría Profesional en Artes de la Universidad Federal de Minas Gerais (UFMG) será construir una propuesta pedagógica basada en el proceso y trayectoria creativa de los estudiantes que dibujan criaturas fantásticas. Se investigará no sólo lo que vemos como resultado, sino también los pasos dados, desde la concepción inicial del diseño hasta su implementación final. La reflexión teórica y metodológica, basada en los principios de la cognición imaginativa y la crítica genética, busca revelar los conocimientos que guían la creación artística, las reflexiones y significados presentes en el recorrido creativo de los estudiantes, así como las motivaciones para dibujar criaturas fantásticas.

Palabras clave: dibujo; criaturas fantásticas; proceso creativo.

Abstract

The observation of the creative production of adolescent students in the city of Belo Horizonte demonstrates that the representation of fantastic creatures is a recurring theme. It is an artistic practice in which the imagination is often in action. The objective of the ongoing research part of a master's degree in Arts at the Federal University of Minas Gerais (UFMG) is to build a pedagogical proposal based on the process and creative path of students whose drawings depict fantastic creatures. The research will consider not only final drawing, but also the process of artistic production from initial conception to final implementation. Theoretical and methodological reflections, based on the principles of imaginative cognition and genetic criticism, will reveal the theory that guides artistic creation, the meaning of the students' creative journey, as well as the motivations for the representation of fantastic creatures.

Keywords: drawing; fantastic creatures; creative process.

1 INTRODUÇÃO

Há algum tempo, trabalho como professora de Arte em escolas públicas de Belo Horizonte. Com frequência, estou envolvida por questões relacionadas ao desenho, em seus processos e percursos² criativos, que fazem parte do cotidiano de um grupo específico de estudantes adolescentes. Com base em minha percepção subjetiva, destaco o interesse pelo desenho de criaturas fantásticas que os estudantes reproduzem, muitas vezes, de vídeos, jogos e filmes presentes no universo das novas gerações. Nas aulas de Arte, resalto que o desenho pode ser apreendido com a prática, com o exercício do pensamento e com a imaginação. Nesse sentido, nesta pesquisa do Mestrado Profissional em Artes, o desenho das criaturas fantásticas está sendo investigado e analisado como um tema que conduz processos criativos que motivam os estudantes em suas experiências artísticas.

Dewey (2010) considera a experiência como um processo contínuo que ocorre pela interação do ser vivo com as condições ambientais, no decorrer da vida. Ter uma experiência se trata, mais precisamente, de uma interação entre o sujeito e o ambiente, mediante desequilíbrios e reajustamentos, por implicarem resistências e procuras ativas de reestabelecimento de novos equilíbrios que produzem novas e mais enérgicas dinâmicas relacionais. Dewey (2010, p. 109-110) destaca:

A experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. Nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente. Muitas vezes, porém, a experiência vivida é incipiente. As coisas são experimentadas, mas não de modo a se comporem em uma experiência singular. Há distração e dispersão; o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos, discordam entre si. [...] em contraste com essa experiência, temos uma experiência *singular* quando o material vivenciado faz o percurso até sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências (Dewey, 2010, p. 109-110).

Ao assistirem aos vídeos e animações ou durante as partidas dos jogos digitais, os estudantes percebem a representação dos personagens imaginários que conduzem as histórias. Estes, muitas vezes, com características físicas atraentes e excêntricas, enredos e narrativas fantásticos, despertam a atenção dos estudantes

² O processo é o método, os procedimentos e as técnicas, enquanto o percurso é o caminho, o trajeto, um movimento, um rumo, uma rota.

desenhistas, tornando-se o tema principal de seus processos criativos no desenho de histórias com criaturas fantásticas.

Para Dewey (2010), uma experiência estética somente é significativa se estiver intimamente ligada à experiência de criar e relacionar-se com a percepção, ressaltando que, para uma obra ser verdadeiramente artística, ela também tem de ser estética, ou seja, moldada por uma percepção receptiva e prazerosa. Os estudantes adolescentes selecionados para participar desta pesquisa criam personagens do mundo fantástico como expressão de suas singularidades, em que o material vivenciado em suas experiências com os recursos digitais se transporta para a experiência de desenhar, mediante um processo criativo que pode ser comparado ao dos artistas na elaboração de suas obras.

Nesse contexto, Pimentel (2013, p. 4) destaca que, para aprender, é preciso “[...] estar disponível a investigar e adentrar os intervalos situados entre os estímulos da ambiência e o desejo interior, é ser impelido a mergulhar nos vãos e interagir com suas potencialidades”. Quando os estudantes escolhem e selecionam as criaturas fantásticas como tema de seus desenhos, eles não estão apenas apontando uma preferência, mas elaborando, no espaço imaginativo, criado por eles, o lugar em que os seres fantásticos habitam, construindo, assim, um conhecimento artístico por meio de seus desenhos. Segundo Pimentel (2013, p. 4), “[...] o tensionamento entre imaginação e imagem pode ser considerado uma operação cognoscível. Têm-se, então, a evidência da cognição imaginativa como possibilidade de construção de conhecimento”.

Destacamos que o processo criativo dos desenhos investigado por esta pesquisa pretende revelar os conhecimentos que guiam o fazer artístico, as reflexões e significados presentes no percurso de criação dos estudantes. Com base nos resultados obtidos através da pesquisa, está sendo elaborada uma proposta pedagógica para as aulas de Arte com o intuito de apresentar uma alternativa de trabalho escolar em que o ato criador seja visto como uma sequência de acontecimentos ou etapas de aprendizagem, com potencial de serem apreendidos pelos estudantes adolescentes do ensino fundamental e usufruídos por professores de Arte.

Segundo Salles (2008), o ato criador é resultado de um processo em que a obra de arte vai se constituindo numa rede complexa de acontecimentos. O processo criativo, por sua vez, mostra instantes cognitivos que envolvem os gestos empregados para se alcançar o conhecimento construído por meio da ação. A questão principal da crítica genética³, de acordo com Salles (2008), refere-se

3 A crítica genética tem sua origem nos estudos ocorridos na França, em 1968, por iniciativa de Louis Hay e Almuth Grésillon, no Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), encarregados de organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine na Biblioteca Nacional da França (BNF). Verificando problemas metodológicos ao lidar com tais manuscritos, os pesquisadores iniciaram estudos, denominados genéticos, ocorridos entre 1968 e 1985, em que houve a passagem de um projeto específico para uma problemática geral. A partir de meados dos anos 90, os estudos genéticos viveram uma época de exploração

à criação de uma obra de arte. Na busca por uma resposta, o crítico genético⁴ procura tornar claro o sistema responsável pela sua produção. Ele analisa os documentos do processo de criação, os procedimentos utilizados, para entender o que dirigiu o desenvolvimento da obra.

Podemos considerar o processo de criação artística, nesta pesquisa, relacionado a dois pontos de vista diferentes. O primeiro, de acordo com os fundamentos da crítica genética, apresentado por Salles (2004), refere-se à criação sob o ponto de vista da comunicação, em que a obra necessita de um receptor, sendo que o próprio processo criativo carrega esse diálogo entre o artista e o receptor. Essa relação comunicativa é intrínseca ao ato criativo. Está inserido, em todo processo criativo, o desejo de ser lido, escutado, visto ou assistido, podendo ser descrito de diferentes maneiras: complementação, cumplicidade, jogo, alvo de intenções, associação, soberania do receptor e possível mercado. Todos esses elementos serão considerados na análise do desenho dos estudantes adolescentes.

O segundo ponto de vista se refere à cognição imaginativa, que destaca a dinâmica da produção artística, “[...] como reflexos e incitações do pensamento humano, que se transmutam em formas, sons, cores, movimentos, gestos, etc.” (Pimentel, 2013, p. 3). Ao contrário de uma análise do processo de criação em artes visuais como uma forma de comunicação, o que se pretende, na cognição imaginativa, é propor novos conceitos para metáforas, considerando uma fruição estética própria da arte, ressaltando, inclusive, sua não correspondência com apenas uma forma de interpretação, o que se observa ocorrer na arte como linguagem. A metáfora existe por ela mesma, já que a arte abrange a importante característica de ser exclusiva: a legitimidade de suas próprias metáforas, garantida por sua peculiaridade como território imaginativo e metafórico por excelência (Pimentel, 2009).

Apesar de esses dois pontos de vista que atuam como referenciais teóricos desta pesquisa considerarem o processo de criação em artes visuais sob diferentes perspectivas, trataremos a crítica genética e a cognição imaginativa como visões complementares. Dessa forma, poderemos observar os desenhos dos estudantes, estabelecendo relações entre as informações presentes nos desenhos, analisando-as por meio de princípios da crítica genética; do mesmo modo que será considerada a fruição estética, ressaltando sua não correspondência com apenas uma forma de interpretação, conforme os princípios da cognição imaginativa, em

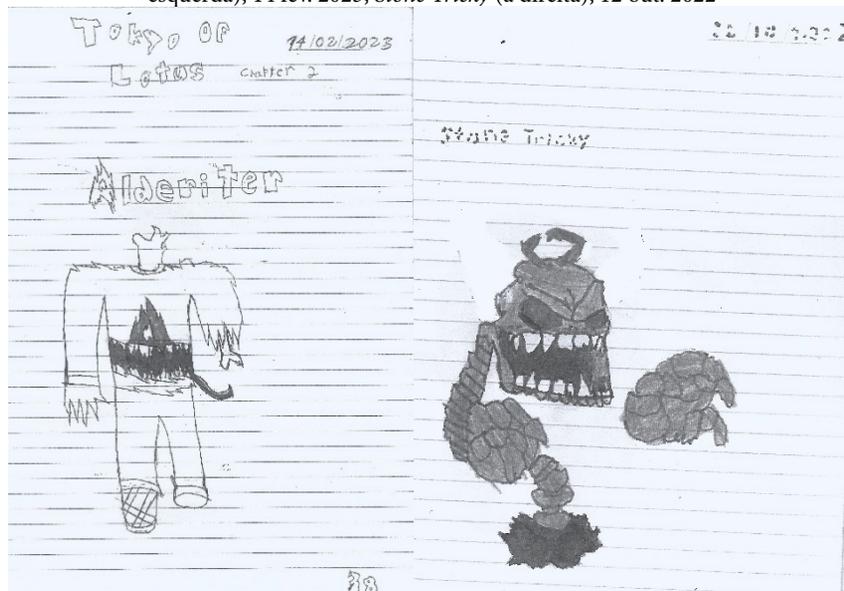
e alargamento de horizontes. A transdisciplinaridade, no início do desenvolvimento da crítica genética, referia-se, apenas, a diferentes ângulos da criação literária. No entanto, a possibilidade de explorar um campo mais extenso conduziu a discussão do processo criador nas manifestações artísticas (Salles, 2008).

⁴ O crítico genético, ou geneticista, é o pesquisador que se dedica à crítica genética, conhecendo e compreendendo a criação em processo. Os artistas, em muitos casos, mostram interesse em conhecer e compreender os estudos desenvolvidos por esses pesquisadores (Salles, 2008). O trabalho do crítico genético consiste na atenta análise dos documentos que propiciam o estabelecimento de relações entre as informações oferecidas pelos documentos, assim como entre os documentos e a obra entregue ao público (Salles, 2008).

que o processo de produção em arte produz conhecimento.

Definidos os referenciais teóricos, partimos para os procedimentos metodológicos que são, em primeiro lugar, a escolha dos estudantes que participam da pesquisa, com os critérios éticos necessários com nosso público-alvo: estudantes adolescentes e pré-adolescentes, na faixa etária de 11 a 14 anos, capazes de responder à pergunta geradora da pesquisa sobre qual é o processo criativo utilizados por eles em seus desenhos. Estão sendo investigados, particularmente, a presença de criaturas do universo fantástico como tema principal da criação artística desses estudantes. Sua temática constitui objeto de investigação na parte seguinte do texto, delimitando e definindo a origem e o contexto em que estão localizadas essas criaturas pertencentes ao mundo fantástico.

Figura 1 – Desenhos do estudante adolescente Kauã Vinícius, 12 anos, da Escola Municipal Presidente Tancredo Neves. Criaturas fantásticas do caderno nº 9. Títulos: *Tokyo of Lotus, chapter 2 / Alderiter* (à esquerda), 14 fev. 2023; *Stone Tricky* (à direita), 12 out. 2022



Fonte: A autora.

Depois da escolha dos estudantes, com as devidas orientações e autorizações aprovadas pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), apresentamos a eles as questões em um formulário virtual, e, posteriormente, uma entrevista presencial para a elucidação de possíveis dúvidas. A partir de então, partimos para a análise dos materiais, leitura e interpretação dos dados obtidos nas entrevistas, nos desenhos e nos referenciais teóricos. A análise dos desenhos considera a comunicação entre as linhas, traços e imagens dos desenhos das criaturas fantásticas com o processo da escrita como o registro de uma narrativa, ou seja, o encontro do sujeito com aquilo que o circunda, como exposto por Cruz (2021), que assim define o ato

de desenhar. Logo, o processo criador dos estudantes pesquisados considera não apenas o que vemos como resultado, mas também as etapas trilhadas, desde a concepção inicial do desenho até sua concretização.

Estabelecendo um paralelo com o trabalho do artista, na instauração da obra de arte, Rey (2002) determina dimensões para a criação artística, que começam no pensamento até chegar à obra em processo de formação, articulando conceitos e estabelecendo elos entre as manifestações de cultura. Para o artista, a obra de arte contemporânea é um processo no sentido de formação de significado (Rey, 2002). Entre procedimentos diversos, atravessados de significações em formação e deslocamentos, ocorre a pesquisa.

Na instauração da obra de arte, Rey (2002) estabelece três dimensões que se enlaçam de forma mais ou menos perceptível. A primeira dimensão, abstrata, se dá no campo do pensamento, como ideias, esboços ou formas mais elaboradas, que podem ou não ser concretizadas. No segundo plano, temos a prática feita de procedimentos, manipulações técnicas, reações de materiais ou na interface com os mais avançados processos tecnológicos. No terceiro nível, a obra em formação conecta-se com tudo o que diz respeito ao conhecimento, articulando conceitos e estabelecendo elos entre as manifestações de cultura.

Outro aspecto analisado se refere ao desenho como uma manifestação artística por si só, não como o ponto de partida para as outras formas de arte. Assim, desenhar será visto como uma forma de conhecimento, de apropriação do que é visto e sentido. Derdyk (1994) afirma que a linha, elemento essencial do desenho, revela nossa percepção gráfica, demonstrando o tamanho de nosso campo perceptivo. De acordo com a autora, “[...] quanto maior for o nosso campo perceptivo, mais revelações gráficas iremos obter” (Derdyk, 1994, p. 24). O desenho das criaturas fantásticas dos estudantes pesquisados abrange, em primeiro lugar, o estudo da percepção que eles têm sobre essas criaturas e de como elas são modificadas pelos desenhistas em suas representações.

Finalmente, consideramos as entrevistas com fundamento na base teórica da pesquisa biográfica, de acordo com Delory-Momberger (2012). Os relatos dos entrevistados, nesse tipo de pesquisa, transcorrem como uma ação que convida a observar como funciona o trabalho de interpretação e avaliação do entrevistado sobre sua própria ação. Assim, procuramos atingir o entendimento do que foi apreendido sobre o sujeito investigado e seu processo e percurso criativo nos desenhos das criaturas fantásticas.

2 O DESENHO DOS ADOLESCENTES E AS CRIATURAS FANTÁSTICAS

Devido à minha convivência com estudantes adolescentes na escola, observo seus desenhos, muitas vezes, mostrados com entusiasmo; outros, com acanhamento e discrição; e outros ainda solicitam sugestões. Lopes, Alves e Nunes (2023) relatam que o trato com adolescentes demanda observação, empatia e revisão de conceitos. Como professora dessa fase de grandes transformações no corpo físico, nas emoções, nas áreas cognitivas e emocionais, acredito que, ao acolher e incentivar a prática dos desenhos, estou motivando as vivências artísticas. Os estudantes se interessam por novos conhecimentos, dão opiniões críticas e percepções pessoais sobre as gerações que os antecedem, não sendo, com frequência, receptivos às manifestações culturais do passado. As músicas, histórias, vídeos e filmes a que assistem fazem parte do mundo virtual, propagado por computadores, celulares e jogos. Na atualidade, os *videogames* – ou jogos eletrônicos – fazem parte do cotidiano de grande parte dos adolescentes.

Na experiência do jogar, de acordo com Gasi (2022), são criadas imagens poéticas que, como processo da experiência, podem deixar rastros. Para tornar reais tais rastros, a autora utiliza a investigação da memória e a construção cartográfica para mostrar as imagens poéticas evocadas nos *videogames*:

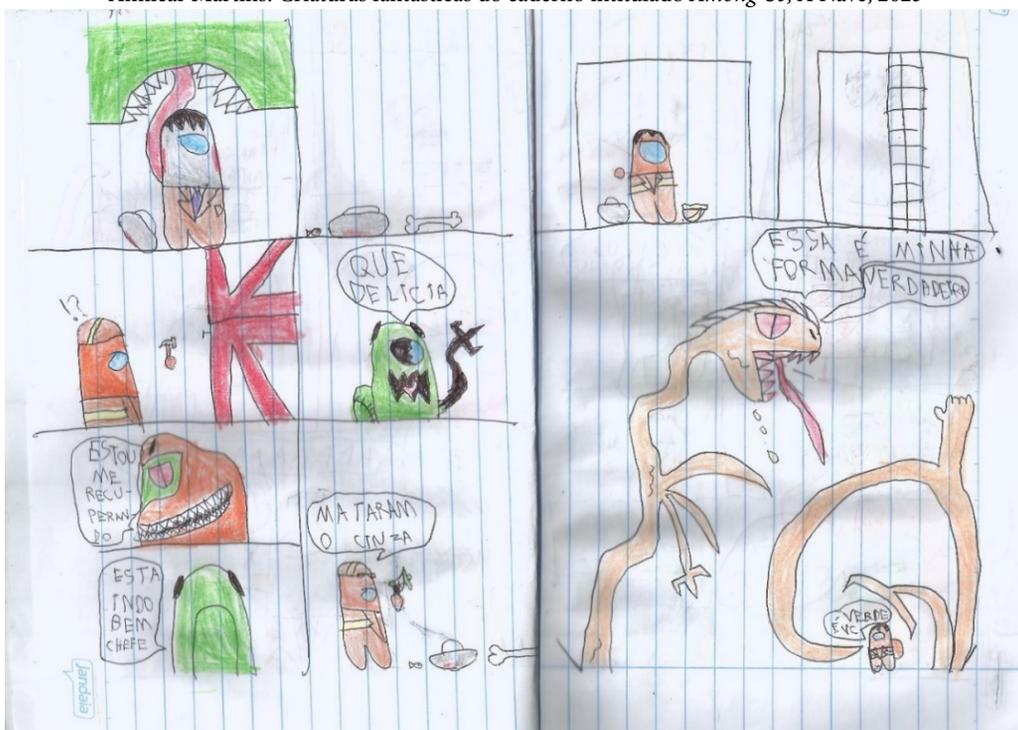
Por meio de processos de tradução intersemiótica, os aparatos em sua função lúdica são atores do processo de tradução de narrativas clássicas que podem ser ressignificadas de modo a se conciliarem com a contemporaneidade tecnológica. O universo digital que se lança ao lúdico não necessariamente detém-se em entretenimento, mas pode servir como base para novos tipos de experiências estéticas (Gasi, 2012, p. 65).

Para esta pesquisa, consideramos que os procedimentos criativos dos desenhos, como processos da experiência, iniciam-se durante a prática de jogar. Nesse sentido, os gestos de recriar, por meio dos desenhos, os personagens que viram não apenas nos *videogames*, mas também nos filmes e impressos demonstram as estratégias encontradas pelos adolescentes para a interpretação daquilo que vivenciaram. Por meio da observação dos desenhos das criaturas fantásticas, percebemos o pensamento selecionado, domesticado e registrado, no meio de uma série de estímulos visuais recebidos diariamente, representando personagens humanos ou humanizados, que podem revelar algo da subjetividade dos estudantes, um sentimento velado, “[...] saindo do corpo pelas pontas dos dedos”, como relatado por Cruz (2021, p. 222):

O desenho é uma extensão do pensamento selecionado, domesticado, registrado, revelado, velado, endereçado; saindo do corpo pelas pontas dos dedos, abraçado com o desejo, seduzido pelo tempo... ele é também escrita e a escrita é um desenho. O desenho é imagem itinerante, que pode ter fim em si mesmo ou ser meio para outros fins. Ele torna visível o pensamento, a reflexão, a experiência, podendo ser organizado em palavras. Das palavras à escrita e da escrita à língua. Do grafismo à fonética e à imagem, o desenho é posto como ponto de encontro e elo entre o humano e o inteligível (Cruz, 2021, p. 222).

A proposta de analisar os desenhos e fazer as entrevistas ocorre na busca pelo vínculo entre o desenhista e suas criações, o que pode permitir o encontro do estudante com o seu desenho, de acordo com Cruz (2021, p. 223), proporcionando a “[...] origem ao originário que estará em constante processo”. Desenhar, desse modo, é o “vir a ser”. Nas aulas de Arte, a observação atenta dos desenhos dos estudantes, ao traçarem sobre uma folha de papel seus personagens preferidos, pode possibilitar a transformação de uma ação cotidiana em uma oportunidade para que se desenvolva o conhecimento de uma história construída na elaboração de um imaginário construído com o desenho das criaturas fantásticas.

Figura 2 – Desenhos do estudante adolescente Henrique Faria, de 12 anos, da Escola Municipal Professor Amílcar Martins. Criaturas fantásticas do caderno intitulado *Among Us, A Nave, 2023*



Fonte: A autora.

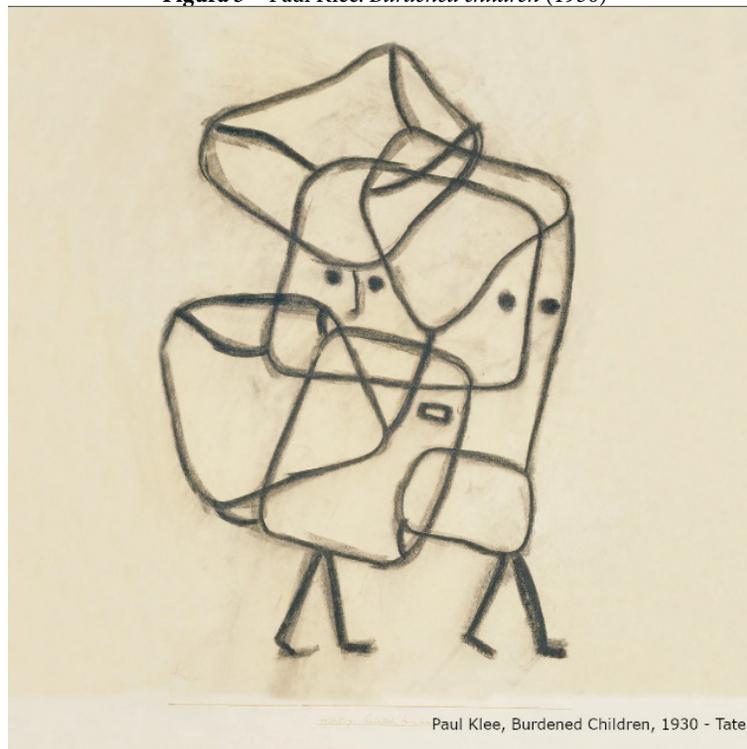
3 A ANÁLISE DOS DESENHOS

A análise dos desenhos criados pelos sujeitos da pesquisa considera as representações como registros de uma narrativa, destacando que os estudantes tanto desenhavam os personagens de histórias inventadas por eles quanto personagens fora do contexto de uma narrativa e que a expressão de seus pensamentos gera uma organização própria, uma forma de escrita, uma vez que a escrita é um desenho (Cruz, 2021). Para a análise dos desenhos, as dimensões propostas por Rey (2002) apresentam o artista, na obra de arte contemporânea, como um sujeito que estabelece um processo no sentido de processamento, de formação de significado. Os estudantes, da mesma maneira, elaboram seus procedimentos de criação. A primeira etapa, ou dimensão, para os artistas, constitui-se na forma de ideias, esboços, ou formas mais elaboradas (que podem ou não ser concretizadas) (Rey, 2002). Para os estudantes, acreditamos que o primeiro momento seja o da percepção, quando, ao assistirem a vídeos, séries ou ao jogarem, ocorrem-lhes as ideias que se transformarão em desenhos.

Na segunda etapa, a prática artística é feita de procedimentos, manipulações técnicas, reações de materiais ou na interface com os mais avançados processos

tecnológicos (Rey, 2002). Para os estudantes, essa etapa se refere ao momento do desenho. Muitas vezes acreditamos que a materialidade não foi escolhida por eles, mas são aquelas disponíveis no momento, para começar o traço. Assim, utilizam a caneta, o lápis ou as canetas hidrográficas em uma folha de papel – com ou sem linhas. Tomando como base os personagens e as histórias imaginadas, o desenho começa a tomar forma. A linha, principal elemento gráfico do gesto, nas palavras de Derdyk (1994, p. 144), constitui-se em uma língua: “[...] podemos incursionar pela história da arte pegando uma carona com a linha, observando as diferenças de sotaques, entonações, sintaxes, que essa língua-linha sugere”. Nos desenhos dos estudantes, a linha passa pelo papel, revelando uma história, uma técnica, uma origem e um imaginário, revelando no traço a forma de se expressar do desenhista.

Figura 3 – Paul Klee. *Burdened children* (1930)



Fonte: Klee (2024).

Na terceira etapa, a obra em formação conecta-se com tudo o que diz respeito ao conhecimento, articulando conceitos e estabelecendo elos entre as manifestações de cultura. De acordo com Rey (2002, p. 126), “[...] a obra em processo de formação insere-se de maneira específica, algumas vezes peculiar, numa discussão proposta pela produção contemporânea e/ou pela História da

Arte”. Nesta terceira e última etapa da análise dos desenhos dos estudantes, de acordo com as dimensões propostas por Rey (2002), sugerimos o estudo das referências culturais das imagens representadas pelos desenhos. Fazemos uma análise das origens dos personagens, tema principal das representações dos estudantes, que possivelmente se baseiam nos animes japoneses, nos desenhos animados americanos e em referências recebidas das mídias digitais de diversas partes do mundo.

Com esta pesquisa, construiremos novos planos de ensino/aprendizagem para as aulas de Arte dentro do contexto específico da faixa etária analisada. Após a escolha dos desenhos, partimos para a análise de todos os dados obtidos com a pesquisa, objetivando verificar a importância dessas informações que poderão auxiliar outros estudantes e professores de Arte a impulsionar e motivar as práticas artísticas na escola. As entrevistas e os depoimentos dos estudantes sobre seus processos criativos têm como objetivo conhecê-los mais de perto. De acordo com Salles (2004, p. 18):

Entrevistas, depoimentos e ensaios reflexivos são documentos públicos que oferecem, também, dados importantes para os estudiosos do processo criador, têm um caráter retrospectivo que os coloca fora do momento da criação, ou seja, não acompanham o movimento da produção das obras (Salles, 2004, p. 18).

Logo, além das entrevistas, esta pesquisa envolve, durante todo o seu percurso, o levantamento bibliográfico das fontes delimitadoras do problema estudado: o imaginário, as criaturas fantásticas, a análise dos desenhos, as definições e questionamentos sobre processos e percursos criativos.

4 AS ENTREVISTAS

Para as entrevistas, a abordagem metodológica será a pesquisa biográfica. O investigador da pesquisa biográfica, de acordo com Delory-Momberger (2012), deve ter o conhecimento mais preciso possível do campo e dos contextos em que desenvolve sua observação. No caso desta pesquisa, serão observados os estudantes selecionados, conforme os seguintes critérios: referem-se à população-alvo (estudantes de 11 a 14 anos), capaz de responder à pergunta geradora da pesquisa sobre qual é o processo criativo dos estudantes do ensino fundamental que utilizam o desenho das criaturas fantásticas como tema de suas criações artísticas. Por outro lado, critérios de exclusão são definidos. Participantes não incluídos na análise preenchem os critérios de inclusão por serem familiarizados com o desenho, mas não se identificam com o desenho das criaturas fantásticas.

A finalidade da observação constitui-se em apreender e compreender

a configuração singular dos desenhos, as situações que envolvem a criação das obras, as relações, significações e interpretações que cada estudante dá a seu desenho e que funda o sentimento que tem sobre cada uma dessas criações. O acesso aos desenhos das criaturas fantásticas é de natureza bem particular, já que o pesquisador tem contato com essas produções artísticas pelas autorizações/ permissões fornecidas pelos estudantes, ao apresentarem os desenhos e pelos relatos durante as entrevistas. O pesquisador deve se informar sobre os possíveis contextos em que são produzidos os desenhos para chegar às modalidades singulares segundo as quais os estudantes se sentem seguros para falar sobre seu processo criador, de uma maneira em que seja possível entender sua trajetória.

Após a aprovação pelo CEP, serão apresentadas aos estudantes as questões, expostas primeiramente no formato virtual. Depois, a entrevista será realizada presencialmente, com elucidação das dúvidas sobre as questões exploradas no questionário virtual. Para a determinação do número de casos, de acordo com Gil (2002), embora não se possa falar em uma quantidade ideal, costuma-se utilizar de quatro a dez. Com menos de dez casos, é pouco provável que se gere uma teoria, pois o contexto da pesquisa pode ser inconsistente; em mais de dez casos, dificultar-se-ia o tratamento, devido à quantidade e complexidade das informações (Eisenhardt, 1989 *apud* Gil, 2002).

A análise dos materiais consiste na leitura e na interpretação dos dados coletados, como desenhos, cadernos de desenho e entrevistas. Será feita considerando as relações entre o indivíduo e suas inscrições e entornos (históricos, sociais, culturais, linguísticos, econômicos, políticos), em consonância com o que foi exposto por Delory-Momberger (2012). Dessa forma, serão considerados os estudantes e suas representações, procurando descobrir a visão que têm de si próprios e sua interação com os outros.

Os trabalhos dos participantes da pesquisa serão analisados considerando-se que cada estudante e seus respectivos desenhos representam um indivíduo como ser social, singular, dando forma às suas experiências, assim como fazem sentido as situações e acontecimentos de sua existência (Delory-Momberger, 2012). Na análise das entrevistas biográficas, o relato será visto como uma ação que convida a observar como funciona o enredamento, em que o relato convida a observar o trabalho de interpretação e avaliação que o estudante faz de sua própria ação. Assim, procuramos atingir o entendimento do que foi apreendido sobre o sujeito investigado e seu processo criador dos desenhos das criaturas fantásticas.

5 QUESTÕES APRESENTADAS AOS ESTUDANTES

A questão inicial refere-se ao interesse dos estudantes pelo desenho. Com essa pergunta, procura-se saber a frequência com que os adolescentes desenhistas praticam seus desenhos e o envolvimento deles com suas produções. Diante das alternativas, às vezes, pouco ou muito, na entrevista presencial, o estudante tem a oportunidade de explicar melhor sua resposta, ou seja, avaliar a importância do ato de desenhar em sua vida. Em seguida, abordamos o tema preferido dos desenhos. Durante minha prática em sala de aula, percebo que o tema dos desenhos dos estudantes relaciona-se a automóveis, objetos, lugares, pessoas ou animais, criaturas fantásticas e personagens de filmes e jogos. Apesar do enfoque da pesquisa ser a representação por meio do desenho de criaturas fantásticas, outros temas foram adicionados para verificar como os estudantes identificam os desenhos que fazem. Acreditamos que a preferência por uma temática se relaciona às vivências próprias da geração dos estudantes.

De acordo com Salles (2004, p. 38), “[...] o artista é alguém afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos. O tempo e o espaço do objeto em criação são únicos e singulares e se alimentam do tempo e espaço que envolvem sua produção”. Fazendo a associação do processo criativo dos artistas com o dos estudantes, procuramos promover o questionamento da temática dos desenhos, ou seja, com quais elementos os estudantes são nutridos para o processo criativo deles.

A questão seguinte refere-se aos recursos materiais que os estudantes adolescentes dispõem para fazer seus desenhos. A escolha dos materiais influencia o processo criativo e expressa as preferências e as formas como cada indivíduo utiliza os recursos materiais que têm à disposição. Tal escolha pode estar condicionada ao acesso a materiais. Nesse caso, podemos ter uma ideia da situação socioeconômica do participante da pesquisa ou de suas preferências quanto às escolhas materiais. Alguns adolescentes preferem desenhar com o lápis grafite; outros, com a caneta esferográfica. Existe, também, a escolha pela folha pautada, que auxilia nas referências de espaço dos desenhos, em detrimento da folha sem pauta, que deixa os estudantes sem referência na organização dos espaços nos desenhos.

As criaturas fantásticas representadas nos desenhos dos estudantes, na visão deles, mostram representações da vida real ou da fantasia? Em outras palavras: os estudantes utilizam fatos de sua vida real nos desenhos ou apenas fatos do universo fantástico? Essas perguntas se referem ao relato biográfico que os participantes fazem de suas criações, descrevendo o que, para eles, pode ser real ou fictício. Uma questão complementar a essa diz respeito aos desenhos contarem histórias de personagens fantásticos. Essa pergunta visa saber se existe relação entre filmes, vídeos e jogos aos quais os estudantes têm acesso com o processo criativo de seus desenhos. Assim, as alternativas que apresentamos relacionadas

a cores, expressões, personagens e suas ações abre espaço para que o estudante expresse suas preferências estéticas.

As anotações ou textos que os estudantes produzem junto com seus desenhos podem indicar uma dupla tarefa, “marcar” e “pensar”, como relatado por Basbaum (2013), quando o autor se refere ao diagrama como uma ferramenta para a produção de pensamento. Em alguns casos, o artista contemporâneo utiliza-se do diagrama como uma forma de discurso visual que integra imagem, texto e números.

O processo criativo como um caminho de possibilidades também provoca no artista vários sentimentos. Procuramos saber com a pergunta se algum desenho provoca algum sentimento de frustração ou irritação, se algum estudante apresenta durante o processo criativo algum sentimento de contrariedade ou insatisfação, o que Salles (2004, p. 53) relata fazer parte do estado de criação dos artistas ao afirmar que “[...] o estado de criação mantém a sensibilidade suspensa, à espera e à procura de sensações que, na medida em que ativam sensivelmente o artista, é criadora”.

Consideramos que os estudantes adolescentes participantes desta pesquisa elaboram seus desenhos a partir de um estímulo visual, sonoro ou audiovisual, quando esses estímulos são transformados em criações artísticas, por meio de desenhos. As dificuldades encontradas por eles podem gerar sensações negativas, que os deixam insatisfeitos com suas produções. Por outro lado, ao conseguir representar o que foi produzido por sua imaginação, o estudante provavelmente vai se sentir motivado a continuar desenhando e criando.

5 UMA PROPOSTA PARA O PROCESSO CRIATIVO

Elaborar uma proposta para o processo criativo de desenhos para estudantes adolescentes é o principal objetivo desta pesquisa. A criação, como um caminho a ser percorrido, parte da ideia inicial que se desenvolve e se materializa em forma de um desenho. Cada pessoa desenvolve seu próprio processo criativo que não ocorre ao acaso, pois o artista precisa articular ideias e manusear materiais para a concretização do que foi elaborado em seus pensamentos. Seguir passos ou etapas de trabalho se torna essencial no processo de criação artística; sem o desenvolvimento de uma organização dos pensamentos, torna-se impossível a fruição de ideias novas e a concentração no que está sendo elaborado.

Os pensamentos, intenções e todos os sentidos caminham para um objetivo central, que, por sua vez, se direciona para critérios ou técnicas que permitam guiar o processo criativo, organizando e conduzindo o fruir das ações. O artista – ou o estudante adolescente – vai se sentir motivado quando conseguir atingir sensações de prazer, dando sentido ao que está sendo produzido. Em Arte,

a questão de dar sentido às criações nos permite entender e descobrir o processo da existência de tudo que nos cerca. Quando traçamos no papel, registramos, escrevemos e narramos pensamentos, recorrendo à memória para construir nossa história, aquilo que foi percebido e selecionado por nós como desenhistas.

Os desenhos constituem-se em uma experiência estética. Segundo Dewey (2010), uma experiência estética só é significativa se estiver intimamente ligada à experiência de criar e relaciona-se com a percepção. Com base na hipótese de que os estudantes observam e percebem a representação dos personagens imaginários que conduzem as histórias dos vídeos e animações a que assistem ou durante as partidas dos jogos digitais, eles se sentem atraídos pelos recursos visuais, o que pode impulsionar a imaginação criativa dos adolescentes desenhistas.

Nesse sentido, destacamos que as inter-relações entre imaginação e imagem como operações cognitivas, relatada por Pimentel (2013), nos conduz a considerar o papel dessas operações, que guiam o fazer artístico dos estudantes, como o resultado de suas reflexões, repletas de significados. No mesmo sentido em que os procedimentos usados para entender o que dirigiu o desenvolvimento da obra, de acordo com os fundamentos da crítica genética, apresentado por Salles (2004), são caminhos para analisar o processo criativo sob o ponto de vista da comunicação, em que a obra necessita de um receptor e o próprio processo criativo carrega esse diálogo entre o artista e o receptor. Essa relação comunicativa é intrínseca ao ato criativo.

O conhecimento aliado à comunicação nos conduz à análise do caminho percorrido pelo estudante adolescente através de suas narrativas, para o reconhecimento de sua trajetória, como relatado por Cruz (2021, p. 224), em que o traçar das linhas nos apresenta informações sobre quem as produz:

Quando o reconhecimento de sua trajetória tornou-se possível e necessário, o homem começou a inserir no espaço modos de vida organizados em pensamentos mapeados e ordenados. Ele desejou buscar o entendimento do caos. Logo, a cartografia apresentou-se como o traçar de territórios existenciais. O desejo de captura e contenção da experiência projetou os mapas, que são uma representação gráfica em escala reduzida de uma superfície, de um território. Mapa constelação de estrelas, mapa cartografia, mapa conceito. O traçar de linhas organizacionais conduziu ações, palavras, imagens, deslocamentos e trajetos. O conceito expandido do desenho tornou-se um exercício do pensamento e reflexão do processo de criação (Cruz, 2021, p. 224).

Ao construir uma proposta pedagógica a partir do processo criativo de estudantes adolescentes, o “conceito expandido do desenho” vai nos conduzir no sentido de olhar para além do traço, ou seja, para o pensamento que elaborou

aquele desenho.

Na atualidade, a arte, de uma forma geral, e o desenho, em particular, vivem em um momento de hibridismos: as linguagens artísticas se mesclam em culturas e formas de representação diferentes. O mesmo ocorre com o desenho, que pode estar associado a técnicas de computação gráfica, a fotografias, a colagens e a outras técnicas artísticas. Destacamos, para esta pesquisa, o desenho como uma escrita, o registro de um pensamento, de uma ideia, de um sentimento, em que as criaturas fantásticas foram percebidas pelos adolescentes, ao assistirem a vídeos, séries ou jogos, e se transformaram no tema principal dessa escrita: a escrita do desenho.

Assim, a observação dos desenhos e o diálogo sobre eles com os estudantes que utilizam a representação das criaturas fantásticas como forma de expressão e experiência artística destacam que o universo digital se constitui como o ponto de partida para o processo criativo na adolescência. Essa afirmativa, corroborada por Gasi (2012), ressalta que o universo digital atrelado ao lúdico não significa para os jovens apenas diversão, mas demonstra ser um fundamento para a criação de formas de experiência estética.

No caso desta pesquisa, o processo que originou os desenhos apresenta-se em correspondência com o trabalho do artista na obra de arte contemporânea, ou seja, os estudantes, da mesma maneira que os artistas, estabelecem, eles próprios, seus procedimentos de criação. A escolha do tema dos desenhos que, para os artistas, constituem-se na forma de ideias, esboços, ou formas mais elaboradas, para os estudantes, os remete ao momento da percepção, quando, ao assistirem a vídeos, séries ou ao jogarem, ocorrem-lhes ideias que se transformarão no processo criativo dos desenhos. Desse modo, se estabelece um processo de formação de significado, em que a obra de arte em desenvolvimento conecta-se com tudo o que diz respeito ao conhecimento, articulando conceitos e estabelecendo elos entre as referências culturais das imagens representadas pelos desenhos.

Referências

BASBAUM, R. W. *Manual do artista*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

CRUZ, C. R. M. Desenho, traço, registro: da escrita à imagem. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação Sesc*, São Paulo, n. 13, p. 219-235, dez. 2021. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/wp-content/uploads/2021/12/DESENHO-TRAC%CC%A7O-REGISTRO-DA-ESCRITA-A%CC%80-IMAGEM.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2024.

DELORY-MOMBERGER, C. Abordagens metodológicas na pesquisa biográfica.

Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 17, n. 51, p. 523-536, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782012000300002>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/5JPSdp5W75LB3cZW9C3Bk9c/?lang=pt>. Acesso em: 16 jun. 2024.

DERDYK, E. *Formas de pensar o desenho*. São Paulo: Scipione, 1994.

DEWEY, J. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GASI, F. T. *A poética imaginária do videogame: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais*. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/4366>. Acesso em: 16 jun. 2024.

GASI, F. T. *Imersão, memória e imaginário nos videogames*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2022.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

KLEE, P. Burdened Children. *Tate*, [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/klee-burdened-children-t06796>. Acesso em: 16 jun. 2024.

LOPES, M. C.; ALVES, R. C.; NUNES, M. L. *Sono dos adolescentes*. Rio de Janeiro: Atheneu, 2023.

PIMENTEL, L. G. Metodologias do ensino de artes visuais: método e metodologia, o ensino de artes visuais e o uso de métodos, a construção de metodologia. In: PIMENTEL, L. G. (org.). *Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais 1*. Belo Horizonte: Ceeav/EBA/UFMG, 2009. p. 24-37.

PIMENTEL, L. G. Cognição imaginativa. *Pós*, Belo Horizonte, v. 3, n. 6, p. 96-104, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15640>. Acesso em: 16 jun. 2024.

REY, S. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: BRITES, B.; TESSLER, É. (org.). *Metodologia da Pesquisa em Artes Visuais*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2002. p. 123-140.

SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Fapesp,

2004.

SALLES, C. A. *Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: Educ, 2008.

Submissão: 18/02/2024

Aprovação: 07/06/2024