

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes

Paula Murari

CRIATURAS FANTÁSTICAS
O desenho como processo e percurso de criação

Belo Horizonte
2025

Paula Murari

CRIATURAS FANTÁSTICAS
O desenho como processo e percurso de criação

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Ensino de Artes

Orientador(a):

Prof. Dra. Camila Rodrigues Moreira Cruz

Belo Horizonte

2025

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

743 Murari, Paula, 1969-
M972c Criaturas fantásticas [recurso eletrônico]: o desenho como processo
2025 e percurso de criação / Paula Murari. – 2025.
1 recurso online.

Orientadora: Camila Rodrigues Moreira Cruz.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.

Inclui bibliografia.

1. Personagens fictícios – Teses. 2. Desenho – Temas, motivos –
Teses. 3. Arte fantástica – Teses. 4. Imaginário – Teses. 5. Personagens
e características na comunicação de massa. 6. Desenho (Projetos) –
Teses. 7. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. I. Cruz, C.R.M. II.
Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III.
Título.

FOLHA DE APROVAÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ATA

EBA - COLEGIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

**FOLHA DE APROVAÇÃO da Defesa do Trabalho de Conclusão da aluna PAULA MURARI,
Número de Registro 2023671455.**

Título: "CRIATURAS FANTÁSTICAS O desenho como processo e percurso de criação"

Profa. Dra. Camila Rodrigues Moreira Cruz - Orientadora- EBA/UFMG

Prof. Dr. Fabrício Andrade Pereira - Membro Titular - EBA/UFMG

Profa. Dra. Lucia Gouvêa Pimentel - Membro Titular - EBA/UFMG

Belo Horizonte, 25 de março de 2025.

Profa. Dra. Rosvita Kolb Bernardes

Subcoordenadora do Programa de Mestrado Profissional em Artes

Escola de Belas Artes/UFMG



Documento assinado eletronicamente por **Camila Rodrigues Moreira Cruz, Professora do Magistério Superior**, em 09/04/2025, às 14:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lucia Gouvea Pimentel, Professora Magistério Superior - Voluntária**, em 09/04/2025, às 17:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fabício Andrade Pereira, Usuário Externo**, em 10/04/2025, às 00:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosvita Kolb Bernardes, Subcoordenador(a)**, em 12/04/2025, às 18:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4120034** e o código CRC **1B388058**.

Dedico este trabalho aos estudantes
adolescentes que transformam seus
pensamentos em desenhos.

AGRADECIMENTOS

A Ilka Franco Ferrari, pelo apoio, escuta e sugestões que me acompanharam durante todo o processo do Mestrado, do começo ao fim.

Às minhas irmãs, Fernanda e Luciana pelas leituras e correções.

A minha mãe Ivonilce pela presença e incentivo constante.

Aos estudantes participantes da pesquisa.

Às diretoras e coordenadoras das escolas que participaram do trabalho de campo.

A minha orientadora Camila Moreira, pelo apoio, carinho e paciência.

Aos colegas mestrandos pela amizade e troca de experiências durante todo o percurso do mestrado.

Aos professores Lúcia Pimentel e Fabrício Andrade, minha gratidão e admiração.

“Prefiro as linhas tortas, como Deus.
Em menino eu sonhava de ter uma perna mais
curta (Só pra poder andar torto).
Eu via o velho farmacêutico de tarde, a subir a
ladeira do beco, torto e deserto... toc ploc toc ploc.
Ele era um destaque.

Se eu tivesse uma perna mais curta,
todo mundo haveria de olhar para mim: lá vai o
menino torto subindo a ladeira do beco toc ploc toc ploc.
Eu seria um destaque. A própria sagração do Eu.”
(Manoel de Barros)

RESUMO

A presente dissertação apresenta uma análise sobre criaturas fantásticas de personagens imaginários mostrados em publicações, jogos e vídeos veiculados pela mídia e direcionadas ao público adolescente. Ao adentrar o universo fantástico, o desenho dessas criaturas em seus processos e percursos de criação torna-se para os adolescentes objeto de curiosidade e apropriação, fomentando parte de seus processos criativos e meio de expressão. Após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFMG, as respostas aos questionários e às entrevistas foram analisadas de acordo com a metodologia de análise de conteúdo desenvolvida por Bardin (2011). Os estudantes expuseram suas experiências sobre os processos e os percursos de criação nos desenhos das criaturas fantásticas. A análise teórica fundamenta-se nas experiências de criação dos estudantes que desenhavam personagens fantásticos, de acordo com Dewey (2010) e na prática do desenho como processo e percurso de criação, constituindo-se em uma forma de pensar a arte como construção de conhecimento, exposto por Pimentel (2016). Analisa-se, também, a estética do movimento criador apresentado por Salles (2013), que pode ser observada nos desenhos dos estudantes adolescentes a partir de criações em permanente processo, cujo desencadeamento ocorre pelos personagens que lhes chamam a atenção e provocam sensações, ações e pensamentos a ponto de interferir no imaginário dos desenhistas. Nesse sentido, destaca-se os relatos das entrevistas no que se refere aos personagens preferidos pelos estudantes, que nem sempre são os que mais aparecem nas mídias, mas são fruto dos pensamentos e do trabalho da imaginação dos adolescentes fomentados por processos criativos e meios de expressão.

Palavras-chave: criaturas fantásticas; desenho; processo e percurso de criação.

ABSTRACT

This dissertation presents an analysis on fantastic creatures of imaginary characters shown in publications, games and videos broadcast by media and directed to the adolescent public. To enter the fantastic universe, or to design these creatures in their processes and paths of upbringing, becomes an object of curiosity and appropriation for adolescents, promoting part of their creative processes and means of expression. After approval by the UFMG Research Ethics Committee, responses to the questionnaires and interviews were analyzed in accordance with the content analysis methodology developed by Bardin (2011). The students will present their experiences about the processes and the breeding paths in developing fantastic creatures. A theoretical analysis is based on the experiences of child-rearing of students who develop fantastic characters, according to Dewey (2010) and on the practice of design as a process and path of child-rearing, constituting a way of thinking about art as the construction of knowledge, presented by Pimentel (2016). Analyzes, also, the aesthetics of the breeding movement presented by Salles (2013), which can be observed in the development of two adolescent students from breeding in a permanent process, whose triggering occurs among the characters that we need to pay attention to and provoke sensations, actions and thoughts about to interfere I do not imagine two designers. In this sense, the stories from the interviews stand out, not that they refer to the favorite characters of the students, but that they always only appear in the media, but are the fruit of the thoughts and work of the imagination of two adolescents fostered by creative and expressive processes.

Keywords: fantastic creatures; drawing; creation process and path.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Desenhos dos personagens dos Jogos de Terror do Estudante (4º)	19
Figura 2 - Desenhos do Estudante (8º) presentes no Livro das Bestas de Órion, criado pelo estudante.	20
Figura 03 - Desenhos e colagens realizadas pelo Estudante (1º)	24
Figura 04 - Capa da história “Homem Capivara” do Estudante (10º)	25
Figura 05 - Desenho da Estudante (7ª) O desenho e a escrita.....	27
Figura 06 - Desenho da Estudante (7ª) Imitar, reproduzir ou criar.....	28
Figura 07 - Desenho do Estudante (9º)	30
Figura 08 - Desenho do personagem X- Timor do estudante (4º)	31
Figura 09 - Desenho do Estudante (9º) Monstro Verde (Green)	35
Figura 10 - Desenho do estudante (8º): Monstros Alfa Gelo	37
Figura 11 - Minotauro.....	67
Figura 12 - Esfinge.....	68
Figura 13 - Asno de três patas.....	69
Figura 14 - Seres Térmicos.....	70
Figura 15 - Monóculo.....	71
Figura 16 - Mandrágula- Polypodium Barometis	72
Quadro 1 – Identificação e preferências dos estudantes	45
Quadro 2 – Materialidades e sentimentos presentes nos desenhos	46
Quadro 3 – Desenho, escrita e história	47
Quadro 4 – Respostas dos estudantes conforme categorias de análise.....	48
Quadro 5 – Análise das entrevistas – Eixo Temático 1	50
Quadro 6 – Análise das entrevistas – Eixo Temático 2.....	51
Quadro 7 – Análise das entrevistas – Eixo Temático 3	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	
2.1	A prática do desenho no processo criativo.....	12
2.1.1	A experiência estética na criação dos desenhos	12
2.1.2	O desenho como construção de conhecimento	15
2.2	Contextualização	17
2.2.1	Criaturas Fantásticas.....	17
2.2.2	Narrativas do desenho – Formas do visível	22
2.2.3	Processos e percursos de criação.....	32
3	OS CAMINHOS DA PESQUISA	
3.1	A natureza da pesquisa	38
3.2	O contexto da pesquisa	39
3.3	Participantes da pesquisa	40
3.4	A pesquisadora no contexto pesquisado.....	41
3.5	Instrumentos de coleta e análise.....	42
3.5.1	Questionários- Textos escritos.....	43
4	ANÁLISE DOS DADOS	
4.1	Análise das respostas aos questionários.....	53
4.2	Análise das respostas às entrevistas.....	56
4.3	Situação de produção dos relatos.....	60
5	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	
5.1	O desenho na construção de conhecimento.....	62
5.2	O desenho das criaturas fantásticas e a arte literária.....	64
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS	75
	ANEXOS	79
	ANEXO A – Questionário apresentado aos estudantes.....	79
	ANEXO B – Roteiro das entrevistas.....	82
	ANEXO C – Exemplo de Ficha de criação de personagem.....	84

1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação, fruto dos resultados e processos da pesquisa, tem origem na observação dos desenhos produzidos por estudantes adolescentes da rede pública de Belo Horizonte. No contexto das aulas de arte, a pesquisadora observou a presença frequente de desenhos com “criaturas fantásticas” encontradas em filmes, videogames, livros e jogos com os quais usualmente os estudantes têm contato nas plataformas digitais e em publicações impressas. Assim sendo, surgiram perguntas exigindo respostas bem fundamentadas: qual é o processo e o percurso de criação dos adolescentes que desenham criaturas fantásticas? Seus desenhos constituem uma imitação ou uma reprodução dos personagens de jogos, filmes, revistas e animes? Eles imitam, reproduzem ou criam o que desenham?

Para responder às questões levantadas, considera-se que a experiência estética dos estudantes que desenham personagens fantásticos são práticas criativas singulares que fomentam processos e percursos de criação, como exposto por Dewey (2010) e na prática do desenho como construção de conhecimento, segundo Pimentel (2016). Ao se considerar os processos e percursos criadores dos desenhos das criaturas fantásticas, estabeleceu-se também a importância em circunscrever a noção de criatura fantástica, de narrativas do desenho, de processo e percurso, mas também pensá-los alinhados à criação, à imitação e à reprodução dos desenhos. Decidiu-se considerá-los como documento e “fundamentação teórica” a partir da análise de informações obtidas.

O objetivo geral é analisar os relatos dos estudantes previamente selecionados para comporem essa pesquisa sobre os seus processos e os percursos de criação nos desenhos das criaturas fantásticas. Como objetivos específicos estabeleceram-se: delimitar os termos criatura fantástica, narrativas do desenho, processo e percurso de criação; realizar pesquisa de campo com estudantes previamente selecionados, seguindo critérios descritos no corpo do texto; analisar os resultados dos questionários e entrevistas, de acordo com Laurence Bardin (2011).

Os procedimentos relatados para desenvolver a pesquisa demandaram uma revisão teórica e a realização de um estudo de campo em duas escolas da rede municipal de Belo Horizonte, onde foram aplicados os questionários e as entrevistas. A primeira foi a Escola Municipal Professor Amílcar Martins, na regional Pampulha, com a participação individualizada de quatro estudantes, três do gênero masculino e uma do gênero feminino. A

segunda foi a Escola Municipal Presidente Tancredo Neves, na regional Venda Nova, com a participação individualizada de seis estudantes, três do gênero feminino e três do gênero masculino.

A revisão teórica seguiu duas partes: 1- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA - A prática do desenho como experiência estética segundo Dewey (2010); e a arte como construção de conhecimento, de acordo com Pimentel (2016); 2- CONTEXTUALIZAÇÃO Delineação do conceito de criatura fantástica, focando nas experiências dos estudantes e nas características que podem ser destacadas nos desenhos dos personagens, como seus superpoderes e suas habilidades de acordo com John Dewey (2010) e Inês Garcia (2018); 3- Como definição das narrativas do desenho considerou-se um conjunto de referências que podem ser interpretadas no sentido de descobrir e investigar processos e percursos de criação, tal como escrevem Cruz (2021) e Derdyk (1994); 4- Processo e percurso de criação, como métodos e ações do desenhista, que não se prende ao que é percebido no desenho, mas nos estudos, rascunhos, diários e na forma de organização das informações, bem como, a estética do movimento criador, destacados por Salles (2013), podem ser observados nos desenhos dos estudantes adolescentes a partir de criações em permanente processo. A análise das informações aconteceu, primeiramente, analisando-se as respostas dos questionários utilizando-se como referência os autores citados na revisão teórica: Derdyk (1994 e 2024), Salles (2013) e Bardin (2011).

O projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFMG (CEP/CONEP), no dia 12 de junho de 2024, com o número de Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE): 79506424.9.0000.5149. O estudo de campo respeita e se alinha com as normas previstas pelo CEP, com as devidas apresentações dos Termos de Assentimento e Consentimento Livre e Esclarecido para Gravação de Áudio e Imagem.

Os resultados dos questionários e entrevistas demonstraram que, no exercício do desenho pode haver referências ao cotidiano, alusões à fantasia, lembranças, recriação, significações, interpretações, que possibilitam a elaboração de correspondências entre o real, o percebido e o imaginado. A imaginação e a fantasia se alimentam do já existente, do vivido, das experiências, da lembrança de vivências concretas para elaborar criaturas fantásticas ou “seres imaginários”, na acepção de Borges (1981) e Silverstein (2021).

Quando a pergunta se refere a alterações feitas nos desenhos a partir da observação das imagens presentes nas mídias, as respostas dos estudantes relatam que as mídias digitais podem alterar as formas de desenhar. Por exemplo, um estudante alterou seu desenho da cabeça de um personagem por ter visto uma opção diferente na internet e o outro disse não receber interferências dos meios digitais na criação de seus desenhos. Assim, os personagens preferidos pelos estudantes nem sempre são os que mais aparecem nas mídias, ou seja, o estilo dos jogos digitais, podem inspirar os desenhos e a observação dos personagens podem conduzir à alteração do formato dos desenhos, mas os pensamentos e o trabalho da imaginação dos estudantes fomentam seus processos criativos e torna-se um meio de expressão.

O desenho de personagens apresenta-se como o tema principal dos estudantes e as mídias digitais como a maior fonte de inspiração para eles. Quanto à fantasia, os sentimentos que os personagens despertam nos estudantes têm a potencialidade de gerar maior envolvimento e interesse pela criação dos desenhos entre eles. Considera-se que esta dissertação é relevante por valorizar a experiência criadora de estudantes que se expressam por meio do desenho e por refletir sobre conceitos presentes no cotidiano de estudantes e professores de Arte, como universo fantástico, narrativas do desenho e o processo de criação. A partir das vivências, preferências e opiniões dos adolescentes, busca-se apresentar nesta pesquisa alternativas de trabalho que possam ser replicadas por professores e promovam mais envolvimento dos estudantes no ensino/aprendizagem em Arte.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A prática do desenho no processo criativo

No contexto das aulas de Arte, a observação dos desenhos criados por adolescentes gerou o interesse da pesquisadora em conhecer os processos e percursos de criação dos estudantes no exercício de desenhar. Destaca-se que as experiências criativas dos desenhistas, investigados nesta dissertação pelos relatos dos estudantes, são os caminhos, rumos e deslocamentos vivenciados na elaboração dos desenhos. Dewey (2010) considera que a experiência é um processo contínuo, próprio da relação do ser vivo com o meio em que vive. Assim, a princípio, esta revisão teórica analisa a prática do desenho como experiência estética e como construção de conhecimento. O desenho visto como um conhecimento construído vai de encontro a proposta do ensino/aprendizagem nas escolas ser uma forma de pensar a arte como construção de conhecimento, exposto por Pimentel (2016).

2.1.1 A experiência estética na criação dos desenhos

Primeiramente, é preciso delimitar o termo *experiência estética* e como ele será empregado para atingirmos o propósito de refletir sobre a criação dos desenhos. Como diz Pereira (2011, p. 114): “Para que se possa viver uma experiência estética, antes de tudo, é preciso assumir uma atitude estética, ou seja, assumir uma posição, uma postura que constitua e configure a nossa percepção”. Enquanto os estudantes elaboram os desenhos em seus pensamentos, eles estão disponíveis para receber e completar os efeitos que as imagens produzem em seus sentimentos e nas suas percepções. De acordo com Kant (apud Pereira 2011, p. 114):

Quando apreciamos esteticamente, não se trata de simpatizar ou não com a existência da coisa, tampouco importa algo da sua existência, em termos daquilo que nos pode dizer o entendimento ou a explicação (Kant, 1993: 49-50). Diferente disso, trata-se de contemplar ativamente a coisa, ou seja, atentar para o sentimento que a experiência da coisa produz em mim. O desinteresse reside na suspensão dos juízos explicativos que o sujeito poderia proferir ante a coisa ou o acontecimento que vive, de modo que possa colocar-se em uma posição de vulnerabilidade ao seu efeito. O juízo estético, nesse sentido, se refere não propriamente a um objeto ou acontecimento, puramente, mas ao sentimento que esse objeto ou acontecimento produz no sujeito. (Pereira, 2011, p. 114)

O interesse dos adolescentes pelos personagens fantásticos dos jogos, vídeos, livros e filmes diz respeito à abertura que eles têm diante das imagens que lhes chamam a atenção. A disponibilidade dos estudantes em receber, contemplar e transpor os personagens para o papel, através do desenho, pode ser considerado o que Pereira (2011, p. 115) nomeia como “um jogo de mútua interferência”, em que o sujeito interfere no meio em que vive, criando possibilidades pela prática do desenho. Ao criar, os estudantes se apresentam ao mundo através de seus desenhos e passam a compor e dar início a experiência estética.

Na aprendizagem da arte, a proposta de rejeitar formas mecânicas de ensino conduz à reflexão sobre a prática do desenho como experiência estética. Desta maneira, os exercícios de criação de desenhos podem proporcionar aos estudantes a reflexão sobre as imagens que fazem parte do cotidiano deles. Neste sentido, Perrelet (apud Barbosa, 2001, p. 111) diz que:

Desenhar é uma ação profunda, em que as evoluções do lápis são apenas o fim observável. (...) O leigo enxerga no desenho apenas um belo traçado, seu aspecto mecânico. “O desenho não é apenas o gráfico traçado sobre o papel ou a pedra; mas é sobretudo uma elaboração mental” que resulta “da comunhão do indivíduo com o mundo e, mais especificamente, com o objeto para o qual dirige sua atenção sobre o papel ou a pedra; mas é sobretudo uma elaboração mental” que resulta “da comunhão do indivíduo com o mundo e, mais especificamente, com o objeto para o qual dirige sua atenção. (Barbosa, 2001, p.111).

Para Perrelet (apud Barbosa, 2001, p.111), ser artista é “penetrar no modelo com imaginação”. Segundo a autora, esta condição deve ser básica para o conhecimento verdadeiro de qualquer natureza, não apenas para a experiência estética. Os adolescentes que desenhavam integrando experiências passadas com novas percepções do meio em que vivem estão produzindo conhecimento. Ao se sentirem atraídos por imagens que lhes chamam a atenção, os desenhistas modificam ou recriam seus personagens em processos contínuos. Assim, a percepção inicial quando aguçada, atua sobre o imaginário interferindo na criação de um novo modelo ou desenho. Na concepção de Dewey (apud Barbosa, 2001, p. 150): “o objeto estético deveria ser fonte de sugestões para a construção de outros objetos estéticos”.

O desenvolvimento da reflexão sobre a prática do desenho como experiência estética destaca as contribuições de Dewey (2010, p.109-110), que apresenta a teoria da arte como experiência em um processo contínuo. Quando o percurso de criação de uma obra de arte faz o caminho da observação inicial até a sua consecução existe a produção de uma experiência singular. Ela é integrada e delimitada em um processo proveniente de outras experiências. A

conclusão de um processo criativo ocorre como uma consumação e não como cessação. Assim, a experiência criativa foi concluída, ao contrário da cessação em que o percurso foi encerrado sem ter sido terminado.

Em uma obra de arte, a experiência singular, de acordo com Dewey (2010, p.112), ocorre em um movimento contínuo que preserva sua unidade como: “uma qualidade ímpar que perpassa a experiência inteira, a despeito da variação das partes que a compõem”. Depois que a experiência ocorre torna-se possível perceber o que foi predominante a ponto de caracterizar a experiência como um todo. Ao discorrer sobre a formulação teórica de uma experiência de pensamento, Dewey (2010, p. 113) relata que: “A “conclusão” não é uma coisa distinta e independente; é a consumação de um movimento”.

Neste sentido, para uma experiência ser significativa, de acordo com Dewey (2010, p. 119-128), ela precisa ser completa, se movimentar e se alterar. Nenhuma experiência isolada tem a oportunidade de se concluir, uma vez que, é necessário haver o equilíbrio entre o agir e o receber. Torna-se necessário vivenciar conscientemente, pensar efetivamente em termos das relações entre as qualidades dos objetos:

Para ser verdadeiramente artística, uma obra também tem de ser estética, ou seja, moldada para uma percepção receptiva prazerosa. É claro que a observação constante é necessária para o criador enquanto ele produz. Mas, se sua percepção não for também de natureza estética, será um reconhecimento monótono e frio do que foi produzido, usado como estímulo para o passo seguinte, em um processo essencialmente mecânico. Em suma, a arte em sua forma, une a mesma relação entre o agir e o sofrer, entre a energia de saída e a de entrada, que faz que uma experiência seja uma experiência. (Dewey, 2010, p. 128)

Destaca-se que a experiência dos estudantes com o desenho das criaturas fantásticas pode ser considerada em seus aspectos estéticos cotidianos, ou seja, as imagens dos personagens fantásticos como tema dos desenhos, são experiências estéticas. Stroud (apud Silva e Cunha, 2021, p. 38) destaca que: “Dewey se concentra quase exclusivamente na “experiência em seus aspectos estéticos cotidianos”, exemplificados por uma “atenção arrebatada do sujeito ante um objeto ou situação emocionante”. Sobre a qualidade estética de uma experiência, Silva e Cunha (2021) relatam:

A qualidade estética é implícita a “toda experiência normal”, mas muitas vezes não se torna explícita. Só notamos o seu “impacto qualitativo sobre nós”, quando ela atinge “o ponto alto da estética”, tornando-se então significativa e valiosa, não apenas prazerosa.

Envolvendo o indivíduo de forma integral e conectando o presente com as experiências passadas, a experiência estética possui uma “qualidade individualizadora”, um significado emocional e intelectual que integra os seus componentes em uma construção unificada e resulta em uma consumação (Stroud, apud Silva e Cunha, 2021, p. 38).

Os desenhos dos personagens, mostrados em cadernos na sala de aula, são maneiras de expor as imagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes e perceber hábitos como: a prática de jogos, a leitura de histórias com criaturas fantásticas e a observação de vídeos e filmes em que personagens fantásticos se destacam. O exercício de criar desenhos a partir do que é visto nas telas ou a partir de situações que inspiram a imaginação pode ocorrer como experiência estética. No ensino de arte, ressalta-se a valorização de práticas que envolvam a criação, não apenas para a experiência estética, mas com novas percepções do meio e pela exploração de práticas artísticas como forma de produzir conhecimento.

2.1.2 O desenho como construção de conhecimento

Os adolescentes que desenhavam integrando experiências passadas com novas percepções do meio em que vivem estão produzindo conhecimento. Na infância, a expressão gráfica por meio do desenho relaciona-se ao processo de desenvolvimento da criança, mas com o passar dos anos, a prática do desenho como exercício expressivo, perde seu espaço nas aulas de arte. Para se trabalhar a expressão gráfica do desenho como conhecimento a ser desenvolvido Barbosa (2001, p. 112) diz que: “O conhecimento é o resultado da interação das características do objeto e das características da experiência passada de uma pessoa”.

Assim, destaca-se o desenho como uma expressão artística que utiliza o movimento do corpo e a exploração de seus elementos básicos como a linha, cor, luz e espaço, como instrumento educacional. No caso da criação dos personagens do universo fantástico, exercícios de sensibilização para o movimento do corpo na produção do traço, podem contribuir na elaboração dos desenhos dos personagens. Como apresenta Barbosa (2001):

Colocando de lado a mania de perfeição, de acordo com Perrelet, as crianças devem vir a entender que “um simples traço é um grande evocador” se a pessoa for capaz de captar e dar expressão à linha. A maneira pela qual a criança compreende os elementos do desenho formará a base para sua futura utilização. É necessária a movimentação de todos os meios, corporais e intelectuais, da atitude, do gesto, do sentimento e da reflexão para se conseguir uma posse sólida das coisas. (Barbosa, 2001, p. 119).

A linha, um dos elementos essenciais do desenho, possibilita apresentar exercícios que a conjuguem com o gesto e o traço. Como elemento de expressão gráfica, a linha permite várias alternativas de exercícios relacionados à percepção e a criação. Perrelet (apud Barbosa, 2001, p. 118) propõe: “[...] uma série de atividades ligadas com o objetivo de despertar a percepção do significado da linha. Por exemplo, as crianças devem viver a experiência do vertical, devem senti-lo como a linha da existência, a linha da vida, da presença; [...]”

Em um primeiro momento, os exercícios com o desenho por meio de elementos básicos, como a linha, podem ser propostos para permitir aos estudantes a soltura do traço e o contato com a sua própria expressão gráfica. O passo seguinte pode ser o de explorar o assunto, ou seja, o desenho das criaturas fantásticas como processo e percurso de criação em uma situação de vida real, como exposto por Barbosa (2001, p.150):

Em primeiro lugar, temos que explorar o assunto numa “situação de vida real”, depois temos que procurar por soluções possíveis e justificações ainda na situação de vida real e, finalmente descobrir os caminhos possíveis de explorar, estender o assunto a outras disciplinas, através do uso de livros, gráficos etc.(Barbosa, 2001, p. 150).

No caso das criaturas, propõe-se experimentações artísticas a partir da arte literária segundo sugestões de direcionamentos possíveis no contato com os textos de Borges (1981) e Silverstein (2021). Os seres imaginários descritos na literatura podem despertar nos estudantes o interesse pelas narrativas do estranho e promover associações com seres fantásticos que eles já conhecem. Aguçar a imaginação, através da literatura e com o desafio de criar desenhos com a temática de criaturas fantásticas, destaca-se como uma proposta de trabalho no ensino/aprendizagem em Arte que busca integrar conhecimento e imaginação. Efland (apud Pimentel, 2015, p.16) “(...) propõe que metáfora e imaginação devam ser integrantes essenciais das metodologias de ensino/aprendizagem em Arte, devido à sua importância cognitiva em todos os campos do conhecimento, e especialmente em Arte”.

Torna-se necessária uma cooperação mais próxima entre os estudos da ciência cognitiva e os estudos específicos das áreas de conhecimento integrados na ambiência escolar, uma vez que um contexto intelectual mais ágil, fluido, amplo e múltiplo promove o entendimento dessa ambiência e tem grande peso no direcionamento das ações educacionais (Pimentel, 2015, p.15).

Proporcionar aos estudantes o acesso a informações sobre os seres fantásticos criados por diferentes autores, relacionando com os personagens dos jogos digitais, vídeos, filmes e livros que eles já conhecem e têm contato com frequência, pode tornar a informação significativa para os estudantes. A pesquisa de campo deste trabalho, realizada com os

estudantes sobre seus processos de criação de desenhos, os relatos partem da experiência que cada um obteve na elaboração dos desenhos. No processo de criação a percepção é o primeiro passo no caminho para o desenho dos personagens. O desencadeamento do desejo dos estudantes em desenhar pode surgir da observação dos personagens que lhes chamam a atenção. Neste caso, essas imagens provocaram sensações, ações e pensamentos a ponto de interferir no imaginário dos desenhistas. Na escola, de acordo com Pimentel (2016):

(...)as ações de ensino/aprendizagem em Arte precisam trabalhar com o pensamento artístico, levando em consideração que a Arte está em constante mutação e que a elaboração e a fruição artísticas dependem da articulação entre a percepção, a emoção, a sensibilidade, a investigação, a reflexão e a imaginação” (Pimentel, 2016, p. 16).

Nas aulas de Arte, o espaço para a imaginação privilegia a construção de conhecimento. Explorar o imaginário através dos desenhos dos personagens observados nas mídias digitais e impressos do cotidiano podem contribuir em alguns aspectos. O primeiro deles é o desenvolvimento de capacidades de leitura e interpretação de imagens, através da contextualização dos elementos que as compõem. O segundo aspecto consiste na modificação de pensamentos sobre a própria realidade, elaborando formas imaginárias que permite inventar histórias e situações novas. Um outro aspecto a ser considerado é a reflexão sobre vivências sociais e familiares, uma vez que, os desenhos dos personagens fantásticos fazem parte de um contexto, um lugar, uma situação específica.

2.2 Contextualização

2.2.1 Criaturas Fantásticas

Para esta dissertação se define criatura fantástica como um personagem criado, por desenho, a partir de referências ao universo fantástico com superpoderes, habilidades e características físicas que o diferenciam dos seres humanos e tragam aspectos psicológicos e comportamentais capazes de provocar curiosidade e admiração das pessoas. Desta forma, constituem-se em personagens de histórias para compor jogos, revistas e outras mídias, que podem ter tamanhos variados, ângulos de visão diferenciados, provocando e contrapondo diversas interpretações.

Inês Garcia (2018, p. 149) relata que a fantasia se refere a experiência mais produtiva do ser humano por ser transformada e amplificada. “De entre todas as experiências e vivências do ser humano os conceitos espirituais, religiosos e mitológicos adquirem um

estatuto central na gênese das suas preocupações, tendo destaque desde as mais primeiras representações visuais onde a fantasia surge acoplada”.

A fantasia está presente desde a arte paleolítica, evidenciando a função mágica dos animais e da natureza. Durante o período clássico, formaram-se lendas e mitos que, posteriormente, se perpetuaram no tempo conhecidas até aos dias de hoje e sendo utilizadas em diferentes campos tais como a literatura e as artes audiovisuais.

Com o avançar dos séculos as criaturas fantásticas, passaram também a ser vistas com um componente de entretenimento e de divertimento, deixando para trás todas as conotações exclusivamente negativas que acarretavam. Desta forma, o monstro, (enquanto ser e representação da sua imagem), passou a ser encarado não apenas como uma corporização dos medos, mas também como personagem de diversão e uma forma de ligação entre o real e o mitológico em diversas áreas tais como a literatura, a música e as artes em geral. (Garcia 2018, p.151)

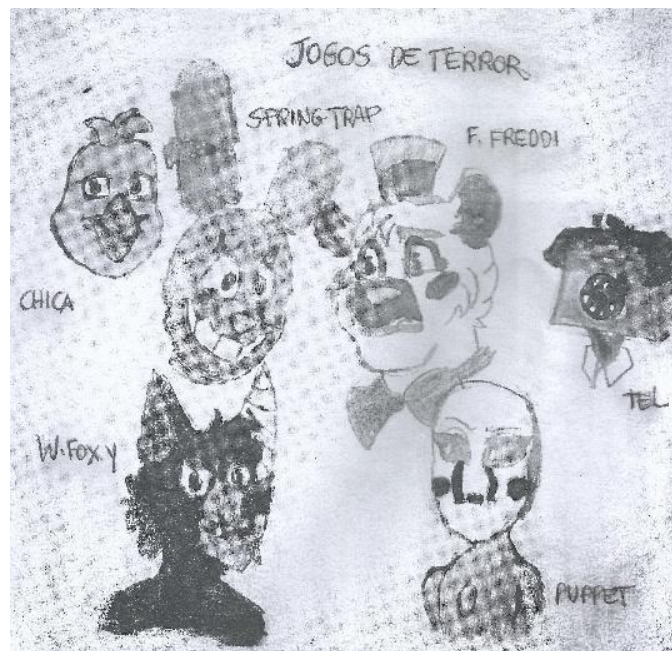
Na perspectiva do exercício de docência e da pesquisa, as criaturas fantásticas são observadas nos desenhos de estudantes adolescentes dos últimos anos do ensino fundamental. Os desenhos apresentam personagens encontrados em filmes, videogames, livros e jogos com os quais usualmente os estudantes têm contato nas plataformas digitais e em publicações impressas. A fantasia pode ter o papel de contribuir para a elaboração e a organização de metáforas que auxiliam na aprendizagem e na capacidade de argumentação dos estudantes. As imagens dos personagens observadas nos jogos virtuais, vídeos, animes e publicações impressas sugerem uma identificação entre os adolescentes e as criaturas fantásticas, o que pode, em algumas circunstâncias, os motivarem a desenhá-las. Assim, observa-se que dimensão abstrata da fantasia processada no pensamento dos adolescentes, como forma de ideias, concretiza-se nos esboços ou na busca por desenhos mais elaborados.

Entende-se aqui que a escolha que os estudantes fazem ao desenharem criaturas fantásticas delimita o território a ser explorado dentro do universo da criação de personagens. A reflexão e a definição do objeto artístico como pertencente a um lugar demarcado ocupam um papel na análise das obras de arte, como relatado por Ricardo Basbaum (2013):

Este é um mapa sem geografia, anti mapa enquanto circuito, conglomerado orgânico agregado ao organismo e lugar da movimentação coletiva, trânsito de muita gente. Aqui não há escala definida a priori: o desenho pode estar a circular em nosso corpo (partícula, marca da experiência) e configurar os caminhos para encontros aqui agora, entre muitos (territórios de trânsito entre eu e você, nós e eles) - ou seja, ao mesmo tempo muito pequeno e muito grande (não acessível a um único golpe de olhar) (Basbaum, 2013, p.249).

O autor relata que “o desenho que pode estar a circular em nosso corpo” e nesse caso pode constituir uma marca da nossa experiência, nos mostrando um percurso, um caminho a ser seguido. O desenho apresenta em seus traços o que é visto, assimilado e depois, imaginado. Os personagens imaginários desenhados podem ter tamanhos variados e ângulos de visão diferenciados, provocando e contrapondo várias interpretações.

Imagem 1 - Desenhos dos personagens dos Jogos de Terror do Estudante (4º)



Acervo da autora.

Destaca-se que o contato dos estudantes com os personagens do universo digital induz a uma proximidade entre o sujeito e os seres imaginários, incentivando-os à prática do desenho. Além disso, a natureza interdisciplinar desta temática: “[...] pode envolver de tudo um pouco (quer animais, relatos, lendas, mitos, entre outros) as criaturas fantásticas despoletam curiosidade, sendo por isso bastante estimulantes numa primeira fase de abordagem” (Garcia, 2018, p. 157).

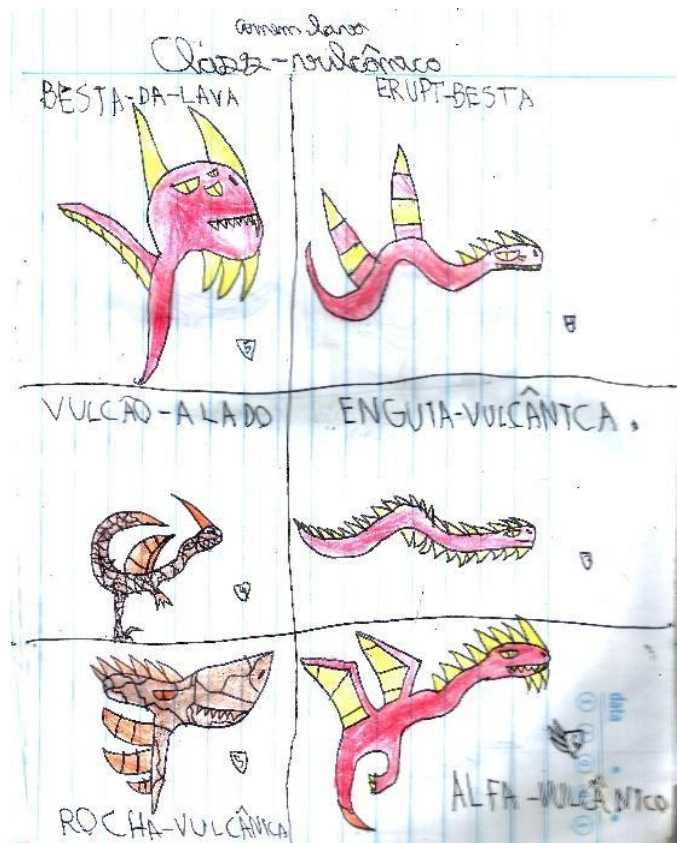
Na perspectiva desta dissertação, as imagens dos personagens fantásticos que alimentam o imaginário dos estudantes em seus processos e percursos de criação podem constituir-se em uma primeira fase de análise. Isto é, se relaciona com a percepção que os adolescentes participantes tiveram dos personagens e trazem como referência o que foi investigado na pesquisa de campo.

Nesse sentido, de acordo com Flávia Gasi (2011, p.24), as imagens do mundo são decodificadas pelo sujeito através do imaginário que faz: “a ponte entre o mundo natural e o

homem, os outros e o homem, entre o sujeito e ele mesmo, isto é, o imaginário funciona como um museu em que habitam todas as imagens passadas e possíveis, como um sistema organizador das imagens.”

John Dewey (2010, p. 109-141) considera a experiência como um processo contínuo que ocorre por meio da interação do ser vivo com as condições ambientais, no decorrer da vida. Logo, entende-se que uma experiência pode consistir em uma interação entre o sujeito e o ambiente, mediante desequilíbrios e reajustamentos, em resistências e procuras ativas de restabelecimento de novos equilíbrios que produzem novas e mais enérgicas dinâmicas relacionais.

Imagem 2 - Desenhos do Estudante (8º) presentes no Livro das Bestas de Órion, criado pelo estudante.



Acervo da autora.

De acordo com Dewey (2010, p.109) a experiência acontece continuamente e está relacionada ao processo de viver. Muitas vezes, a experiência vivida é incipiente, as coisas ocorrem sem se constituírem 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. Uma experiência é singular quando o material vivenciado faz o percurso até sua consecução.

Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um problema recebe sua solução um jogo é praticado até o fim; uma situação, seja a de fazer uma refeição, jogar uma partida de xadrez, conduzir uma conversa, escrever um livro ou participar de uma campanha política, conclui-se de tal modo que seu encerramento é uma consumação, e não uma cessação. Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizado e sua autossuficiência. Trata-se de uma experiência” (Dewey, 2010, p. 110).

A experiência dos estudantes com personagens imaginários que conduzem as histórias, muitas vezes, com características físicas atraentes e excêntricas, enredos e narrativas fantásticas, despertam a atenção dos estudantes desenhistas, tornando-se o tema principal de seus processos de criação de criaturas fantásticas. A narrativa da experiência dos adolescentes pode criar diálogos com o processo de criação dos desenhos, ou seja, o que eles percebem e narram sobre a interação com os personagens fantásticos possibilita a elaboração de uma proposta criativa em arte.

Para compor a análise deste trabalho, além das experiências trazidas pelos estudantes participantes da pesquisa na construção da proposta pedagógica, apresentam-se as características que podem ser destacadas nos desenhos dos personagens. Essas se constituem em superpoderes, habilidades, e características físicas, que podem se enquadrar nas seguintes categorias de criaturas fantásticas: 1- Ser híbrido (Minotauro e Esfinge); 2- Um Asno de Três Patas; 3- Um humanoide (Seres Térmicos); 4- Um ser antropomórfico (Monóculo, Mandrágora). De acordo com as definições literárias de Jorge Luís Borges, (1981):

Diz-se do asno de três patas que ele se encontra no início do oceano e que três é o número de seus cascos e seis o de seus olhos e nove o de suas bocas e dois o de suas orelhas e um o de seu corno. Sua pelagem é branca, seu alimento é espiritual e todo ele é justo. E dois dos seis olhos estão no lugar dos olhos e dois na ponta da cabeça e dois na nuca; com a agudeza dos seis olhos domina e destrói. (Borges, 1981, p. 23)

Os seres imaginários apresentados por Borges (1981) são uma forma de estimular a imaginação dos estudantes, exercitando a criação a partir do exemplo dado pela literatura. Segundo Marisa Gama-Khalil (2013, p. 30), a literatura fantástica pode ser considerada como um modo, que busca compreender “de que maneira o fantástico se constrói na narrativa e, o mais importante, que efeitos essa construção desencadeia”. No caso dos desenhos das criaturas fantásticas, as características apresentadas pelos seres imaginários de Borges mostram formas visuais incomuns que podem despertar o interesse dos estudantes. Destaca-

se, no entanto, que a parte final do texto acima que diz: “com a agudeza dos seis olhos domina e destrói”, pode ser substituída por domina e constrói.

Silverstein (2021) é outro autor destacado como referência para professores na introdução, caracterização e exemplificação de seres imaginários presentes na literatura que podem ser trabalhados em sala de aula. As formas utilizadas no desenho dos personagens, as soluções dadas pelo autor para criar as figuras, como as modificações no desenho de animais recriados e reinterpretados no livro *Fuja do Garabuja* são exemplos do desenho como processo na criação de personagens fantásticos.

2.2.2 Narrativas do desenho – Formas do visível

O desenho é visto como um conjunto de referências que podem ser interpretadas em suas narrativas, na tentativa de descobrir e investigar processos e percursos de criação. De acordo com Camila Cruz (2021, p.220): “Desenhar torna-se, assim, o registro de uma narrativa e interação do sujeito face àquilo que o circunda.” Supõe-se que, ao se observar os registros gráficos produzidos pelos estudantes, seja possível identificar suas vivências e preferências atreladas às imagens.

Além de ser uma das maneiras de narrar preferências, como exposto por Cruz (2021), o exercício do desenho traz a noção de um entrelaçamento entre o fazer e o pensar. A prática do desenho pode promover o questionamento sobre a separação evidente entre o intelectual e o manual, de acordo com Herzog (2011):

Trata-se de uma atividade mental que organiza ou desorganiza o espaço real ou representado, ligando intenção e percepção, presente em toda manifestação visual que se materializa, mas sem estar restrita a nenhum meio” (But,2005, s.p). Assim: “Desenho é, antes de mais nada, um olhar qualificado, capaz de receber e projetar simultaneamente. Pode ser o deslocamento do corpo no espaço, um encadeamento de eventos e ações, a soma significativa de espaço/tempo (Buti, 2005, s.p apud Herzog, 2011, p. 93).

Por meio do desenho é possível conhecer desde os passos percorridos e as ações desenvolvidas pelo desenhista, do primeiro contato com as imagens ao trabalho da imaginação e à concretização do processo de elaboração do 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 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)

Considera-se na experiência docente da pesquisadora que a ação de desenhar, de uma forma geral, não se constitui em um exercício natural e espontâneo. Como relata Derdyk (2024, p. 137): “A explicitação de um sentimento de impotência na afirmação “não sei desenhar” resulta da opressão dos modelos canônicos de beleza, harmonia e composição regendo o gesto subordinado ao olhar, comandante da ação.” Segundo a autora, a ordem estabelecida entre as pessoas sobre o desenho ser um gesto resultante de imagens que seguem padrões pré-estabelecidos, desconsidera irregularidades e contradições. O que incentiva a falta de confiança no próprio corpo e nas ações dele provenientes. Além de excluir a importância das experimentações e dos processos e percursos de criação em arte.

Baliscei, Lacerda e Teruya (2018, p.11), corroboram com o exposto por Derdyk ao dizer que, a maioria dos estudantes acredita não saber desenhar. Para eles, o desenho constitui-se uma habilidade para poucos, sem ligações diretas com o ato da escrita ou com a expressão de experiências ou ideias colocadas no papel. Muitas vezes, o desenho é visto como uma tarefa difícil ou uma habilidade para poucos:

A compreensão do desenho como ‘dom’ tem prestado manutenção ao papel da Arte em diversos espaços, dentre eles, os escolares. Movimentos de desvalorização dos saberes, técnicas e habilidades artísticas são resquícios que acompanham as visões (míopes) lançadas ao/à professor/a e ao conhecimento da Arte – o que contribuiu para tornar a escola um espaço desmotivador para a aprendizagem do desenho já que estes são utilizados com fins específicos, como a decoração do espaço, ilustração e ferramenta de alfabetização. (Baliscei; Lacerda; Teruya, 2018, p.11)

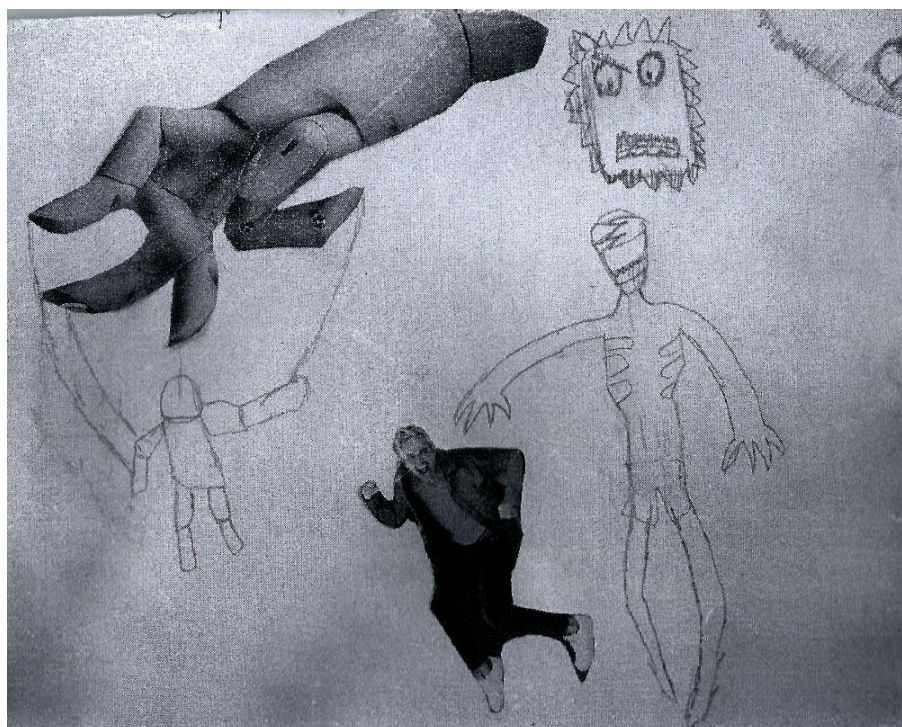
Propõe-se expandir a visão do desenho na escola, utilizando para isso, as narrativas dos estudantes, como possibilidades de trabalho no ensino da Arte. O artista e professor Luiz Cláudio Mubarac (2019, p. 244) destaca que, no final do século XX e início do século XXI, iniciou-se uma visão renovada sobre o desenho, em que a forma de o perceber como algo básico não desconsidera sua origem crítica e teórica, nem menospreza a sua prática.

Desse modo, é revista sua característica de ser um discurso discreto, com uma noção própria de economia, entranhada no cotidiano de todos nós. Suas tipologias, seus sistemas e suas estratégias, engajados num profícuo e tenso diálogo com outras formas de discurso e com outros modos de construir fabulações sobre o mundo, desenvolvem hermenêuticas gráficas de grande poder associativo. (Mubarac, 2019, p. 244)

A prática de desenhar, desta forma, pode ser repensada retirando do desenho a ideia de traduzir uma forma de preencher o tempo. Os professores de Arte, podem avançar, no sentido

de perceber o desenho como representação ligada à visibilidade do estudante. O que pode aproximá-lo principalmente dos seus pares, e da visualidade daquilo que o desenhista apresenta como produto de sua criação.

Imagem 3 - Desenhos e colagens realizadas pelo Estudante (1º)



Acervo da autora.

Nesse sentido, o desenho torna-se uma maneira de *tornar-se visível*, o que pode contribuir para o desenvolvimento da autoestima de cada estudante. Os adolescentes nas relações entre os seus pares e o professor, descobrem na produção de seus desenhos uma forma de se tornarem visíveis, capazes de expressarem artisticamente suas habilidades e capacidades.

A visibilidade tanto dos desenhos dos personagens do universo digital quanto os de outros temas representam uma oportunidade para que as narrativas dos desenhos possam ser conhecidas e reconhecidas. De acordo com Alvim (2020):

Nesse momento histórico, mais do que nunca, a arte e todas as possibilidades de linguagem indireta que possam produzir falas falantes e pungentes que atinjam em cheio e permitam resgatar a experiência filosófica do espanto, estão convocadas. Nos espaços invisibilizados estão outros que precisamos reconhecer e encontrar para que imagens e narrativas outras possam produzir-se e sobrepor-se à ficção da Verdadeira História (Alvim, 2020, p.37).

A ficção da *Verdadeira História*, exposta por Alvim (2020), para o contexto deste artigo, refere-se a forma de expressão dos estudantes, ou seja, os desenhos dos personagens

podem refletir a junção do que foi percebido nas imagens com as preferências e vivências dos estudantes.

Imagem 4 - Capa da história “Homem Capivara” do Estudante (10º)



Acervo da autora.

Além de representarem momentos de visibilidade, as linhas, traços e formas podem ser vistas como relatos de experiências no contexto da produção em arte. A visualidade entendida como um texto que engloba mídia, arte e imagens do cotidiano pode nos envolver de diferentes formas, constituindo modos de ver, pensar e sentir.

A autora Analice Pillar (2013, p. 179) defende que a mídia televisiva ocupa um lugar de destaque na formação dos jovens, por intervir nos mais diversos contextos, “contagiando nossa percepção de mundo, nossa apreensão visual e nossos processos de criação”. Trata-se de um contágio porque, ao entrar em contato com ela, nossos sentidos são capturados ativa e sensivelmente (...).”.

Os diálogos atuais entre as artes visuais e a educação têm contemplado este contágio, esta diversidade, ao ampliar o campo da arte na educação para além do espaço escolar e da arte institucionalizada, entendendo que a mídia também ensina e que arte, mídia e cotidiano muitas vezes se entrelaçam, influenciam e concorrem. (Pillar, 2013, p.179).

O caráter educacional da mídia digital apresenta-se como um fator importante para a temática deste artigo, uma vez que grande parte dos estudantes partem dela para elaborar seus desenhos. A ação de produzir uma leitura das imagens refere-se a atribuir significado ao que vemos, assim, podemos relacionar as informações novas com as já existentes em nosso repertório imagético. Por isso, considera-se o desenho como parte de um processo que pode ser iniciado pela percepção dos personagens presentes nos jogos, vídeos e outros meios de comunicação. Os estímulos visuais e sonoros dos veículos de entretenimento são criados para atrair a atenção e torná-los cada vez mais envolventes para pessoas de todas as idades. Neste sentido, os aspectos visuais e sonoros dos jogos envolvem profissionais preparados para criar ambientes que ofereçam dinamismo e tornem os jogos mais atrativos. De acordo com Silva e Albuquerque:

As grandes produções da indústria dos jogos digitais exigem grandes equipes interdisciplinares, e as funções de cada profissional tendem a ser mais específicas conforme a dimensão do projeto aumenta. Uma das funções entre os artistas é a dos modeladores de ambientes tridimensionais, ou *environment artists*. Nesse contexto, é um desafio para a academia compreender e dialogar com a indústria, de forma a aproximar os discursos sobre os jogos de sua produção (Silva; Albuquerque, 2019 p. 138).

Assim, artistas que trabalham na criação dos jogos digitais se encarregam de operar elementos visuais e trilhas sonoras, textos verbais escritos e falados, gestos, expressões faciais, roupas e acessórios para tornar o desafio presente nos jogos mais envolvente para os jogadores. Todos estes elementos podem interferir na caracterização dos personagens, e, conseqüentemente, nas representações dos desenhos para os adolescentes que praticam os jogos.

A experiência de criação dos estudantes, que utilizam o desenho como forma de expressão, mostra traços de suas vivências pela observação e imaginação processadas a partir das imagens que lhes chamam a atenção. Sobre o papel da imaginação no ensino do desenho, destaca-se o que foi exposto por Lúcio Costa (apud Mubarac, 2019):

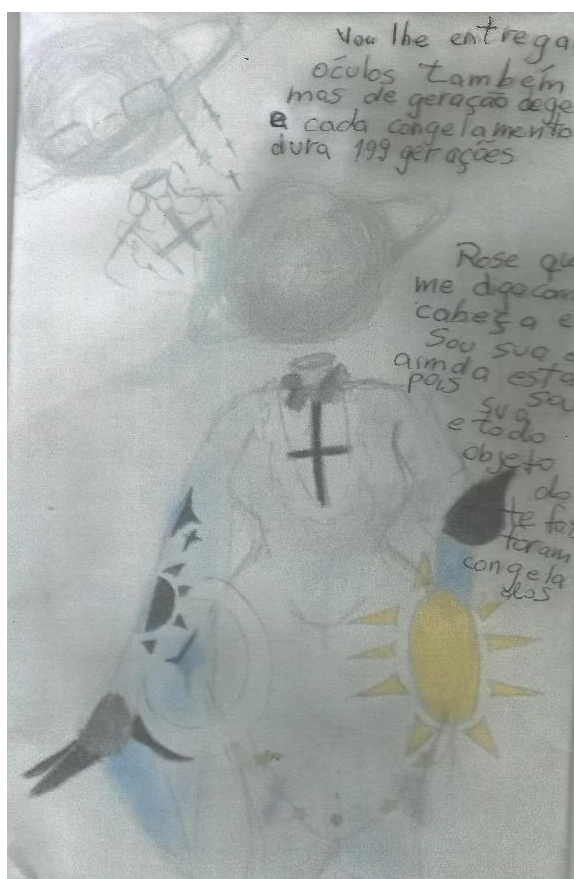
[...] reavivar a pureza de imaginação, o dom de criar e o lirismo próprios da infância, qualidades geralmente amortecidas quando se ingressa no curso secundário, e isso tanto devido à orientação defeituosa do ensino do desenho no curso primário como devido mesmo à crise da idade, porque, então, esses novos adolescentes, atormentados pelas críticas inoportunas e inábeis dos mais velhos, já perderam a confiança neles mesmos e naquele seu mundo imaginário onde tudo era possível e tinha explicação: sentem-se inseguros, acham os desenhos que fazem ridículos, têm medo de “errar” (Mubarac, 2019, p.96).

Considera-se ser possível desmistificar a ideia de ser necessária uma habilidade especial para o desenho. Nesse sentido, o desenho poderá ter ligações diretas com o ato da escrita ou com a expressão de experiências ou traços colocados no papel, pois foi do desenho que nasceu a escrita dos hieróglifos. Tanto quanto a escrita, os desenhos podem ser lidos, uma vez que:

Desenhos são para a gente folhear, são para serem lidos que nem poesias, são haicais, são rubaes, são quadrinhos e sonetos. Em vez de buscar as essências misteriosas e eternas, o desenho é uma espécie de definição, da mesma forma que a palavra “monte” substitui a coisa monte para a nossa compreensão intelectual. (Andrade, 1975, p. 69).

Um aspecto a ser destacado refere-se ao reavivamento da prática do desenho na escola, possibilitando a criação de uma familiaridade com as técnicas de expressão gráfica. Essa ação possibilita a superação da ideia do desenho como um exercício penoso, fazendo dele vivência capaz de trazer a fluência de quem escreve a respeito de uma imagem conhecida e familiar.

Imagem 5 - Desenho da Estudante (7ª) O desenho e a escrita



Acervo da autora.

Observa-se que grande parte do interesse dos estudantes para desenhar deriva das imagens originadas das mídias presentes no cotidiano. Neste sentido, os desenhos podem partir da imitação do que observam nas telas, livros ou revistas, aprendendo, reproduzindo e transformando aquilo que veem. Nesse sentido, Gonçalves (2001 apud Herzog 2011) diz: “É através do desenho que muitas vezes uma imagem começa seu percurso de transformações; o que representa ao mesmo tempo um exercício do gesto de se repetir sem se igualar, de se transferir sem se esgotar [...]”

Imagem 6 - Desenho da Estudante (7ª) Imitar, reproduzir ou criar



Acervo da autora.

A análise das entrevistas e questionários respondidos pelos estudantes, procura descobrir seus processos e percursos de criação para prosseguir com o levantamento de uma questão que permeia nossa reflexão sobre os desenhos. Os desenhos produzidos pelos estudantes constituem-se em uma imitação ou uma reprodução dos personagens dos jogos, animês, filmes, séries e livros? Imitar, reproduzir ou criar, o que fazem os estudantes quando desenhavam?

Observa-se que os estudantes escolhem a temática dos desenhos porque assistem vídeos, filmes e séries ou jogam observando as imagens que exercem atração sobre eles. Vale ressaltar que seus desenhos podem ser considerados como o resultado da exposição no

contexto do qual os personagens são reproduzidos. Parte-se do pressuposto de que a convivência dos adolescentes com personagens, principalmente os que participam do universo digital, desencadeou neles o desejo de desenhar, ou seja, o contexto apresentado nas telas marcou os adolescentes de forma a provocá-los a traduzir em traços, um pensamento.

Derdyk (1994, p.112), relata que: “O desenho pode revelar a estrutura e o grau de desenvolvimento do mecanismo intelectual, mas também nasce de uma visão.” O que foi observado nas telas e depois desenhado pelos estudantes, não constitui uma reprodução ou uma cópia das figuras, mas a seleção de fatos, através da memória, do que vai ser guardado e do que será descartado.

A imitação possui um significado distinto da cópia. Ela decorre da experiência pessoal, orientada pela seleção natural que a criança efetua dos “objetos”, para então apropriar-se deste ou daquele conteúdo, forma, figura, tema, através da representação. Imitar é uma maneira de se apropriar. A capacidade de imitar só é possível quando a criança está apta a reproduzir e simbolizar imagens mentais internas. A imitação representa estas imagens mentais sob forma de linguagem, ampliando o repertório gráfico através da repetição. Esta também faz parte do processo de aquisição de conhecimento. Basta olhar para uma criança aprendendo a andar. A repetição é a incorporação de gestos, de elementos gráficos, de conteúdos que vão se acrescentando ao repertório infantil por livre-arbítrio. A criança detém o poder de decisão. (Derdyk, 1994, p.110).

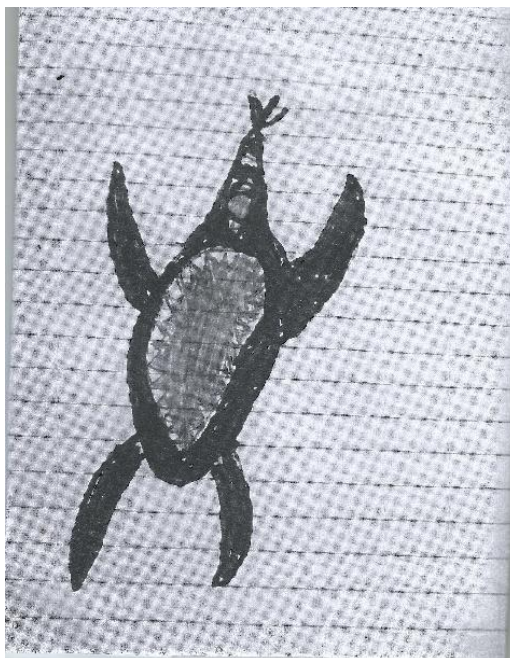
A partir dessa relação sobre a origem da imitação, Tomasello (2003, p.82) define a imitação neonatal como na tendência dos bebês de imitar movimentos específicos dos adultos: “Se isso for verdade, estaria de acordo com as ideias de Stern (1985) segundo as quais imitar os estados emocionais dos adultos por meio da “sintonização afetiva” também reflete um profundo processo de identificação.”

Nesse sentido, os estudantes que desenharam imitam os personagens que observam por representarem uma maneira de “sintonização afetiva” com eles, por meio de suas formas, roupas, cabelos e atitudes, provocando uma espécie de identificação ou admiração por estes personagens fantásticos. Afirmar e evidenciar a presença da imitação no processo de ensino e aprendizagem significa afirmar que o estudante aprende na relação com o outro, que o conhecimento é historicamente constituído, reproduzido e transformado.

Por isso, destaca-se o exposto por Vincent Lanier (1984, p. 46-55) como sendo uma contribuição específica da arte-educação colocar “a arte a serviço da responsabilidade social”. Assim, o principal objetivo do professor de artes visuais consiste na promoção e incentivo aos procedimentos estéticos-visuais, vivenciada pelo estudante antes do ingresso na escola, pois

de acordo com Lanier (1984), o professor não introduz o conhecimento, mas direciona o que foi vivenciado anteriormente.

Imagem 7 - Desenho do Estudante (9º)



Acervo da autora.

Considera-se que um dos papéis do professor de artes visuais consiste na ampliação da vivência estética dos estudantes. Cada um deles, em particular, terá seus próprios interesses estéticos, a partir do qual poderá ser levado para um envolvimento mais amplo com a produção artística. Um dos indutores estéticos mais difundidos e abrangentes são os jogos digitais, vídeos e séries dos animes. Escrevendo em 1984, Lanier refere-se à televisão, vídeos e cinema como as artes da tela que estariam mais presentes na vida contemporânea, em espaços não vinculados a instituições como museus e galerias. Hoje em dia, no decorrer de 2025, os professores encontram-se, ainda em uma perspectiva similar à 1984, diante das artes das telas, porém concorrendo com uma nova tecnologia, de celulares e smartphones presentes no cotidiano dos estudantes.

No universo digital, as imagens mostradas nas telas nos conduzem à reflexão sobre o valor de exposição de uma imagem. Os personagens fantásticos são vistos como potenciais motivadores artísticos que revelam a atração dos estudantes pela magia, podendo ser comparado ao que ocorreu na pré-história no relato de Benjamin (2012, p.187-188): “Com efeito, assim como na pré-história a preponderância absoluta do valor de culto conferido à obra levou-a a ser concebida em primeiro lugar como instrumento mágico, e só mais tarde como obra de arte [...]”.

Benjamin expõe um confronto entre o valor de culto e o valor de exposição de uma obra de arte. No caso dos desenhos dos personagens de animes, filmes e jogos, podemos dizer que eles são o resultado da exposição pelas quais estão sendo reproduzidos? Existe a preferência dos estudantes por desenhos de caráter mágico, por se relacionarem com poderes sobrenaturais? O despertar da imaginação com a observação de personagens que são capazes de voar, lançar substâncias mágicas, proteger o planeta e a natureza pode tornar-se um exercício motivador na escola. Além disso, os personagens fantásticos possuem poderes especiais que os seres humanos não são capazes de desenvolver e controlar.

Imagem 8 - Desenho do personagem X-Timor do estudante (4º)



Acervo da autora.

No exercício do desenho pode haver referências ao cotidiano, alusões à fantasia, às lembranças, à recriação, significações e interpretações que possibilitam a elaboração de correspondências entre o real, o percebido e o imaginário. A imaginação e a fantasia se alimentam do já existente, do vivido, das experiências, da lembrança de vivências concretas, de forma que o desenho da criança está pautado na realidade conhecida por ela, criando outra realidade, com significados próprios. Segundo Vygotsky (2003, apud Freitas, 2008), a imaginação não se limita a uma produção de imagens historicamente constituídas, mas leva em consideração esta bagagem imagética, criando novas combinações.

Os acontecimentos cotidianos podem despertar na criança e no jovem o desejo da elaboração de um desenho que desperte o interesse artístico, ou a vontade de criar. O pensamento artístico se constitui de um empenho pessoal para que algo novo seja inventado. Segundo Pimentel (2013), a elaboração e a fruição de produções artísticas dependem da articulação entre a percepção, a emoção, a sensibilidade, a investigação, a reflexão e a imaginação, que tem um papel fundamental na concepção cognitiva em arte. Os sentidos atribuídos às produções artísticas são construídos e desenvolvidos por meio de metáforas.

Neste sentido, o pensamento artístico dos adolescentes que desenharam os personagens do universo fantástico parte do trabalho da imaginação, a partir da observação das telas dos vídeos e jogos digitais, ou por outra imagem que despertou sua atenção. Ressalta-se a transformação de práticas cotidianas em experiências artísticas, tendo o desenho como grande interlocutor de seu universo fantasmagórico, sendo ele o relator do discurso.

2.2.3 Processos e percursos de criação

A análise do desenho como processo de criação dos adolescentes que participaram da pesquisa de campo desta dissertação, considera que são seguidos diferentes percursos até se chegar ao resultado final. Supõe-se que este caminho se iniciou na observação de imagens dos meios digitais, filmes, revistas, livros, séries e animes. Destaca-se também que as plataformas digitais e os outros meios de divulgação de imagens, não têm um formato linear, mas são fruto de uma construção com desvios e ramificações que mostram a complexidade das ações criativas. A observação dessas ações não deve se prender ao percebido no desenho apresentado, mas atentar para os estudos, rascunhos, diários, na organização das informações e na forma de apresentação dessas informações:

Uma visão simplificadora do gesto criador mostra um percurso que tem sua origem em um *insight* arrebatador, que se concretiza ao longo do processo criativo. Um caminho do caos inicial para a ordem que a obra oferece. Esta perspectiva contém uma linearidade que incomoda aqueles que convivem com a recursividade e a simultaneidade desse fenômeno. Seria uma forma limitadora de olhar para esse trajeto. (Salles, 2013, p.29).

Considera-se que o percurso de criação está sempre em movimento, ele apresenta um processo contínuo, que não está acabado, pois acompanha o desenvolvimento do artista ou do estudante desenhista. O caminho percorrido pelos adolescentes que têm o hábito de desenhar apresenta-se por meio de uma variedade de soluções que, ao serem comparadas, podem mostrar formas ou traços que se repetem. Esta repetição demonstra que apesar das

singularidades de cada estudante, existem características nos personagens que se destacam para a maioria deles.

Vale ressaltar também que a observação dos desenhos mostra que existem soluções diferentes adotadas pelos alunos. Por exemplo, ao apresentar um personagem o estudante pode destacar uma característica não percebida por um outro estudante. Outros elementos relevantes são as fisionomias das criaturas, os tipos de acessórios que caracterizam os personagens ou até mesmo as particularidades dos traços do desenho de cada estudante.

Os materiais escolhidos para desenhar também indicam como cada um escolhe o que melhor atende às suas maneiras de se expressar. O artista, da mesma forma, no seu processo criativo, explora diferentes ferramentas para concretizar a sua obra. Sobre materialidade, Salles (2013) diz que:

Matéria-prima estará sendo usada, aqui, como tudo aquilo a que o artista recorre para a concretização de sua obra: o que ele escolhe, manipula e transforma em nome de sua necessidade. Matéria-prima é tudo aquilo do que a obra é feita; aquilo que auxilia o artista a dar corpo a sua obra. (Salles, 2013, p. 72)

Os adolescentes desenhistas, como os artistas, exploram os mais variados materiais para fazer os seus traçados. Lápis, canetas, canetinhas, giz ou carvão são experimentados para dar diferentes efeitos ou para testar suas habilidades com cada um deles. Esta fase de experimentação dos materiais torna-se um exercício que potencializa práticas significativas em sala de aula. “Para o crítico seria, segundo Tadié (1992), dentro dos limites da literatura, a poética dos rascunhos. De uma maneira mais ampla, falaríamos em estética do movimento criador (Salles, 2013 p. 34).

O que é visto nos desenhos dos estudantes adolescentes são criações em permanente processo. O desencadeamento do desejo dos estudantes em desenhar pode surgir da observação dos personagens que lhes chamam a atenção. Neste caso, essas imagens provocaram sensações, ações e pensamentos a ponto de interferir no imaginário dos desenhistas.

Pensar arte é uma instância do espaço imaginativo, não como espaço de acaso, mas como espaço da construção do conhecimento. A imaginação tem um papel fundamental da concepção cognitiva em arte, porque desenvolve sentidos por meio de metáforas. O tensionamento entre imaginação e imagem pode ser considerado uma operação cognoscível. Tem-se, então, a evidência da cognição imaginativa como possibilidade de construção de conhecimento (Pimentel, 2013, p. 99)

Além da vertente cognitiva da relação entre imagem e imaginação, a apresentação dos personagens, transportados para a folha de papel, pode demonstrar um sentimento de identificação dos estudantes com aspectos fisionômicos ou comportamentais dos personagens. De acordo com Pimentel (2013, p. 98), “a percepção sensorial corpórea influencia diretamente na percepção apreciativa e o processo de produção artística está imbricado com o elemento estético na percepção”. A partir daí, considera-se que a percepção se refere à assimilação dos traços dos personagens, feitos pelos estudantes, como prática de construir novamente o que os atingiu emocionalmente. Sobre a relação entre a emoção e a criação em Arte, destaca-se que:

No caso da Arte, há a articulação desses elementos com pensamentos que possam servir para a criação estética. Portanto, a percepção sensorial corpórea influencia diretamente na percepção apreciativa e o processo de produção artística está imbricado com o elemento estético na percepção. Damásio (1998) considera que o sentimento é uma percepção corpórea acompanhada de um pensamento e pode ou não deflagrar uma emoção. No entanto, as emoções são o alicerce dos sentimentos, ou seja, sem as emoções os sentimentos não poderiam ser qualificados. A emoção tem influência tanto no comportamento social quanto na cognição, inclusive nas questões de raciocínio, de memória, de aprendizagem e na tomada de decisões. (Pimentel, 2013, p. 98)

Sobre o raciocínio e a tomada de decisões, Damásio (2000), relata que estas podem alcançar meios de selecionar uma reação do sistema nervoso a um estímulo externo, a partir do que já existe em nosso cérebro, ou expressar uma nova solução para este impulso. Nesse sentido, segundo Damásio:

[entre os cinco principais setores sensoriais de entrada e os três principais sectores de saída do cérebro, encontram-se os córtices de associação, os gânglios basais, o tálamo, os córtices do sistema límbico e os núcleos límbicos, o tronco cerebral e o cerebelo. No seu todo, este “órgão” de informações e regência, este grande conjunto de sistemas, detém tanto o conhecimento inato como o adquirido sobre o corpo propriamente dito, sobre o mundo exterior e sobre o próprio cérebro à medida que este interage com o corpo propriamente dito e com o mundo externo. Este conhecimento é utilizado para desdobrar e manipular sinais de saída motores e sinais de saída mentais, que são as imagens que constituem nossos pensamentos (Damásio, 2000, p. 109-110).

Destaca-se que a percepção dos personagens fantásticos pode despertar nos adolescentes o desejo de desenhá-los. Os sentidos aguçados no estudante são corporais, visuais e auditivos e estão associados, em um segundo momento, à atividade motora de desenhar. Por se tratarem de ações sensoriais, representam formas de vivenciar o movimento, o som, a forma e a cor presentes nas imagens. Logo, tanto a prática do desenho como a

experiência de jogar, assistir vídeos ou filmes ou ver revistas sobre os personagens mostram formas de registros no tempo e no espaço para a construção das imagens.

Outro fator a ser considerado refere-se à potencialidade do espaço escolar de oferecer a oportunidade de aprender sobre a nova geração de estudantes, seus interesses que são propostos/refletidos em seus desenhos. No relato de Andrade (2014), o conhecimento artístico pode ser partilhado e construído com o outro:

O conhecimento em arte tem na percepção humana uma de suas portas mais influentes e, ao mesmo tempo, dependente de premissas tanto relativas quanto discutíveis. Discutíveis a partir do momento que levamos em consideração que “O mundo é dado ao homem somente através do que percebe, imagina, pensa desse mundo, através do que ele deseja, do que sente: o mundo se oferece a ele como conjunto de significados, partilhados com outros homens” (Charlot, 2000, p.78). Desta forma, infere-se a presença de um dos mais intrincados aspectos de referência para a construção de saberes diversos. (Andrade, 2014, p. 29).

A análise dos relatos dos estudantes que participaram da pesquisa de campo parte da observação de seus desenhos, em que foi possível perceber como a convivência com as imagens interferiu nos processos e percursos de criação. Além disso, durante as aulas de Arte, verificou-se que o interesse e a motivação da nova geração de estudantes ficou evidente quando a temática das aulas se referia aos personagens imaginários. Nesse sentido, o conhecimento artístico pode ser ampliado, ou seja, compartilhado com outras pessoas.

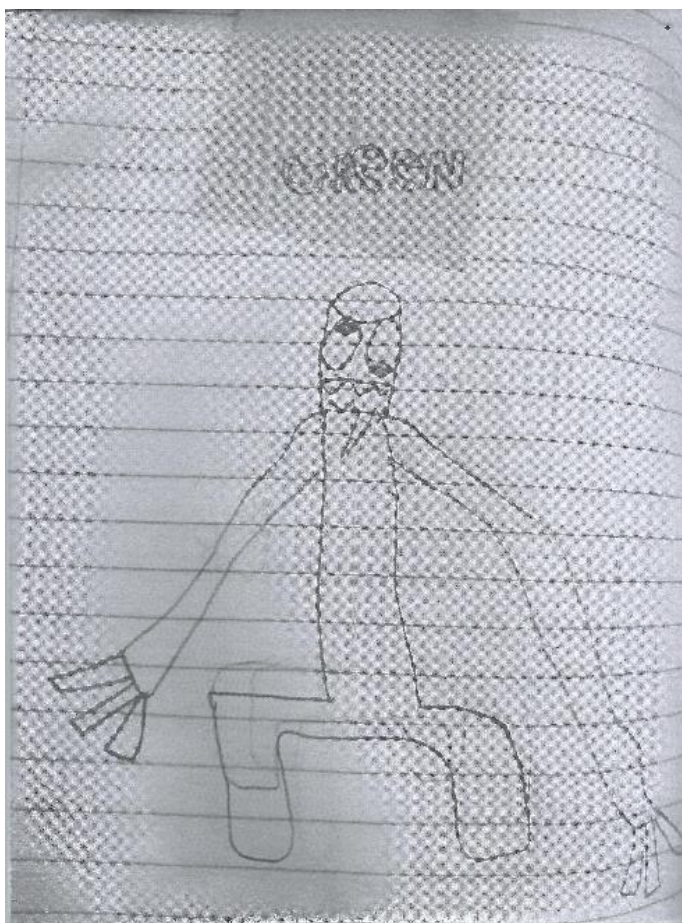
Outro fator a ser destacado é a fantasia, que tem o papel de contribuir na elaboração e organização de metáforas que auxiliam na aprendizagem e na capacidade de argumentação dos estudantes. Considera-se que as imagens dos personagens dos livros, jogos virtuais, vídeos e animes podem apresentar poderes especiais sugerindo que haja uma identificação entre o sujeito e as criaturas fantásticas, o que os motiva a desenhá-las. Desta forma, a dimensão abstrata da fantasia processada no pensamento dos adolescentes, na forma de ideias, concretiza-se nos esboços ou na busca por desenhos mais elaborados, como relatado por Soares (2006):

As imagens elaboradas acerca do monstro motivam o desenvolvimento de textos poéticos, suscitam o divertimento dos sujeitos através dos jogos de palavras e sons, permitem identificar conhecimentos e ideias, enriquecendo a própria imagem, ao contextualizá-la. Após o término do estudo consideramos que explorar o imaginário através da imagem e da palavra opera um desenraizamento, obriga o abandono dos estereótipos e transporta o indivíduo para tempos e espaços diferentes que se refletem através do sonho, da metáfora, da arte e do fantástico, ultrapassando as rotinas,

os conceitos e as perspectivas habituais sobre o mundo. Deste modo, aprofundam-se simbologias, desenvolvem-se capacidades de interpretação, alteram-se conceitos e modifica-se a forma de ver e de viver a realidade. (Soares, 2006, s.p.)

No ensino de Arte, as imagens dos personagens presentes nas mídias digitais ou em publicações impressas podem proporcionar maior interesse dos estudantes pela aprendizagem. Os personagens com suas características estéticas, que atraem os adolescentes, mostram-se capazes de promover sentimentos de identificação com os estudantes nos aspectos fisionômicos ou comportamentais. A visualização cria na mente do estudante uma série de pensamentos e de ideias que podem estimular o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. Explorar o imaginário através de imagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes pode contribuir para o desenvolvimento das capacidades de interpretação, a modificação de formas de pensar, observar e vivenciar situações em contextos sociais e familiares.

Imagem 9 - Desenho do Estudante (9º) Monstro Verde (Green)



Acervo da autora.

De acordo com Cláudio Rocha (2024, p. 08): “Personagens bem construídas geram empatia nas pessoas”. Os profissionais envolvidos na criação de personagens têm como desafio fazer as pessoas se envolverem emocionalmente com o personagem, que para serem construídos precisam ter suas qualidades detalhadas. Assim, os estudantes no exercício de criação de personagens com características fantásticas poderão definir os superpoderes, habilidades, e características físicas de suas produções.

Este trabalho considera que os processos e percursos, que proporcionaram a criação de personagens do universo fantástico, precisam ser compreendidos para serem colocados em prática novamente por outras pessoas. A fim de conhecer as etapas do movimento criativo dos estudantes que participaram da pesquisa de campo, busca-se conhecer como se organizou o fazer artístico de cada um deles. Com relação ao olhar do artista, Salles, (2013, p. 23), diz:

O olhar que focaliza a ação do artista reintegra, portanto, a obra a seu movimento natural. O interesse desses estudos é o movimento criativo: o ir e vir da mão do criador. Ultrapassando os limites da obra entregue ao público, a arte é observada sob o prisma do gesto e do trabalho. Na verdade, o crítico passa a conviver com o ambiente do fazer artístico, cuja natureza o artista sempre conheceu (Salles, 2013, p. 23).

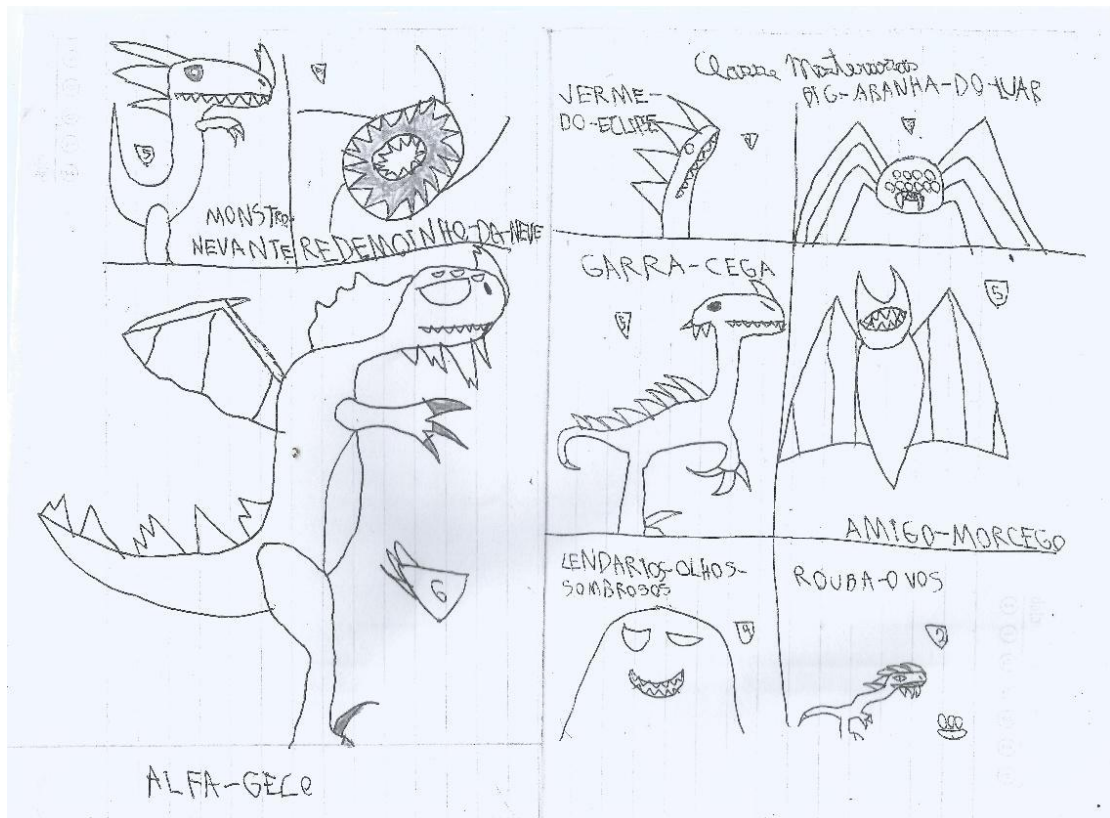
Uma particularidade dos desenhos dos estudantes, o que pode ser distinto do trabalho do artista, é o conceito de produto final. Para o artista, a finalização de um trabalho produz uma série de estudos, rascunhos, diários e outros documentos que contribuíram na concretização da obra. Para os estudantes, os próprios rascunhos podem ser considerados o trabalho final. Os cadernos de desenhos apresentados pelos adolescentes não são simples desenhos, são registros de seus pensamentos, das ações e imagens que compõem o cotidiano deles. Sobre o caderno de desenho, Dias, (2011) diz que:

Os cadernos de desenho não são vistos por quase ninguém. artistas não costumam mostrar. os cadernos são blocos de folhas reladas e agrupadas sequencialmente. e, paradoxalmente, espaços de uma complexa e desordenada multiplicidade. Neles se estabelecem práticas pessoais e artísticas que escapam, burlam e confundem os modelos mais comuns de escrever, desenhar, mostrar e guardar. são espaços que fogem do que parece homogêneo e padronizado na nossa experiência. de forma que também este texto não tem um lugar dado, definido, já que ainda não existe ainda um jeito de olhar, nomear, classificar ou enquadrar a experiência dos cadernos. e porque é um pouco a própria vocação da linguagem, a tentativa de falar do que não se deixa pegar (Dias, 2011, p.181).

Os cadernos de desenho mostrados pelos adolescentes em sala de aula apresentam histórias em folhas pautadas ou lisas, seguidas com desenhos, palavras, recortes e colagens. A

organização dos desenhos em um caderno representa uma vontade do estudante em expressar ideias ou em perceber o seu progresso ou desenvolvimento na prática do desenho. Alguns desenhistas apresentam estudos de cores e desenhos variados de um mesmo personagem. Outros não se interessam pelo colorido e exploram mais as formas em suas variações, como nas imagens a seguir:

Imagem 10 - Desenhos do estudante (08º): Monstros Alfa Gelo



Acervo da autora.

3 OS CAMINHOS DA PESQUISA

Neste capítulo, temos por objetivo descrever a natureza da pesquisa, o campo de coleta de dados, o conjunto de dados, os participantes, os instrumentos utilizados para a coleta de dados, bem como os procedimentos de análise que usamos para responder às perguntas desta dissertação.

3.1 A natureza da pesquisa

Por ser o estudo de uma unidade, um grupo de estudantes adolescentes matriculados na rede municipal de ensino da cidade de Belo Horizonte verifica-se o desenho dos adolescentes. Não se realiza apenas um levantamento sobre os desenhos, mas os processos e

percursos de criação que determinam a preferência pelo desenho de criaturas fantásticas. Segundo Gil (2002, p. 138) a realização de um estudo de caso torna-se aconselhável por proporcionar “maior nível de profundidade, para transcender ao nível puramente descritivo proporcionado pelo levantamento”. Richards (apud Gamero, 2011, p. 34) entende que o estudo de caso tem como foco a investigação de uma unidade em particular ou de unidades, como, uma escola, um professor, um aluno ou uma sala de aula. Isto é o que mais importa, de acordo com Richards (2011), apesar de haver muitos conceitos e concepções adotados para definir o estudo de caso.

3.2 Contexto da pesquisa

Como lócus de desenvolvimento da pesquisa, que originou esta dissertação, elegemos as duas escolas em que a professora pesquisadora exerce seu trabalho docente na Prefeitura de Belo Horizonte. A cidade possui escolas mantidas e estruturadas pela rede municipal de educação, formada por instituições de ensino. A rede de ensino de Belo Horizonte abrange desde a Educação Infantil até a Educação de Jovens e Adultos (EJA), atendendo milhares de estudantes distribuídos em nove regionais administrativas, cada uma com uma Diretoria Regional.

A disciplina de Arte nas escolas da Prefeitura de Belo Horizonte é um componente curricular obrigatório da educação básica, com uma ou duas aulas semanais. A quantidade de aulas de Arte é determinada pela proposta pedagógica de cada instituição de ensino. A opção de estabelecer a coleta de dados nas escolas de trabalho da professora pesquisadora ocorre em razão da facilidade de acesso aos estudantes e a equipe gestora de cada instituição de ensino.

As escolas

A coleta de dados da pesquisa teve como objetivo apurar informações sobre o processo e percurso de criação dos desenhos de criaturas fantásticas de estudantes previamente selecionados. Os questionários e as entrevistas foram preenchidos de forma individualizada em um horário acordado com os estudantes e seus responsáveis, de forma a não prejudicar o tempo de estudo em sala de aula. Cada uma das escolas apresenta suas particularidades no que se refere a localização e a comunidade atendida. As escolas participantes são: Escola Municipal Professor Amílcar Martins e Escola Municipal Presidente Tancredo Neves. A seguir apresenta-se o perfil de cada uma das instituições de ensino.

Escola Municipal Professor Amílcar Martins - Regional Pampulha

A Escola Municipal Professor Amílcar Martins (E.M.P.A.M.) é uma escola pública em Belo Horizonte/MG, no bairro Santa Amélia. Oferece educação especial, ensino fundamental, ensino fundamental - anos finais 6º ao 9º e ensino fundamental - anos iniciais 1º ao 5º. A escola, localizada na Rua Prelúdio, 54, possui uma estrutura que oferece acesso à tecnologia com laboratório de informática, quadra de esportes e uma sala ambiente para as aulas de arte.

O bairro Santa Amélia conta com infraestrutura que oferece aos seus moradores uma vasta gama de serviços essenciais, ao passo que a escola se encontra próxima a uma grande área comercial e turística de Belo Horizonte. O perfil social dos estudantes da escola Municipal Professor Amílcar Martins é diversificado, pois o bairro possui famílias de classe média e no seu entorno famílias em situação de vulnerabilidade social. A escola possui fácil acesso às avenidas Antônio Carlos e Cristiano Machado, importantes vias de conexão da cidade.

De acordo com o Sistema Nacional de Educação (SNE), o nível socioeconômico da Escola é Médio/Alto, o que significa que, considerando a maioria dos estudantes da E.M.P.A.M., a mãe/responsável e/ou o pai/responsável têm o ensino médio completo ou o ensino superior completo. A maioria das famílias possui acesso aos bens de consumo básico e parte delas possui um nível socioeconômico mais elevado, ou seja, dispõe de maior disponibilidade de recursos financeiros.

Quanto à sala ambiente para a disciplina Arte, a escola contém um espaço amplo, versátil e flexível, permitindo a organização para diferentes atividades, como pintura, desenho, escultura, música, dança e teatro. A sala de Arte possui iluminação adequada, para facilitar o trabalho artístico e criar um ambiente agradável. A sala conta também com mesas, cadeiras, armários para guardar materiais e um espaço para a exposição de trabalhos. A sala de arte da E.M.P.A.M. torna-se adaptável às diferentes necessidades da Escola e de projetos artísticos, permitindo a mudança de configurações e a organização de atividades em grupo.

Escola Municipal Presidente Tancredo Neves - Regional Venda Nova

A escola Municipal Presidente Tancredo Neves (E.M.P.T.N.) é uma escola pública em Belo Horizonte/MG, no bairro Céu Azul. Oferece educação especial, ensino fundamental, ensino fundamental - anos finais 6º ao 9º, ensino fundamental - anos iniciais 1º ao 5º e pré-escola. Localizada na Rua Radialista Joaquim da Fonseca, 45, possui acesso à tecnologia com

laboratório de ciências, laboratório de informática, quadra de esportes e espaços para a Escola de Tempo Integral.

Por ser considerada uma “escola corredor” a instituição acolhe estudantes de várias localizações, (Céu Azul, Lagoa e Jardim Leblon são alguns dos bairros atendidos em nossa instituição). A escola atende também alunos de municípios vizinhos da região metropolitana de Belo Horizonte, como Ribeirão das Neves. Destacam-se também estudantes da região Nordeste do país, como por exemplo no interior do estado do Ceará, uma vez que famílias da região migraram para o Sudeste, em busca de melhores oportunidades de trabalho.

Apesar da E.M.P.T.N., segundo o Sistema Nacional de Educação (SNE) ser considerada de um nível socioeconômico Médio/Alto, algumas famílias encontram-se em situação de vulnerabilidade social, são monoparentais, sobrevivem do benefício de transferência de renda, Benefício de Prestação Continuada (BPC), ou bolsa família e do mercado informal. A Escola tem poucos laços com o território, uma vez que este é bem vasto. Em relação à rede de serviços de assistência, a escola trabalha com as notificações conforme orientação encontrada no Guia de Orientações e Encaminhamentos: Escola Lugar de Proteção.

3.3 Participantes da pesquisa

Os estudantes entrevistados estão matriculados do 7º ao 9º ano do ensino fundamental II. Na Prefeitura de Belo Horizonte, o 3o ciclo oferece ao estudante desafios de maior complexidade, permitindo que ele retome as aprendizagens adquiridas no ensino fundamental I e aprofunde os conhecimentos, aumentando assim o seu repertório. Uma das principais características do ensino fundamental II é a variedade de professores, o estudante tem aulas com um professor para cada disciplina, o que contribui com o desenvolvimento da sua independência e do senso de responsabilidade e organização.

Espera-se também que no ensino fundamental II o estudante apresente maior autonomia nos estudos, permitindo que tenha condições e ferramentas para acessar diferentes fontes de conhecimento e informação. Nesta etapa escolar, o estudante ingressa aos 11 anos e completa o ensino fundamental aos 14 anos de idade, ou seja, esta é uma etapa de transição. As instituições de ensino devem acompanhar cada uma das fases dos estudantes, que se tornam cada vez mais aptos para aprender com autonomia e interagir com as pessoas e a realidade. O ideal é que as escolas utilizem formas de trabalho próprios para este público, a fim de promover o interesse dos estudantes pela aprendizagem.

Entre os estudantes matriculados na E.M. Pres. Tancredo Neves para ano letivo de 2024, cinco no turno da tarde (7º ano) e um no turno da manhã (9º ano) foram selecionados para participar desta pesquisa por demonstrarem interesse pelo desenho de criaturas fantásticas. Quanto a E. M. Prof. Amílcar Martins, quatro estudantes matriculados em 2024 no turno da manhã, (8º ano) participaram da pesquisa de campo do presente trabalho.

Depois de escolhidos os estudantes, foram realizadas entrevistas sobre as experiências deles quanto ao desenho de criaturas fantásticas. Seus relatos permitiram verificar a relevância do propósito da pesquisa de investigar os processos e percursos de criação de desenhos. Os critérios para seleção dos estudantes entrevistados, foram:

1-Estudantes que utilizam o desenho como forma de expressão artística: Nas aulas de arte, a observação dos desenhos criados por adolescentes gerou o interesse da pesquisadora em conhecer os processos de criação no exercício do desenho. As experiências criativas dos desenhistas são os caminhos, rumos e deslocamentos vivenciados na elaboração dos desenhos.

2-Estudantes que se interessam pelo desenho de criaturas fantásticas: O interesse dos adolescentes pelos personagens fantásticos dos jogos, vídeos, livros e filmes diz respeito à abertura que eles têm diante das imagens que lhes chamam a atenção. Ao criar, os estudantes se apresentam ao mundo através de seus desenhos e passam a compor e dar início a experiência estética.

Para as entrevistas, foi utilizada como abordagem metodológica a pesquisa biográfica. O investigador da pesquisa biográfica, de acordo com Christine Delory-Momberger (2012), deve ter o conhecimento mais preciso possível do campo e dos contextos em que desenvolve a sua observação, com a finalidade de observar, apreender e compreender a configuração singular dos desenhos. Serão consideradas também, situações que envolvam a produção dos desenhos, as relações, significações e interpretações que cada estudante dá ao seu processo e percurso criador, fundamentando o sentimento que tem sobre cada uma dessas criações.

O acesso aos desenhos das criaturas fantásticas teve uma natureza bem particular, uma vez que a pesquisadora já havia entrado em contato com essas produções artísticas pelas permissões fornecidas pelos estudantes ao apresentarem os desenhos e pelos relatos durante as entrevistas. A pesquisadora informou-se sobre os possíveis contextos em que são produzidos os desenhos para se chegar às modalidades singulares segundo as quais os estudantes sentem-se seguros para falar sobre o seu processo e percurso criador.

Foram disponibilizadas para os estudantes as questões expostas no questionário em anexo, primeiramente no formato de questionário virtual e, posteriormente, a entrevista foi realizada presencialmente, com elucidação das dúvidas sobre as questões exploradas no questionário virtual.

3.4 A pesquisadora no contexto pesquisado

A partir de estudos anteriores em cursos de especialização, como pós-graduação em Educação Musical na Escola de Música da UFMG, os cursos em Psicomotricidade e Metodologia do Ensino de Arte em instituições de ensino privado, foi possível perceber a necessidade de aprofundamento em práticas de ensino que motivem os estudantes pela aprendizagem da Arte. A falta de interesse dos estudantes pelas aulas pode ser causada por temas fora da realidade em que vivem e propostas de criação desinteressantes para eles. Nesse sentido, tornou-se preciso considerar propostas educacionais que motivem e contemplem os temas preferidos pelos estudantes.

No contexto das salas de aula, a observação de desenhos apresentados em cadernos de desenho ou folhas de papel, torna possível considerar que a temática dos personagens fantásticos motiva os estudantes a se expressarem pelo desenho. A apresentação oral das características dos personagens inventados também se constitui em momentos de exposição de ideias e experiências. A partir da observação do comportamento dos estudantes frente a aprendizagem surge o interesse em ouvi-los para descobrir o que pensam e o que vivenciam no processo de criação de seus desenhos.

Além disso, na perspectiva do exercício de docência e da pesquisa, a temática das criaturas fantásticas, observadas nos desenhos de estudantes, podem apresentar a preferência pela fantasia. As imagens dos personagens observadas nos jogos virtuais, vídeos, animes e publicações impressas sugerem uma identificação entre os adolescentes e as criaturas fantásticas, o que pode, em algumas circunstâncias, os motivarem a desenhá-las. A dimensão abstrata da fantasia quando processada no pensamento dos adolescentes, como forma de ideias, concretiza-se nos esboços ou na busca por desenhos mais elaborados. Os questionamentos direcionados aos estudantes buscam compreender os aspectos que interferem na criação dos desenhos para, a partir do que foi relatado por este grupo específico, as práticas em sala de aula possam ser aprimoradas.

3.5 Instrumentos de coleta e análise / Síntese da Metodologia de Pesquisa

Para alcançar a compreensão mais ampla dos processos de criação dos desenhos, primeiramente a pesquisa contou com questionários compostos por questões objetivas de múltipla escolha. Vale ressaltar que as questões buscavam informações sobre o método, os procedimentos e as técnicas utilizadas pelos estudantes para fazer os desenhos. Os participantes da pesquisa são 10 estudantes, sendo 4 do sexo feminino e 6 do sexo masculino com idade entre 12 e 16 anos. São estudantes da rede pública de ensino que se interessam pelo desenho de uma forma geral e pela temática específica dos personagens imaginários ou criaturas fantásticas.

Para esta dissertação, a análise de conteúdo foi elaborada a partir dos conceitos elaborados por Bardin (2011), constituindo-se como o instrumento metodológico aplicado para auxiliar na interpretação dos itens respondidos pelos estudantes. As perguntas e suas respectivas respostas estão divididas em quatro quadros: 1- Identificação e preferências dos estudantes; 2- Materialidades e sentimentos presentes nos desenhos; 3- Desenho, escrita e história. 4-Respostas dos estudantes conforme categorias de análise e frequência de ocorrência, segundo Bardin (2011, p.58-59). Para preservar a identidade dos estudantes foi adotada uma numeração para cada um deles, diferenciando apenas o gênero. Assim o símbolo Estudante número X (°) representa o gênero masculino e o Estudante número X (ª) o gênero feminino.

3.5.1 Questionários – Textos escritos

Os questionários são compostos por questões objetivas de múltipla escolha e foram aplicados para investigar o processo de criação dos estudantes e obter mais informações sobre a prática de desenhar. Vale ressaltar que as questões buscavam informações sobre o método, os procedimentos e as técnicas utilizadas pelos estudantes para fazer os desenhos.

A tentativa de conhecer as percepções, experiências e opiniões dos estudantes sobre o próprio processo de criação está intimamente ligada às questões sobre a prática do desenho, os temas preferidos e a inspiração para desenhar. As perguntas foram elaboradas para estabelecer uma ligação com o problema e os objetivos da pesquisa de analisar os processos e percursos de criação.

Procedeu-se à divisão das perguntas do questionário em temas correlatos que estão apresentados nos quadros 1, 2 e 3. O quadro 4 apresenta as categorias de análise, estabelecidas por aproximações semânticas ligeiras, de acordo com Bardin, (2011, p.59), mas

não destituídas de critérios de agrupamento (inspiração, fantasia). Para a proposta deste artigo, as categorias de análise dos questionários referem-se ao processo de criação dos desenhos (tema, inspiração, atração, papel com ou sem linhas [pauta], materiais, título, escrita, realidade, fantasia).

Com as respostas dadas pelos estudantes pretendeu-se levantar informações que permitirão a análise e possível resposta à pergunta central que norteia esse artigo, sobre qual é o processo e o percurso de criação dos estudantes que desenharam criaturas fantásticas. Os procedimentos adotados para coleta de dados, assim como as perguntas às quais estes remetem, foram sintetizados nos quadros 1 a 4, a seguir, com o intuito de propiciar a visibilidade da metodologia de pesquisa.

QUADRO 1 - Identificação e preferências dos estudantes

IDENTIFICAÇÃO DO ESTUDANTE	IDADE (ANOS)	PRÁTICA DESENHO	TEMPO DECORRIDO DESENHANDO	TEMA PREFERIDO DOS DESENHOS	INSPIRAÇÃO PARA CRIAR OS DESENHOS
Estudante 1 (°)	16	ÀS VEZES	MAIS DE 2 ANOS	PERSONAGENS	DA MENTE E DOS MANGÁS
Estudante 2 (ª)	12	ÀS VEZES	MENOS DE 2 ANOS	PESSOAS OU ANIMAIS	PINTEREST
Estudante 3 (°)	12	MUITO	MAIS DE 2 ANOS	PERSONAGENS	FILMES E JOGOS
Estudante 4 (°)	12	MUITO	MAIS DE 2 ANOS	O QUE VEM A MENTE	CELULAR, MENTE E PESSOAS
Estudante 5 (ª)	12	MUITO	MAIS DE 2 ANOS	PERSONAGENS	ANIMES, DESENHOS E ARTISTAS
Estudante 6 (ª)	12	MUITO	MAIS DE 2 ANOS	PERSONAGENS	PINTEREST
Estudante 7 (ª)	14	MUITO	MAIS DE 2 ANOS	PESSOAS OU ANIMAIS	PINTEREST, MÚSICAS, PESSOAS, TUDO
Estudante 8 (°)	13	ÀS VEZES	MENOS DE 2 ANOS	CRIATURAS FANTÁSTICAS	FILMES, SÉRIES E IMAGINAÇÃO
Estudante 9 (°)	13	MUITO	MAIS DE 2 ANOS	PERSONAGENS	JOGOS
Estudante 10(°)	13	MUITO	MAIS DE 2 ANOS	SUPER-HERÓIS	HISTÓRIAS DE SUPER-HERÓIS

QUADRO 2 - Materialidades e sentimentos presentes nos desenhos

IDENTIFICAÇÃO DO ESTUDANTE	MATERIAIS UTILIZADOS	O QUE TE ATRAI NAS MÍDIAS	FRUSTRAÇÃO COM OS DESENHOS	CADERNO? LISO OU COM LINHAS	LINHAS NA FOLHA ATRAPALHAM OU AJUDAM?
Estudante 1 (°)	LÁPIS, BORRACHA CANETA PRETA E LÁPIS DE COR	AS AÇÕES	SIM UM DESENHO DO ZENITZA	SIM, SEM LINHAS	INDIFERENTE
Estudante 2 (ª)	LÁPIS, BORRACHA E CANETA	OS PERSONAGENS	NÃO	SIM, SEM LINHAS	ATRAPALHAM
Estudante 3 (°)	LAPISEIRA, BORRACHA E CANETA PRETA	OS PERSONAGENS	SIM DE UM JOGO TOCA LIFE	NÃO, SEM LINHAS	ATRAPALHAM
Estudante 4 (°)	LAPISEIRA, BORRACHA E CANETAS COLORIDAS	OS PERSONAGENS	ALGUNS NÃO CITOU QUAIS	SIM, COM E SEM LINHAS	AJUDAM, ÀS VEZES.
Estudante 5 (ª)	LÁPIS, BORRACHA, CANETA PRETA E LÁPIS DE COR	OS PERSONAGENS	SIM TURMA DA MÔNICA	SIM, SEM LINHAS	AJUDAM, ÀS VEZES.
Estudante 6 (ª)	LÁPIS, BORRACHA E LÁPIS DE COR	OS PERSONAGENS	SIM	SIM, SEM LINHAS	AJUDAM
Estudante 7 (ª)	LÁPIS, LAPISEIRA, MARCADORES, CANETINHAS, GIZ, AQUARELA, CARVÃO, ETC.	AS CORES, OS PERSONAGENS, OS ROSTOS, EXPRESSÕES, AÇÕES E HISTÓRIA	SIM COMPARAÇÃO COM OS OUTROS/ BLOQUEIO CRIATIVO	SIM, SEM LINHAS	DEPENDE DO DESENHO
Estudante 8 (°)	LÁPIS (PRETO E DE COLORIR) BORRACHA	OS PERSONAGENS	NÃO	SIM, SEM LINHAS	DEPENDE DA SITUAÇÃO
Estudante 9 (°)	LÁPIS, BORRACHA, PAPEL E APONTADOR	OS PERSONAGENS	SIM GODZILLA S.P.	SIM, COM E SEM LINHAS	DEPENDE DO DESENHO
Estudante 10 (°)	LÁPIS DE ESCREVER COLORIR, CANETAS E CANETINHAS	OS PERSONAGENS	NÃO	SIM, COM LINHAS	AJUDAM

QUADRO 3: Desenho, escrita e história

IDENTIFICAÇÃO DO ESTUDANTE	DESENHO, REALIDADE OU FANTASIA?	ESCRITA E TÍTULO?	HISTÓRIA?	FALA LIVRE SOBRE OS DESENHOS
Estudante 1 (°)	FANTASIA	ESCREVO ÀS VEZES SEM TÍTULO	NÃO	NÃO
Estudante 2 (^a)	FANTASIA TALVEZ	ESCRITA E TÍTULO NÃO	NÃO	NÃO
Estudante 3 (°)	REALIDADE E FANTASIA	NÃO ESCREVO TÍTULO SIM	SIM	NÃO
Estudante 4 (°)	REALIDADE	ESCREVO SIM TÍTULO SIM	MUITAS SIM	NÃO
Estudante 5 (^a)	REALIDADE E FANTASIA	ALGUNS ESCREVO TÍTULO SIM	DEPENDE	<i>“Os meus desenhos são reproduzidos quando eu sinto algo. Ex: tristeza, inspiração ou medo”.</i>
Estudante 6 (^a)	ALGUNS REALIDADE FANTASIA	NEM TODOS TÍTULO NÃO	ALGUMAS	<i>“Os meus desenhos não têm um estilo correspondente, eles são feitos de vários estilos diferentes, como: perturbadores, anime, fofo, gótico, animais e etc...”</i>
Estudante 7 (^a)	REALIDADE FANTASIA	ESCREVO SIM TÍTULO ÀS VEZES	SIM	<i>“Todos os meus desenhos têm um toque da realidade, como traumas, doenças e problemas.”</i>
Estudante 8 (°)	FANTASIA	ESCREVE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NORMALMENTE NÃO TEM TÍTULO	ÀS VEZES	<i>“Todos os monstros personagens que eu desenho, eu penso uma (ou várias) habilidades, uma fraqueza, alimentação, força, estilo de vida e histórias, por isso para mim cada monstro (personagem) é super interessante”.</i>
Estudante 9 (°)	FANTASIA	NÃO ESCREVO NÃO TEM TÍTULO	ÀS VEZES	NÃO
Estudante 10 (°)	FANTASIA	ESCREVO TÊM TÍTULO	SIM	NÃO

QUADRO 4: RESPOSTAS DOS ESTUDANTES CONFORME CATEGORIAS DE ANÁLISE E FREQUÊNCIA DE OCORRÊNCIA, BARDIN (2011)

CATEGORIAS DE ANÁLISE E FREQUÊNCIA DE OCORRÊNCIA						
TEMA DOS DESENHOS	INSPIRAÇÃO PARA DESENHAR	O QUE TE ATRAI NAS MÍDIAS	PAPEL COM OU SEM LINHA ATRAPALHA	TÍTULO, ESCRITA E HISTÓRIA	REALIDADE OU FANTASIA	MATERIAIS
PERSONAGENS (5)	DA MENTE (IMAGINAÇÃO) (3)	PERSONAGENS (9)	ATRAPALHAM (2)	SIM (4)	REALIDADE (1)	LÁPIS, CANETA E LÁPIS DE COR (3)
PESSOAS OU ANIMAIS (2)	PINTEREST (3)	AS AÇÕES (2)	AJUDAM (2)	NÃO (2)	REALIDADE E FANTASIA (4)	LÁPIS E CANETA (1)
O QUE VEM À MENTE (1)	FILMES (2)	CORES (1)	AJUDAM ÀS VEZES (2)	ÀS VEZES (4)	FANTASIA (4)	LAPISEIRA E CANETAS COLORIDAS (1)
CRIATURAS FANTÁSTICAS (1)	JOGOS (2)	ROSTOS (1)	DEPENDE DO DESENHO (3)	XXXXXXX	FANTASIA TALVEZ (1)	LÁPIS E LÁPIS DE COR (2)
SUPER-HERÓIS (1)	HISTÓRIAS DE SUPER-HERÓIS (1)	EXPRESSÕES (1)	INDIFERENTE (1)	XXXXXXXXX	XXXXXXXXX	LÁPIS (1)
XXXXXXXXXXXXX	PESSOAS (2)	HISTÓRIA (1)	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	LAPISEIRA E CANETA PRETA (1)
XXXXXXXXXXXXX	MANGÁS (1)	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	

3.5.2 Entrevistas – Textos orais

As entrevistas foram realizadas nas escolas participantes da pesquisa nas quais a pesquisadora exerce seu trabalho docente. A entrevista ocorreu individualmente, em espaços reservados e horários previamente acordados com os estudantes, seus responsáveis e as direções das escolas, conforme prevê o projeto aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa. O objetivo das entrevistas consiste em responder à questão da pesquisa sobre o desenho como percurso de criação, bem como o papel das criaturas fantásticas nesse contexto para a elaboração de uma proposta pedagógica para o ensino de Arte. Apresenta-se o percurso como um caminho, uma rota, o trajeto, um movimento, um rumo.

A análise das respostas dos estudantes participantes das entrevistas considera que o percurso está sempre em movimento, representando um processo contínuo, que não está acabado, pois acompanha o desenvolvimento do estudante. Será analisado o caminho percorrido pelos adolescentes selecionados para participar da pesquisa, conforme os critérios de inclusão e exclusão submetidos ao Comitê de Ética em Pesquisa, expostos no corpo desta dissertação.

Da mesma forma que o questionário, a entrevista contou com a participação de 10 estudantes, sendo quatro do sexo feminino e seis do sexo masculino com idade entre 12 e 16 anos. São estudantes da rede pública de ensino que se interessam pelo desenho de uma forma geral e pela temática específica dos personagens imaginários ou criaturas fantásticas.

As questões apresentadas na entrevista foram divididas em três partes, conforme os seguintes eixos temáticos: 1- Autodefinição e características socioculturais associadas aos desenhos; 2-Contato com a mídia. 3-Usos da tecnologia. De acordo com a técnica de análise de conteúdo das entrevistas, segundo Bardin (2011, p.134,137e145), definiram-se as unidades de registro ou unidades de significação codificadas, que correspondem ao segmento de conteúdo considerado unidade de base, visando à categorização. Também foram definidas as unidades de contexto que correspondem ao segmento das mensagens dos estudantes e aos conceitos-chave, que apresentam a análise qualitativa das entrevistas para a elaboração de deduções específicas para se responder à pergunta de pesquisa, conforme mostram os quadros a seguir.

QUADRO 5: ANÁLISE DAS ENTREVISTAS- EIXO TEMÁTICO 1: Auto definição e características socioculturais associadas aos desenhos

CODIFICAÇÃO: UNIDADE DE REGISTRO Laços familiares e sociais

ESTUDANTES	CODIFICAÇÃO (UNIDADE DE CONTEXTO)	ANÁLISE QUALITATIVA (CONCEITO-CHAVE)
Estudante 1 (°)	<i>“Eu comecei a desenhar quando vi minha prima, quando era menor desenhava mais com os meus primos.”</i>	A prática do desenho no convívio familiar e social.
Estudante 2 (^a)	<i>“Eu desenho com as minhas amigas na escola”.</i>	A escola como espaço que favorece a prática de desenhar.
Estudante 3 (°)	<i>“Eu desenho com o meu amigo, aqui na escola e com a minha irmã, Ana Clara”.</i>	A prática do desenho no convívio familiar e escolar.
Estudante 4 (°)	<i>“Eu desenho quando estou entediado e quando alguém me pede.” “Eu decidi desde os cinco anos criar um caderno de desenhos”.</i>	A prática do desenho no convívio familiar e social.
Estudante 5 (^a)	<i>“Desenho com meus primos quando a gente se encontra”. “Um amigo do Instagram me inspirou a começar a desenhar com 9 anos”.</i>	Prática do desenho em família e os amigos virtuais inspirando a começar a desenhar.
Estudante 6 (^a)	<i>“Eu influencio a Nayla, a sua prima e a sua irmã mais nova. A Ana Clara também se inspira nos meus desenhos”.</i>	Uma desenhista influenciando outros a desenharem em seu contexto social.
Estudante 7 (^a)	<i>“A maioria dos meus colegas não conhece os personagens que eu desenho, só os mais próximos”.</i>	Os desenhos sendo conhecidos apenas para os colegas mais próximos (seleção social)
Estudante 8 (°)	<i>“Os meus cadernos de desenhos de monstros, chamam a atenção dos meus colegas”.</i>	Os cadernos dos desenhos de monstros chamam a atenção dos colegas
Estudante 9 (°)	<i>“Meus colegas me copiavam, queriam fazer o mesmo desenho”</i>	Um desenhista influencia outros a desenharem em seu contexto social.
Estudante 10 (°)	<i>“Geralmente eu peço a permissão dos meus colegas para eles serem os personagens. Exceto a homem capivara.”</i>	Os colegas da escola como modelos de personagem para o desenhista.

QUADRO 6: ANÁLISE DAS ENTREVISTAS EIXO TEMÁTICO 2: Contato com a mídia
CODIFICAÇÃO (UNIDADE DE REGISTRO) Mudança de rota

ESTUDANTES	CODIFICAÇÃO (UNIDADE DE CONTEXTO)	ANÁLISE QUALITATIVA (CONCEITO-CHAVE)
Estudante 1 (°)	“Eu mudo os meus desenhos quando observo na internet algum tipo de traço diferente do que eu faço normalmente”.	A percepção visual da internet altera as formas de desenhar.
Estudante 2 (a)	“Fico surpresa quando aparece algum personagem que eu desenho na internet”.	Os personagens preferidos nem sempre são os que mais aparecem na mídia.
Estudante 3 (°)	“Eu remodelo os meus desenhos por causa do estilo, eu gosto do estilo de jogos”	A preferência pelo estilo dos jogos digitais para inspirar os desenhos.
Estudante 4 (°)	“Às vezes eu penso em melhorar. Eu já mudei a cabeça dos personagens depois que vi na internet”.	A observação dos personagens na mídia altera o formato dos desenhos.
Estudante 5 (a)	“Eu mudo os meus desenhos quando meus pais pedem e quando vejo um desenho diferente na internet”.	A família e o diferente influenciam nas mudanças nos desenhos.
Estudante 6 (a)	“Eu fico empolgada quando vejo um personagem diferente na internet, principalmente quando ele ganha a batalha. Eu até mudo o que estou fazendo”. “Aguça a minha criatividade”.	A mídia gera empolgação e interfere na criação dos desenhos.
Estudante 7 (a)	“Eu mudo quando vejo desenhos diferentes na internet e tento fazer igual”.	A tentativa de fazer igual, imitação, reprodução ou cópia.
Estudante 8 (°)	“Eu não mudo os meus desenhos quando vejo algum personagem diferente na internet”.	O desenhista original não muda seus desenhos pelo que vê na mídia.
Estudante 9 (°)	“Quando é um personagem diferente eu mudo o que eu gosto. Gigante para derrubar Godzilla, por exemplo.”	A mudança nos desenhos depende da preferência, gosto do desenhista pelo desenho.
Estudante 10 (°)	“A TV e a internet não me inspiram muito. O que me inspira são meus pensamentos”.	A imaginação e o pensamento artístico podem ser mais importantes do que as mídias.

QUADRO 7: ANÁLISE DAS ENTREVISTAS-EIXO TEMÁTICO 3: Usos da tecnologia
CODIFICAÇÃO (UNIDADE DE REGISTRO) Personagens e aplicativos

ESTUDANTES	CODIFICAÇÃO (UNIDADE DE CONTEXTO)	ANÁLISE QUALITATIVA (CONCEITO-CHAVE)
Estudante 1 (°)	“Os vídeos dos personagens que eu desenho são dos personagens Miyamoto Musashi, Zenitsu, Kratos, Dante Devil e May Cry”. Os aplicativos e jogos que uso são: Pinterest, Minecraft, Brawlhalla, Roblox.”	Inspiração para o desenho dos personagens: Miyamoto Musashi, Zenitsu, Kratos, Dante Devil e May Cry. Aplicativos e jogos que uso são: Pinterest, Minecraft, Brawlhalla, Roblox.”
Estudante 2 (°)	“Eu tenho vontade de desenhar quando vejo o personagem Kakegurui, anime que tem na Netflix”. “Aplicativos e jogos: Tick Tock, Twitter, Instagram, Pinterest e Roblox”.	Inspiração para o desenho dos personagens: personagem Kakegurui. Aplicativos e jogos: Tick Tock, Twitter, Instagram, Pinterest e Roblox”
Estudante 3 (°)	“Assisto vídeos no Youtube e Kawai sobre os personagens que eu desenho, Curiosidades, como desenha o personagem”. “Aplicativos: Discord e Instagram e jogos antigos: Mário, Pokemon e Roblox”.	Inspiração para o desenho dos personagens: vídeos do Youtube e Kawai, personagens antigos: Mário, Pokemon e Discord.
Estudante 4 (°)	“Eu assisto vídeos do personagem que eu desenho o Duocara Piggy”. “Aplicativos e jogos: Roblox, Piggy/Porquinho, FC Mobile 24.”	Inspiração para o desenho dos personagens: Duocara Piggy, Roblox. Jogos: Roblox, Piggy/Porquinho, FC Mobile 24.”
Estudante 5 (°)	“Eu uso os aplicativos Tik Tok, Youtube e jogo Minecraft e Roblox”. “Eu crio vídeos com fotos dos personagens que eu desenho”	Inspiração para o desenho dos personagens: vídeos com fotos. Aplicativos: Tik Tok e Youtube. Jogos: Minecraft e Roblox.
Estudante 6 (°)	“Eu procuro referência nos vídeos, como a Pucca. Meu personagem é o Demon Kaito”. “Aplicativos: Tik Tok, Instagram, Ibis Paint, Alight Motion”.	Aplicativos influenciam na criação dos desenhos. Inspiração para os desenhos dos personagens: Pucca e aplicativos como Tik Tok.
Estudante 7 (°)	“Eu assisto vídeos dos personagens que eu desenho para ter mais inspiração” “Tenho perfil no Pinterest, Tik Tok e no Youtube”. “Participo de grupos de desenhos”.	Os vídeos auxiliam na inspiração para desenhar. Inspiração para os desenhos: Pinterest, Youtube e Tik Tok.
Estudante 8 (°)	“Eu assisto vídeos do personagem Pokemon, que eu desenho. Estou criando a minha geração do Pokemon”. “Jogo: Mundos de Minecraft”	Inspiração para os desenhos dos personagens: Minecraft e Pokemon
Estudante 9 (°)	“Uso aplicativos de desenho, youtube, Minecraft, Roblox, Conta de Vian Art e Boo”	Uso variado de aplicativos e plataformas digitais. Inspiração para os desenhos: Minecraft e Roblox.
Estudante 10 (°)	“Fiz animação, gravei no meu próprio celular, de lego”.	Experiência com animação e Legos. Inspiração para os desenhos: Legos

4 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados desta dissertação são constituídos por textos escritos produzidos a partir das respostas aos questionários e por textos orais pela análise das entrevistas como dados de análise. Para as respostas aos questionários e as entrevistas destaca-se que a sua realização se deu individualmente, em um espaço reservado da escola em um mesmo dia, sendo respondido primeiro o questionário.

4.1 Análise das respostas aos questionários

Com as respostas dadas pelos estudantes pretende-se levantar informações que permitam a análise e possível resposta à pergunta central sobre o processo e o percurso de criação dos estudantes que desenham criaturas fantásticas. O objetivo dessa análise será também descobrir os processos e percursos de criação dos desenhos que discutam a sua correlação com a temática das criaturas fantásticas.

Como resultado das análises inferidas, observa-se que o questionário respondido pelos estudantes mostra, quanto à temática principal dos desenhos, que metade dos participantes da pesquisa optaram por personagens. Não foi especificado nessa questão se os personagens pertencem ao universo fantástico.

Na análise das questões, nota-se que o uso das mídias eletrônicas está presente quando a pergunta se refere à inspiração para desenhar. As respostas apontam jogos, Pinterest e filmes como plataformas e tecnologias digitais com os quais os estudantes têm contato frequentemente. Assim, considera-se que as mídias interferem no processo de criação dos estudantes. A percepção dos personagens fantásticos pode se referir à experiência com os jogos e vídeos digitais, filmes ou materiais impressos que despertaram nos adolescentes o desejo em desenhá-los.

Neste sentido, o que mais atrai a atenção dos estudantes nas mídias, de acordo com suas respostas nos questionários, são os personagens. A grande maioria, nove dos dez participantes sinalizaram a preferência por estes, o que indica a possibilidade de a criação de personagens ser significativa como proposta pedagógica, conforme o objetivo desta pesquisa ao apresentar o desenho como processo de criação. Da mesma forma, direcionando a criação dos personagens para as criaturas fantásticas, espera-se alcançar o interesse dos estudantes pelas características físicas atraentes e excêntricas que estas criaturas apresentam, ou mesmo questionar sua existência.

Além disso, quando a questão se refere a realidade ou fantasia na representação dos desenhos, os estudantes responderam que tanto a realidade quanto a fantasia são

representados. Segundo Garcia (2018), os sentimentos de admiração e carinho pelas personagens são muito valorizados, fazendo com que a fantasia se aproxime da realidade. “A fantasia está mais propensa a satisfazer as necessidades emocionais quando providencia personagens imaginárias com as quais o indivíduo consegue identificar” (Malone apud Garcia, 2018, p.152).

Quanto à materialidade utilizada pelos participantes da pesquisa no processo de criação dos desenhos, as respostas mostram que a questão de o papel ter ou não linhas (pautas) apresenta-se como uma escolha subjetiva. Essa questão surgiu porque alguns estudantes haviam relatado à pesquisadora, informalmente durante aulas de Arte, sobre as linhas serem uma forma de auxílio na prática do desenho. Para outros, as linhas atrapalham o desenho e ainda há alguns para os quais esta questão se torna indiferente. Ressalta-se que especificidades do papel no processo criativo do desenho apresentam-se como algo a ser destacado na proposta pedagógica que acompanhará esse artigo.

Nesse sentido, a artista Vivian Herzog (2011) apresenta o ato de desenhar como “*Camadas do fazer*” em que o desenho pode estar sobre uma superfície lisa ou com linhas:

O que é desenhar? É transcorrer, guardar, olhar. É, talvez, perscrutar a estrutura das coisas. É marcar, deslizar, raspar, vincar, inscrever, aguardar, sobrepor, justapor, adensar e recolher. É também construir espessuras, texturas e densidades pesos e consistências. Penso camadas do fazer que tudo isso, ou parte disso, pode ser empregado em um mesmo trabalho. Nele as linhas e manchas se transpassam, se sobrepõem e se cruzam. Em alguns a mancha pode prevalecer; outros podem ser mais lineares. (Herzog, 2011, p. 57-58)

Considera-se que, assim como as linhas, a escrita, o título e as histórias intercaladas ao desenho, são também uma possibilidade de o desenhista conduzir e se relacionar com o desenho, ou, talvez, uma necessidade de explicar e expor de uma forma mais clara as suas ideias. Como escreve Mário de Andrade:

Porque o desenho é, por natureza, um fato aberto. Se é certo que objetivamente ele é também um fenômeno material, ele o é apenas como uma palavra escrita. Nós temos dados positivos para saber que, de fato, foi do desenho que nasceu a escrita dos hieróglifos. (Andrade, 1975, p. 70)

Por fim, os materiais especificados na narrativa dessa pesquisa indicam variedade de escolha e possibilidades de desenho para os estudantes. Alguns têm o traço leve, de forma que o lápis percorre suavemente a folha de papel, outros marcam a superfície de forma forte e decidida. Os que usam canetas e canetinhas parecem ser mais decididos e precisos no processo de desenhar, o que se desenha com eles não pode ser corrigido, demandando maior confiança do desenhista.

O desenho mostra-se como narrativa que guarda possibilidades de se conhecer os passos percorridos e as ações desenvolvidas pelo desenhista. Assim, ao primeiro contato com as imagens, seguido do percurso imaginativo do trabalho e da concretização do processo de elaboração do desenho, torna-se possível construir uma proposta pedagógica. De acordo com Cruz (2021, p. 222): “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”. Nesta perspectiva, como processo de criação de personagens do universo fantástico, o desenho de apropriação do que é visto e sentido é uma prática significativa no ensino/aprendizagem da Arte.

Para concluir a análise dos questionários, ressalta-se a última questão levantada para os estudantes e proposta como questão aberta uma oportunidade para os participantes escreverem livremente. As perguntas eram:

- A. Você gostaria de escrever alguma coisa sobre os seus desenhos e que não foi perguntado neste questionário?
Não. (Obrigada por suas respostas)
Sim. (Vá para a próxima questão)
- B. Se você respondeu sim na questão anterior, escreva o que você gostaria de acrescentar sobre o seu desenho.

Entre os dez estudantes questionados, apenas quatro responderam *Sim* à questão A. As diferenças de gênero ficaram evidenciadas nesta questão, uma vez que, apenas um estudante do sexo masculino se interessou em dizer algo mais sobre o seu desenho. Ele escreveu: “*Todos os monstros personagens que eu desenho, eu penso uma (ou várias) habilidades, uma fraqueza, alimentação, força, estilo de vida e histórias, por isso para mim cada monstro (personagem) é superinteressante*”. (Estudante 8 (°)). Considera-se que esta resposta apresenta o valor da inserção de exercícios que exploram a imaginação no ensino. Como relatado por Cláudia Soares (2006):

Após o término do estudo consideramos que explorar o imaginário através da imagem e da palavra opera um desenraizamento, obriga o abandono dos estereótipos e transporta o indivíduo para tempos e espaços diferentes que se refletem através do sonho, da metáfora, da arte e do fantástico, ultrapassando as rotinas, os conceitos e as perspectivas habituais sobre o mundo. Deste modo, aprofundam-se simbologias, desenvolvem-se capacidades de interpretação, alteram-se conceitos e modifica-se a forma de ver e de viver a realidade. (Soares, 2006, s.p.)

Neste sentido, a relevância do desenho como processo de criação no contexto das criaturas fantásticas e como possibilidade de criar oportunidades que envolvam o imaginário

nos exercícios artísticos. Quanto as relações entre fantasia e realidade a estudante 7^(a) e a estudante 5^(a), que também se prontificaram a dizer sobre seus desenhos, escreveram, respectivamente:

Todos os meus desenhos têm um toque da realidade, como traumas, doenças e problemas.

Os meus desenhos são reproduzidos quando eu sinto algo. Ex: tristeza, inspiração ou medo.

Considera-se, por fim, no relato da estudante 6^(a) que a expressão do desenho para adolescentes também pode oferecer vínculos com tempos e espaços diferentes do que ele vive em sua realidade cotidiana:

Os meus desenhos não têm um estilo correspondente, eles são feitos de vários estilos diferentes, como: perturbadores, anime, fofo, gótico, animais etc.

Considera-se no relato da estudante acima que, para ela, não existe um tema e um processo único para os seus desenhos. O processo de criação dos estudantes, quando fazem seus desenhos, são seguidos por diferentes percursos criativos até se chegar ao resultado final, como relatado por Salles (2013):

Uma visão simplificadora do gesto criador mostra um percurso que tem sua origem em um insight arrebatador, que se concretiza ao longo do processo criativo. Um caminho do caos inicial para a ordem que a obra oferece. Esta perspectiva contém uma linearidade que incomoda aqueles que convivem com a recursividade e a simultaneidade desse fenômeno. Seria uma forma limitadora de olhar para esse trajeto. (Salles, 2013, p.29).

O processo e o percurso de criação dos estudantes, como os dos artistas, estão sempre em movimento, representando um processo contínuo que não está acabado, pois acompanha o desenvolvimento da pessoa. O caminho percorrido pelos adolescentes que têm o hábito de desenhar apresenta-se com uma variedade de soluções. Os desenhos que eles fazem permitem identificar conhecimentos, ideias e referências às imagens com as quais têm contato frequentemente. O desenho, desta forma, enriquece a própria imagem do estudante, transformando-se em um elemento de visibilidade no ambiente escolar. Como processo de criação de personagens do universo fantástico, o desenho oferece a possibilidade de tornar visível o pensamento, a reflexão e a experiência.

4.2 Análise das respostas às entrevistas

As entrevistas foram realizadas nas escolas participantes nas quais a pesquisadora exerce seu trabalho docente. A entrevista ocorreu individualmente, em espaços reservados e horários previamente acordados com os estudantes, seus responsáveis e as direções das

escolas, conforme prevê o projeto aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa. O objetivo das entrevistas consiste em responder à questão da pesquisa sobre o desenho como percurso de criação, bem como o papel das criaturas fantásticas nesse contexto para a elaboração de uma proposta pedagógica para o ensino de Arte. Apresenta-se o percurso como um caminho, uma rota, o trajeto, um movimento, um rumo.

A análise das respostas dos estudantes participantes das entrevistas considera que o percurso está sempre em movimento, representando um processo contínuo, que não está acabado, pois acompanha o desenvolvimento do estudante. Será analisado o caminho percorrido pelos adolescentes selecionados para participar da pesquisa, conforme os critérios de inclusão e exclusão submetidos ao Comitê de Ética em Pesquisa.

Da mesma forma que o questionário, a entrevista contou com a participação de 10 estudantes, sendo quatro do sexo feminino e seis do sexo masculino com idade entre 12 e 16 anos. São estudantes da rede pública de ensino que se interessam pelo desenho de uma forma geral e pela temática específica dos personagens imaginários ou criaturas fantásticas.

As questões apresentadas na entrevista foram divididas em três partes, conforme os seguintes eixos temáticos: 1- Auto definição e características socioculturais associadas aos desenhos; 2-Contato com a mídia. 3-Usos da tecnologia. De acordo com a técnica de análise de conteúdo das entrevistas, segundo Bardin (2011, p.134,137e145), definem-se as unidades de registro ou unidades de significação codificadas, que correspondem ao segmento de conteúdo considerado unidade de base, visando à categorização. Também foram definidas as unidades de contexto que correspondem ao segmento das mensagens dos estudantes e aos conceitos-chave, que apresentam a análise qualitativa das entrevistas para a elaboração de deduções específicas para se responder à pergunta de pesquisa.

A categorização para análise das entrevistas em eixos temáticos busca responder à questão de pesquisa sobre o desenho como percurso de criação por meio da apresentação de criaturas fantásticas. Neste sentido, as unidades de registro e de contexto representam os percursos de criação que, para os estudantes entrevistados se iniciam no convívio social e familiar:

Eu comecei a desenhar quando vi minha prima, quando era menor desenhava mais com os meus primos. (ESTUDANTE 1)

Eu desenho com o meu amigo aqui na escola e com a minha irmã. (ESTUDANTE 3)

Grande parte dos adolescentes entrevistados têm no convívio escolar uma forma de exercitar e socializar os desenhos que estão fazendo. Considera-se que a prática de desenhar, no ambiente escolar, pode ser repensada retirando do desenho a ideia de traduzir uma forma de preencher o tempo. O ensino de Arte pode avançar no sentido de perceber o desenho como representação ligada à visibilidade do estudante, o que pode aproximá-lo principalmente dos seus pares, e da visualidade daquilo que o desenhista apresenta como produto de sua criação.

As respostas dadas pelos estudantes mostram relações entre o percurso de criação dos desenhos com laços sociais e familiares. Neste sentido, considera-se a relevância da prática do desenho no convívio familiar e social, a escola como espaço que favorece o exercício de desenhar, o desenho pode se iniciar em família e por meio de amigos virtuais, os estudantes podem ser influenciados a desenhar observando os colegas, a visibilidade e visualidade dos desenhistas pode criar grupos que se reúnem por afinidade e a temática dos monstros (criaturas fantásticas) despertam a atenção dos colegas.

Quanto ao contato com as mídias digitais, considera-se que grande parte dos estudantes pode partir dela para elaborar seus desenhos. A ação de produzir leitura das imagens refere-se a atribuir significado ao que é visto, conciliando informações novas com as já existentes no repertório imagético de cada um:

Eu fico empolgada quando vejo um personagem diferente na internet, principalmente quando ele ganha a batalha. Eu até mudo o que estou fazendo". "Aguça a minha criatividade. (ESTUDANTE 6)

Às vezes eu penso em melhorar. Eu já mudei a cabeça dos personagens depois que vi na internet. (ESTUDANTE 4)

O desenho pode fazer parte de um processo iniciado pela percepção dos personagens presentes nos jogos, vídeos e outros meios de comunicação. Ao assistirem aos vídeos e animações, os estudantes percebem a representação dos personagens imaginários que conduzem as histórias. Estes, muitas vezes, despertam a atenção dos estudantes desenhistas, tornando-se o tema principal de seus percursos de criação de desenhos.

As respostas das entrevistas indicam que a percepção visual das imagens presentes nas mídias digitais pode alterar as formas de desenhar. No entanto, os personagens preferidos pelos estudantes nem sempre são os que mais aparecem nas mídias. Destaca-se o estilo dos jogos digitais que podem inspirar os desenhos e a observação dos personagens, conduzindo à alteração do formato dos desenhos. Outros fatores que interferem na mudança nos desenhos são a família do estudante e as soluções diferentes apresentadas nos meios de comunicação.

Considera-se que a tentativa de fazer igual, exposta por um estudante durante a entrevista, pode evidenciar a presença da imitação no processo de aprendizagem e significar que o estudante aprende na relação com o outro. Derdyk (1994, p.112), relata que: “O desenho pode revelar a estrutura e o grau de desenvolvimento do mecanismo intelectual, mas também nasce de uma visão.” O que foi observado nas telas e depois desenhado pelos estudantes não constitui uma reprodução ou uma cópia das figuras, mas a seleção de fatos, através da memória, do que vai ser guardado e do que será descartado. Neste caso, a imitação possui um significado distinto da cópia.

De acordo com as ideias de Stern (apud Tomasello, 2003, p.82): “(...) imitar os estados emocionais dos adultos por meio da “sintonização afetiva” também reflete um profundo processo de identificação.” Os estudantes que desenharam imitam os personagens que observam por representarem uma maneira de “sintonização afetiva” com eles, por meio de suas formas, roupas, cabelos e atitudes, provocando uma espécie de identificação ou admiração por estes personagens fantásticos.

Além disso, no contato com o universo digital, os estudantes podem ser influenciados pelas imagens mostradas nas telas conduzindo à reflexão sobre o valor de exposição de uma imagem. No universo digital, as imagens mostradas nas telas nos conduzem à reflexão sobre o valor de exposição de uma imagem. No exercício do desenho, pode haver referências ao cotidiano, alusões à fantasia, lembranças, recriação, significações, interpretações, que possibilitam a elaboração de correspondências entre o real, o percebido e o imaginário. A imaginação e a fantasia se alimentam do já existente, do vivido, das experiências, da lembrança de vivências concretas.

Destacam-se as seguintes colocações dos estudantes:

A TV e a internet não me inspiram muito. O que me inspira são meus pensamentos.

(ESTUDANTE 10)

Eu não mudo os meus desenhos quando vejo algum personagem diferente na internet.

(ESTUDANTE 8)

As afirmações acima apresentam o pensamento artístico como parte do trabalho da imaginação, que pode ser mais importante para os adolescentes do que a observação das telas dos vídeos e jogos digitais, ou por outra imagem que despertou sua atenção. Ressalta-se o papel do desenho no imaginário das experiências artísticas dos estudantes, como grande interlocutor de seu universo fantasmagórico, sendo ele o relator do discurso.

Nesta perspectiva, as respostas das entrevistas mostram que os usos da tecnologia podem inspirar e motivar os adolescentes ao desenho com uma infinidade de aplicativos,

jogos e plataformas digitais, como: Pinterest, Youtube, Kawai, Roblox, Tik Tock, etc. No entanto, os percursos de criação dos estudantes, quando fazem seus desenhos, são seguidos por diferentes etapas até se chegar ao resultado final.

Os estudos, rascunhos, diários, a organização das informações e a forma de apresentação dessas informações acompanha o desenvolvimento do estudante-desenhista. O caminho percorrido pelos adolescentes que têm o hábito de desenhar apresenta-se com uma variedade de soluções que, muitas vezes, se inicia na infância ou mesmo no convívio escolar na adolescência.

Esta dissertação contempla a análise do processo e percurso de criação de desenhos com a temática das criaturas fantásticas na qual o desenho é visto como forma de expressão e conhecimento. Destaca-se o processo de fazer e de pensar arte na construção do conhecimento, no pensamento e nos exercícios artísticos que mobilizam os sentidos corporais, visuais e auditivos. Estas ações sensoriais apresentam formas de vivenciar o movimento, o som, a forma e a cor presentes nas imagens desenhadas dos personagens fantásticos. A prática do desenho mostra-se como registro das ações dos estudantes a partir de imagens que são fruto da imaginação, da percepção e da seleção em um universo de possibilidades.

4.3 Situação de produção dos relatos

Ao considerarmos a imagem como mediadora da percepção humana, os desenhos dos personagens, mostrados em cadernos na sala de aula, são maneiras de expor imagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes. O exercício de criar desenhos parte do contato com os jogos, a leitura de histórias com criaturas fantásticas e a observação de vídeos e filmes em que personagens fantásticos se destacam.

O contato com imagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes contribui para a construção de sentidos em que novos conhecimentos são produzidos. Além disso, o exercício de criar desenhos a partir do que é visto nas telas ou a partir de situações que inspiram a imaginação pode ocorrer como experiência estética. No ensino de arte, ressalta-se a valorização de práticas que envolvam a criação, não apenas para a experiência estética, mas com novas percepções do meio e pela exploração de práticas artísticas como forma de produzir conhecimento. De acordo com Barbosa (2001, p. 112), o conhecimento é o resultado da interação das características do objeto e das características da experiência passada de uma pessoa. Neste sentido, as vivências dos estudantes no desenho das criaturas fantásticas apresentam formas de conhecimento em produção.

Com o objetivo de analisar o processo de criação dos desenhos destaca-se o papel da pesquisadora na apresentação do questionário e na condução da entrevista. A função social da pesquisadora no contato com os participantes é desempenhada ora como professora de artes, ora como pesquisadora, mas, como relatado por Gamero (2011, p. 122) “na relação com os dados e com os participantes, esses dois papéis se fundem”. Em consonância com Nóvoa (apud Gamero, 2011, p. 122): “(...) O papel do investigador é fazer emergir o(s) sentido(s) que cada pessoa pode encontrar nas relações entre as várias dimensões de sua vida”.

Para facilitar o processo de análise e as respostas, os conteúdos do questionário partiram de questões objetivas, destacam-se como vantagens das questões fechadas, de acordo com Chagas (2000, p. 9-10), a rapidez e facilidade de aplicação, a rapidez no processo e análise e no ato de responder; um menor risco de parcialidade do entrevistador e a pouca possibilidade de erros. Quanto a desvantagem, destaca-se segundo Chagas (2000, p.10): “Polarização de respostas e/ou possibilidade de forçar respostas em relação a um leque de opiniões;(...)” Em grande parte das questões apresentadas, houve a alternativa “outro”, para o participante acrescentar a sua própria opção sobre a pergunta proposta.

Entre as questões objetivas, duas perguntas abertas sobre a inspiração para fazer os desenhos e sobre os materiais utilizados pelos estudantes fazem parte do questionário. Nas questões abertas, os estudantes ficam livres para responderem com suas próprias palavras, sem se limitarem a escolher entre alternativas. A pergunta sobre inspiração tem como objetivo saber da motivação, o que impulsiona os estudantes a desenharem os personagens fantásticos. Na questão 7- De onde você tira inspiração para seus desenhos? A resposta do estudante 1(º), por exemplo: “*Às vezes da mente, mas na maioria das vezes, Mangás*”, mostra que para este estudante as histórias dos Mangás influenciam seus desenhos, mas a imaginação também faz parte de seu processo de criação. Todos os participantes citaram alguma mídia digital (Pinterest, Anime, Filmes, Séries, Jogos, Celular) como inspiração para os desenhos, mas alguns apresentam a mente e a variedade de estímulos possíveis para a criação, como a estudante 7 (ª), que diz: “*Pinterest, músicas, às vezes vem do nada, pessoas, praticamente tudo*”.

As questões apresentadas no questionário mostram aspectos objetivos que se referem a materialidade, a um período específico de desenhar, ao suporte da folha com ou sem linhas, ao uso de palavras junto as figuras, ao título e ao tipo de representação ser fruto da fantasia ou da realidade. As escolhas feitas pelos estudantes para seus processos de criação, mostram um sentido de intuição. De acordo com Ostrower (1977, p. 21)

Os processos de criação ocorrem no âmbito da intuição. Embora integrem, como será visto mais adiante, toda experiência possível ao indivíduo, também a racional, trata-se de processos essencialmente intuitivos. As diversas opções e decisões que surgem no trabalho e determinam a configuração em vias de ser criada, não se reduzem a operações dirigidas pelo conhecimento consciente. Intuitivos, esses processos se tornam conscientes na medida em que são expressos, isto é, na medida em que lhes damos uma forma.

Ao dar forma ao que veem e imaginam, os adolescentes iniciam os seus percursos de criação, o que foi relatado nas entrevistas, por meio de questões envolvendo suas características socioculturais, a família, usos da tecnologia e das mídias digitais. O percurso criador mostra o conhecimento que guia o fazer, são as ações repletas de reflexões e intenções. As entrevistas, que representam os percursos, são os caminhos percorridos pelos adolescentes que têm o hábito de desenhar. Apresenta-se por meio de uma variedade de soluções que representam as singularidades de cada estudante.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1 O desenho na construção de conhecimento

O desenho como processo e percurso na construção de conhecimento revela que as ações dos estudantes, ao desenhar, estão repletas de informações e dados que podem ser apreendidos. A prática artística estabelece um elo entre o fazer e o pensamento, em que o artista constrói significado por meio da ação, ou seja, o conhecimento é obtido através do fazer. Salles (2013, p. 127) relata que o artista apresenta seu conhecimento do mundo com as informações que colhe e recolhe das percepções que lhe atrai:

A percepção artística, como já vimos, é o instante em que o artista vai Tateando o mundo com um olhar sensível e singular. Sondar o mundo é uma forma de apreensão de informações, que são processadas e que ganham novas formas de organização. A percepção é, portanto, uma possibilidade de aquisição de informação e, ao mesmo tempo, obtenção de conhecimento. (Salles, 2013, p. 127).

O processo criativo, que se inicia pela percepção e se conduz na cognição imaginativa para se chegar a elaboração das imagens e ao desenho dos personagens, em um processo contínuo. Cecília Salles (2013) expõe a estética do movimento criador como um processo contínuo. O que é visto nos desenhos dos estudantes adolescentes são criações em permanente processo. O desencadeamento do desejo dos estudantes em desenhar pode surgir da observação dos personagens que lhes chamam a atenção. Neste caso, essas imagens

provocaram sensações, ações e pensamentos a ponto de interferir no imaginário dos desenhistas.

A percepção dos personagens fantásticos pode despertar nos adolescentes o desejo de desenhá-los, tanto a prática do desenho como a experiência de jogar, assistir vídeos ou filmes ou ver revistas sobre os personagens mostram formas de registros no tempo e no espaço para a construção das imagens. O espaço escolar oferece a oportunidade de aprender sobre a nova geração de estudantes, seus interesses que são propostos/refletidos em seus desenhos.

Durante as aulas de Arte, verificou-se que o interesse e a motivação da nova geração de estudantes quando a temática das aulas se referia aos personagens imaginários. Nesse sentido, o conhecimento artístico pode ser ampliado, ou seja, compartilhado com outras pessoas. Outro fator a ser destacado é a fantasia, que tem o papel de contribuir na elaboração e organização de metáforas que auxiliam na aprendizagem e na capacidade de argumentação dos estudantes.

Explorar o imaginário através de imagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes pode contribuir para o desenvolvimento das capacidades de interpretação, a modificação de formas de pensar, observar e vivenciar situações em contextos sociais e familiares. Os profissionais envolvidos na criação de personagens têm como desafio fazer as pessoas se envolverem emocionalmente com o personagem, que para serem construídos precisam ter suas qualidades detalhadas. Assim, os estudantes no exercício de criação de personagens com características fantásticas poderão definir os superpoderes, habilidades, e características físicas de suas produções.

Unidade de registro: Laços familiares e sociais

A prática do desenho pode se iniciar no convívio familiar e social (presencial ou virtual); A escola favorece o exercício de desenhar; Os estudantes podem ser influenciados a desenhar observando os colegas; A visibilidade e visualidade dos desenhistas pode criar grupos que se reúnem por afinidade; A temática dos monstros (criaturas fantásticas) despertam a atenção dos colegas.

Unidade de registro: Mudança de rota

Atribuir significado ao que é visto, conciliando informações novas com as já existentes; os personagens das mídias despertam a atenção dos estudantes desenhistas e podem alterar as formas dos personagens. Os preferidos pelos estudantes nem sempre são os que mais

aparecem nas mídias; interferem na mudança dos desenhos: família e as soluções diferentes nos meios de comunicação;

Unidade de registro: personagens e aplicativos

Aplicativos, jogos e plataformas digitais, como: Pinterest, Youtube, Kawai, Roblox, Tik Tok; os percursos de criação podem ser influenciados pelas mídias, mas o que mais inspira são os pensamentos (imaginação);

Respostas dos estudantes:

A TV e a internet não me inspiram muito. O que me inspira são meus pensamentos. (ESTUDANTE 10)

Eu não mudo os meus desenhos quando vejo algum personagem diferente na internet. (ESTUDANTE 8)

Eu fico empolgada quando vejo um personagem diferente na internet, principalmente quando ele ganha a batalha. Eu até mudo o que estou fazendo. Aguça a minha criatividade. (ESTUDANTE 6)

Às vezes eu penso em melhorar. Eu já mudei a cabeça dos personagens depois que vi na internet. (ESTUDANTE 4)

5.2 O desenho das criaturas fantásticas e a arte literária

O desenho, visto como um conjunto de referências que podem ser interpretadas em suas narrativas, no sentido de descobrir e investigar processos e percursos de criação, traz a noção de um entrelaçamento entre o fazer e o pensar, ele questiona uma separação evidente entre o intelectual e o manual. Por meio do desenho é possível conhecer desde os passos percorridos e as ações desenvolvidas pelo desenhista, do primeiro contato com as imagens ao trabalho da imaginação e à concretização do processo de elaboração do desenho.

Como relata Derdyk (2024, p. 137): “A explicitação de um sentimento de impotência na afirmação “não sei desenhar” resulta da opressão dos modelos canônicos de beleza, harmonia e composição regendo o gesto subordinado ao olhar, comandante da ação.” Segundo a autora, a ordem estabelecida entre as pessoas sobre o desenho ser um gesto resultante de imagens que seguem padrões pré-estabelecidos, desconsidera irregularidades e contradições. O que incentiva a falta de confiança no próprio corpo e nas ações dele provenientes. Além de excluir a importância das experimentações e dos processos e percursos de criação em arte.

Incluir trabalhos de criação de desenhos durante o processo de ensino/aprendizagem em Arte torna-se um caminho para expandir a visão do desenho na escola, utilizando para isso, as

narrativas dos estudantes, como possibilidades de trabalho no ensino da Arte. O artista e professor Luiz Cláudio Mubarac (2019, p. 244) destaca que no final do século XX e início do século XXI, iniciou-se uma visão renovada sobre o desenho, em que a forma de o perceber como algo básico não desconsidera sua origem crítica e teórica, nem menospreza a sua prática. O desenho como narrativa é visto como um conjunto de referências que podem ser interpretadas como a interação do sujeito face àquilo que o circunda, de acordo com Camila Cruz (2021, p.220)

Dessa forma a prática de desenhar pode ser repensada retirando do desenho a ideia de traduzir e preencher o tempo. Os professores de Arte, podem avançar, no sentido de perceber o desenho como representação ligada à visibilidade do estudante. O que pode aproximá-lo principalmente dos seus pares, e da visualidade daquilo que o desenhista apresenta como produto de sua criação.

Assim sendo, o desenho torna-se uma maneira de tornar-se visível, o que pode contribuir no desenvolvimento da autoestima de cada estudante. Os adolescentes nas relações entre os seus pares e o professor, descobrem na produção de seus desenhos uma forma de se tornarem visíveis, capazes de expressarem artisticamente suas habilidades e capacidades.

Analisar a criação de personagens do universo fantástico como processo e percurso na elaboração de criaturas fantásticas; A partir da fundamentação teórica e da pesquisa de campo, pretende-se identificar o desenho como processo e percurso de criação de personagens do universo fantástico. Tendo em vista que: “Personagens bem construídas geram empatia nas pessoas”. Os profissionais envolvidos na criação de personagens têm como desafio fazer as pessoas se envolverem emocionalmente com o personagem, que para serem construídos precisam ter suas qualidades detalhadas. (Rocha, 2024, p. 08)

Os estudantes no exercício de criação de personagens com características fantásticas poderão definir os superpoderes, habilidades, e características físicas de suas produções. Nas imagens dos personagens suas características estéticas mostram-se capazes de promover sentimentos de identificação com os estudantes nos aspectos fisionômicos ou comportamentais. A visualização cria na mente do estudante uma série de pensamentos e de ideias que podem estimular o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. Explorar o imaginário através de imagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes pode contribuir para o desenvolvimento das capacidades de interpretação, a modificação de formas de pensar, observar e vivenciar situações em contextos sociais e familiares.

Apoiada na teoria de John Dewey (2010), acerca de uma experiência estética somente ser significativa se estiver intimamente ligada à experiência de criar e relacionar-se com a percepção, tem-se o conceito de criatura fantástica vinculado à criação de personagens. O contato dos estudantes com personagens imaginários que conduzem as histórias, muitas vezes, com características físicas atraentes e excêntricas, enredos e narrativas fantásticas, despertam a atenção dos estudantes desenhistas, tornando-se o tema principal de seus processos de criação no desenho de criaturas fantásticas.

As experimentações artísticas são baseadas na criação de personagens do universo fantástico: “Personagens bem construídas geram empatia nas pessoas”. Os profissionais envolvidos na criação de personagens têm como desafio fazer as pessoas se envolverem emocionalmente com o personagem, que para serem construídos precisam ter suas qualidades detalhadas (Rocha, 2024, p. 08). Assim, os estudantes no exercício de criação de personagens com características fantásticas poderão definir os superpoderes, habilidades, e características físicas de suas produções.

A proposta para o trabalho em sala de aula, no primeiro momento de investigação é fazer um levantamento diagnóstico a partir da observação de imagens, de dinâmicas e de roda de conversa. Para verificar quais são os personagens que permeiam o imaginário dos estudantes e motivar as falas durante a roda de conversa, em que serão abordadas questões como: Quais são os personagens que você conhece? Você desenha algum desses personagens? Quais são os seus personagens favoritos? Você já criou algum personagem? Você conhece algum personagem fantástico (criatura fantástica)? Qual? Você sabe o que é: Ser híbrido? Humanoide? Antropomórfico? Asno de 4 patas? É solicitado a todos/as que citem os nomes dos personagens que eles conhecem, fantástico ou não-fantástico. Os nomes mencionados são escritos (no quadro ou em cartolina) para que se tenha uma lista elaborada pela turma. Na aula seguinte, são apresentadas as imagens dos personagens citados pelos estudantes para que todos conheçam os personagens preferidos dos colegas e haja uma troca de informações entre os estudantes sobre as características dos personagens. As imagens são veiculadas por meio de fotos impressas, vídeos e outras fontes de divulgação de imagens presentes na pesquisa que será realizada nas plataformas digitais, durante a aula.

Nessa etapa de sugestão para as aulas, os estudantes conhecem alguns dos seres imaginários criados pelo escritor argentino Jorge Luís Borges, através da leitura descritiva presente no “O livro dos seres imaginários” do autor. Para ampliar o repertório imagético dos

estudantes são selecionadas criaturas com características físicas com maior variedade de formas e elementos fisionômicos e visuais que possam atrair a atenção dos adolescentes.

Por meio de dinâmicas e discussões sobre os assuntos suscitados e a partir do contato com as poéticas, os estudantes desenvolvem experimentações/produções artísticas conforme especificados a seguir, segundo sugestões de direcionamentos possíveis no contato com os textos de Borges (1981):

Os estudantes são divididos em grupos de quatro ou cinco integrantes. Cada grupo receberá um texto diferente sobre um ser imaginário de Borges (1981). O grupo fará a leitura do texto e representará por desenho na folha de papel no formato A3, a imagem do ser contemplado para o grupo. Na aula seguinte haverá a apresentação dos desenhos realizados e das características dos seres, de acordo com as suas classificações: 1- Ser híbrido (Minotauro e Esfinge); 2- Um Asno de Três Patas; 3- Um humanoide (Seres Térmicos); 4- Um ser antropomórfico (Monóculo, Mandrágora).

Seres híbridos

2.1.1 Minotauro: “O Minotauro, metade touro e metade homem, nasceu dos amores de Pasifae, rainha de Creta, com um touro branco que Poseidon fez sair do mar.” (BORGES, 1981, p.97).

Imagem 11 – Minotauro criatura mitológica grega



Fonte - https://br.freepik.com/vetores-premium/minotauro-majestoso-criatura-mitologica-grega-lenda-da-imagem_383859665.htm Acesso em 20/03/2025.

2-1-2 Esfinge “A esfinge grega tem cabeça e seios de mulher, asas de pássaro e corpo e pés de leão.” (BORGES, 1981, p.68). Trata-se de uma criatura fantástica do Egito antigo que tem a cabeça de um humano e o corpo de leão. As Esfinges são capazes de fala humana e são conhecidas por admirar quebra-cabeças, enigmas e charadas.

Imagem 12 – Esfinge criada para a Harry Potter Wiki



Fonte - <https://harrypotter.fandom.com/pt-br/wiki/Esfinge> . Acesso 20/03/2025.

2-2 Asno de Três Patas:

Diz-se do asno de três patas que ele se encontra no início do oceano e que três é o número de seus cascos e seis o de seus olhos e nove o de suas bocas e dois o de suas orelhas e um o de seu corno. Sua pelagem é branca, seu alimento é espiritual e todo ele é justo. E dois dos seis olhos estão no lugar dos olhos e dois na ponta da cabeça e dois na nuca; com a agudeza dos seis olhos domina e destrói. (BORGES, 1981, p. 23)

Imagem 13 – Asno de Três Patas



Fonte - <https://ulises-itaca.blogspot.com/2009/02/el-asno-de-tres-patas.html>.
Astrid Strasser, Asno de três patas. Brome sobre papel. Acesso em 20/03/2025.

2.3 Humanoide:

Uma categoria de criaturas fantásticas são os seres elementais, de acordo com Costa Neto (2023, s.p.):

Povos indígenas e comunidades tradicionais dão prioridade às relações sociais e interativas entre humanos e não humanos, em que entes naturais, como animais, plantas, fungos, rios, cachoeiras, rochas, cavernas ou montanhas, estão imbuídos de espíritos, com subjetividades e consciência reflexiva. De acordo com as cosmo percepções de diferentes culturas, os seres elementais ou enteais atuam direta ou indiretamente na regulação de atividades antrópicas, guiando o comportamento dos indivíduos que adentram espaços naturais diversos, para fins de caça, pesca, coleta, cultivo, recreação etc (COSTA NETO, 2023, s.p.).

Os Seres Térmicos, segundo o testemunho de Rudolf Steiner, era cada homem, cada ser, era um organismo feito de temperaturas mutáveis. “Antes da etapa solar, espíritos do fogo ou arcanjos animaram os corpos daqueles “homens”, que começaram a brilhar e a resplandecer (Borges, 1981, p. 192)”.

Imagem 14 - Humanoide – Seres Térmicos



Fonte-<http://blogskylab.blogspot.com/2013/10/20-criaturas-fantasticas-do-rpg>. Acesso em 20/03/2025.

2.4 Seres antropomórficos:

2.4.1 Monóculo:

Antes de ser nome de um instrumento, a palavra monóculo foi aplicada aos que possuíam um só olho. (...) A nação dos ciclopes não era a única que possuía um só olho; Plínio (VII, 2) também menciona os Arimáspios, homens notáveis por terem um só olho, e este no meio da testa. (Borges, 1981, p. 100-101)

Imagem 15 – Ciclope - Monóculo



Fonte - <https://br.pinterest.com/holwnm/ciclope/> . Acesso em 20/03/2025

2.4.2 Mandrágora:

Como o boramez, a planta chamada mandrágora confina com o reino animal, porque grita quando a arrancam; esse grito pode enlouquecer os que o escutam (Romeu e Julieta, IV, 3). Pitágoras chamou-a antropomorfa; o agrônomo latino Lucio Columela, semi-humana, e Alberto Magno escreveu que as mandrágoras representam a humanidade, com a distinção dos sexos (Borges, 1981, p.89).

Imagem 16 – Mandrágora



Fonte - Polypodium Barometis (Agnus Scythicus) Iconografia Plantas Século XIX. (ALMEIDA, 1801, s.p).

Essa é a fase em que será apresentada a conceituação para a criação do personagem fantástico. Em uma aula expositiva a(o) professora(o) apresentará aos estudantes o desafio de criar um personagem inédito, que gere empatia nas pessoas e faça com que o leitor se envolva emocionalmente com o ser criado. Para isso, os personagens bem elaborados são aqueles que resultam do detalhamento de suas características.

Para dar vida ao personagem, os estudantes precisam definir a personalidade, as experiências, traumas, condições emocionais e familiares, classe social, vida profissional, características físicas, idade, etc. De acordo com Mylle Silva (apud Rocha, 2024, p. 8), o estudante deve escrever tudo sobre o personagem, “como se fosse um ser vivente e pensante”.

“Complementando, McCloud (2008), afirma que a criação de personagens complexos, apaixonantes e humanizados envolve a união de três qualidades: uma vida interior, distinção visual e traços expressivos. (Rocha, 2024, p. 8).

Durante a experiência docente da pesquisadora responsável pela apresentação desta dissertação, a prática de criação de personagens foi um exercício proposto em sala de aula que apresentou diversos resultados positivos. Pode ser citado o envolvimento maior dos estudantes, a troca de informações entre eles e a variedade de soluções apresentadas nas

características dos personagens. Em anexo a esta dissertação está sendo apresentado um exemplo da “Ficha de Criação de Personagem”, como sugestão de suporte pedagógico para as aulas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dos anos, o trabalho docente da pesquisadora com crianças e adolescentes proporciona observações mais apuradas das reações dos estudantes frente aos conteúdos apresentados em sala de aula. Inicialmente, a hipótese de que a temática das criaturas fantásticas motiva a expressão e a criação de desenhos entre os adolescentes tornou-se uma questão a ser investigada. Depois de certo tempo, a partir de conversas com os estudantes e da observação dos desenhos que eles fazem, surgem questionamentos sobre a possibilidade de os seres imaginários não serem a principal motivação para o processo de criação dos desenhos. Desta forma, na pesquisa de campo, com a pergunta sobre o que acham mais atraente nos jogos, vídeos e filmes que assistem, a grande maioria dos estudantes responde que são os personagens.

Esses seres que conduzem as histórias apresentam-se como dotados de poderes que os tornam atraentes em suas ações, em suas características físicas, psicológicas e nas expressões faciais e corporais. O exercício de criação de personagens, em primeiro lugar, deve definir a proposta da criatura a ser inventada, ou seja, qual o principal traço de personalidade do personagem. Neste momento, a temática das criaturas fantásticas apresenta-se como forma de direcionar o desenho para a criação de um personagem com características fantásticas. Define-se então, para esta dissertação, as criaturas fantásticas como um personagem criado, por desenho, a partir de referências ao universo fantástico com superpoderes, habilidades e características físicas que o diferenciam dos seres humanos e tragam aspectos psicológicos e comportamentais capazes de provocar curiosidade e admiração das pessoas. Neste aspecto, constituem-se em personagens de histórias presentes em jogos, revistas e outras mídias, que podem ter tamanhos variados, ângulos de visão diferenciados, provocando e contrapondo diversas interpretações.

Neste sentido, surge a questão sobre o papel das mídias digitais na elaboração dos desenhos. As respostas dos estudantes dizem que os jogos, vídeos, filmes e impressos que assistem não são a maior fonte de inspiração para eles. Apesar das imagens do Pinterest, os vídeos do Tik Tok ou os personagens dos jogos, influenciarem algum elemento do desenho, um dos aspectos citados pelos estudantes que se apresentam decisivos em algumas de suas

falas são os sentimentos e pensamentos de tristeza, medo, traumas, doenças e problemas. Assim, considera-se que um dos aspectos mais enriquecedores no processo de criação dos desenhos seja o papel da imaginação na elaboração das imagens. Ressalta-se o relato de um estudante ao expor que todos os monstros ou personagens que ele desenha surgem do pensamento, de uma ou várias habilidades, como uma fraqueza, a alimentação, a força, o estilo de vida e as histórias: “(..) por isso para mim cada monstro (personagem) é superinteressante” Estudante 8(º).

No relato acima, percebe-se que os exercícios que utilizam a fantasia no ensino/aprendizagem de arte têm o potencial de atrair o interesse dos estudantes e motivar a expressão e a criação. O trabalho com a fantasia pode ser uma maneira de despertar a atenção e o interesse no contexto escolar, sendo uma forma de lidar com a realidade ou de agir sobre ela. Quanto aos desenhos representarem a fantasia ou a realidade, alguns estudantes responderam fantasia e realidade, o que pode significar a proximidade entre os dois conceitos para eles em suas representações. Considerando que a imaginação e a fantasia se nutrem do já existente, do vivido, das experiências e da lembrança de vivências concretas, estas podem ser exploradas na produção de trabalhos artísticos.

Além disso, no ensino aprendizagem da arte, a prática do desenho como interlocutora e relatora do universo fantasmagórico dos estudantes, pode ser uma forma de se apresentar ao mundo, provocando também a reflexão sobre as imagens que fazem parte do cotidiano deles. Os adolescentes que desenham integrando experiências passadas com novas percepções do meio em que vivem estão produzindo conhecimento. O que pode ir além dos conteúdos artísticos, uma vez que o desenho torna visível os pensamentos, reflexões e proporciona a troca de informações entre os estudantes.

Para concluir, é possível identificar na fala dos estudantes participantes da pesquisa, a relação singular que eles têm com o processo de criação de seus desenhos. Apesar de abranger um grupo de apenas dez adolescentes, os relatos apresentados proporcionam a reflexão sobre vários aspectos importantes que podem ser destacados para a aprendizagem da arte, como a valorização de exercícios que envolvam a imaginação, a reflexão e o conhecimento em arte, inter-relacionado com outras áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Anaquel Gonçalves. A importância da contextualização na prática pedagógica. **Research, society and development**, v. 8, n. 11, 2019.
- ALMEIDA, Romão Elói de. Polypodium Barometis (Agnus Scythicus). Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin, 1801, s.p.
- ALVIM, Mônica Botelho. Arte e vida entre visibilidade e invisibilidade. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**. Rio de Janeiro, 72 (1): 25-39, 2020.
- ANDRADE, Fabrício Pereira. **Arte/educação: paradigmas do século XXI**. São Paulo: Annablume, 2014.
- ANDRADE, Mário de. Do desenho. In: **Aspectos das artes plásticas no Brasil**. 2ª ed, São Paulo: Martins, 1975. p. 69-77.
- BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o ensino da arte no Brasil**, São Paulo, Cortez, 2001.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Trad. Luis Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo, Edições.
- BASBAUM, Ricardo Wroclaw. **Manual do artista**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.
- BALISCEI, João Paulo, LACERDA, Eva e TERUYA, Teresa Kazuko. “Eu não sei desenhar”: questionando dons e outras habilidades supostamente excepcionais presentes no ensino de Arte. Universidade Estadual de Maringá – UEM. **Imagens da Educação**, v. 8, n. 1, e32375, 2018.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BORGES, Jorge Luís. **O livro dos seres imaginários**. Trad. Carmen Vera Cirne Lima. Porto Alegre: Globo, 1981.
- CHAGAS, Anivaldo Tadeu Roston. O questionário na pesquisa científica. **Administração on line**, v.1, n. 1, p.25, 2000.
- COSTA NETO, Eraldo Medeiros. Curupira e Caipora: o papel dos seres elementais como guardiões da natureza. **Boletim Museu Paraense Emílio Goeldi**. Ciências Humanas 18 (1), 2023.
- CRUZ, Camila Rodrigues Moreira. Desenho, traço, registro: da escrita à imagem. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n.13, SESC São Paulo, dezembro de 2021.
- DAMÁSIO, António R. **O erro de Descartes: Emoção, razão e cérebro humano**. 21ª. ed. Trad. Dora Vicente, Georgina Segurado. Mem Martins (Portugal): Europa-América, 2000.
- DELORY-MOMBERGER, Christine. Abordagens metodológicas na pesquisa biográfica. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 51, p. 523-536, 739-740, set./dez.,

2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782012000300002>. Acesso em: 2 maios 2024.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho. Desenvolvimento do grafismo infantil.** São Paulo: Scipione, 1994.

DERDYK, Edith. **O corpo da linha. Notações sobre desenho.** Belo Horizonte: Relicário, 2024.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DIAS, Aline. **Cadernos de desenho.** Florianópolis: Corpo editorial, 2011.

FERNANDES, Sílvia Patrícia Romão Moreira. **Pinterest: um estudo de eye tracking.** Dissertação de mestrado: Universidade do Minho, Braga, 2016.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa.** Editora Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 1986.

FREITAS, Neli Klix. Desenho, imaginação e interação social: percursos inclusivos. **Revista da Associação de Professores de Expressão e Comunicação Visual-Imaginar** nº 50, Universidade do Estado de Santa Catarina, 2008.

GARCIA, Maria Inês. As criaturas fantásticas na nossa sociedade: passado e presente. in: RAMOS, Artur (org.). **Expressão múltipla: teoria e prática do desenho.** Lisboa: Centro de Investigação e de Estudos em Belas Artes, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, 2018. p. 145-157.

GAMA-KHALIL. Marisa Martins. A literatura fantástica: Gênero ou modo? **Terra roxa e outras terras – Revista de Estudos Literários.** Vol. 26, dez. 2013.

GAMERO, Raquel. **Pesquisa? Só no Paper! A constituição da identidade de professor-pesquisador em formação inicial.** Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) Universidade Estadual de Londrina, 2011, 196f, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Como laborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas S.A, 2002.

GORGATTI, Eliana Cristina de Alvarenga Saraiva. A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados: animes culturais ou fruto da ic de massa? **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação (RESAFE)**, [S. l.], n. 2, 201, 2011, p. 1-8) Disponível em <https://periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/view/3958>. Acesso em: 1 jun. 2024.

HERZOG, Vivian. **Desenho: reservatório de vestígios.** Dissertação (Mestrado em Linguística, Letras e Artes), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, p.109, 2011.

LANIER, Vincent. Devolvendo arte à arte-educação. Trad. Silvana Garcia. **Revista Ar'te**, ano3, n.10, 1984.

LOPES, Maria Cecília; ALVES, Rosana Cardoso; NUNES, Magda Lahorgue. **Sono dos adolescentes**. Rio de Janeiro: Atheneu, 2023.

MEIRA, Karla; TRINDADE, Eneus. Roblox: presença marcária e cultura do consumo infantil. **XVII Congresso Brasileiro Científico de Comunicação Organizacional e Relações Públicas** Universidade do Estado do Rio de Janeiro – 10 a 12 de maio de 2023.

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva. Tik Tok como novo suporte midiático para a aprendizagem criativa. **Revista Latino-americana de Estudos Científicos**. V. 01, N.02 Mar./Abr. 2020.

MUBARAC, Luiz Claudio (org.) e outros. **Sobre o desenho no Brasil**. São Paulo: Escola da cidade, 2019.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**, Editora Vozes. Rio de Janeiro 187, p. 1977.

PALFREY, John e GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**. Trad. Magda França Lopes. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PASSARELLI, Brasilina; JUNQUEIRA Helio Antônio; BELO Angeluci, CÉSAR, Alan. Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos diante das telas. **Matrizes**, vol. 8, núm. 1, 2014, Universidade de São Paulo, p. 159-178.

PEREIRA, Laura Pedri; SCHNEIDER, Thaisa. Mood board digital: o uso do Pinterest por criadores de Moda e Design Digital. **IARA – Revista de Moda, Cultura e Arte**, São Paulo: Centro Universitário Senac. Vol. 9 no 1 – setembro de 2016.

PEREIRA, Marcos Villela. Contribuições para entender a experiência estética. **Revista Lusófona de Educação**. PUCRS, 2011.

PERNISA JÚNIOR, Carlos. Mídia digital. **Lumina** - Juiz de Fora - Facom/UFJF - v.4, n.2, p. 175-186, jul./dez. 2001 v. 5, n. 1, jan./jun. 2002.

PILLAR, Analice Dutra. Visualidade contemporânea e educação: interação de linguagens e leitura. **Revista Contrapontos - Eletrônica**, vol. 13 - n.3, p. 178-185/ set-dez 2013.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Cognição Imaginativa. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, p. 96–104, 2013.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Fugindo da escola do passado: arte na vida. **Revista Digital do LAV**, v. 8, n. 2, p. 1-4, 2015.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. A Cognição Imaginativa na formação de professor@s/artistas– Experiências em diálogo. **Anais do XXVI CONFAEB-Boa Vista**, 2016.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta. **Revista de Artes, Moda, Design**, Florianópolis, v.7, n.3, p. 1-23, 2024.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética. Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística.** São Paulo, EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística.** São Paulo: Intermeios, 2013.

SILVA, Arthur Barbosa Seibt; ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Environment Artist: Um estudo sobre as exigências profissionais na indústria de jogos digitais. **SBC – Proceedings of SBGames**, Florianópolis, 2019.

SILVA, Tatiane; CUNHA, Marcus Vinicius. Dewey e a experiência estética: uma contribuição ao Ensino de Arte. **Revista Apotheke**, Florianópolis, v. 7, n. 2, 2021.

SILVERSTEIN, Shel. **Fuja do Garabuja: e outros seres fantásticos.** São Paulo, Companhia das letrinhas, 2021.

TOMASELLO, Michael. Trad. Cláudia Berliner. **Origens culturais da aquisição do conhecimento humano.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ANEXOS**ANEXO A – Questionário apresentado aos estudantes**

1- NOME COMPLETO:*

Sua resposta

2- IDADE:

*

Sua resposta

3- Qual é o nome da escola que você estuda?

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR AMÍLCAR MARTINS
ESCOLA MUNICIPAL PRESIDENTE TANCREDO NEVES

Outro:

4- Você gosta de desenhar?

*

POUCO

MUITO

ÀS VEZES

Outro:

5- Há quanto tempo você começou a desenhar?

*

Há mais de dois anos.

Há dois anos atrás.

Há menos de dois anos.

Outro:

6- ESCOLHA ENTRE AS OPÇÕES ABAIXO O TEMA PREFERIDO DE SEUS DESENHOS*

AUTOMÓVEIS, OBJETOS, LUGARES

PESSOAS OU ANIMAIS

CRIATURAS FANTÁSTICAS

PERSONAGENS DE FILMES E JOGOS

Outro:

7- DE ONDE VOCÊ TIRA INSPIRAÇÃO PARA SEUS DESENHOS? *

Sua resposta

8- QUAIS OS MATERIAIS VOCÊ UTILIZA PARA FAZER OS SEUS DESENHOS? *

Sua resposta

9- O QUE TE ATRAI MAIS NOS JOGOS, VÍDEOS E FILMES QUE VOCÊ ASSISTE? *

AS CORES

OS PERSONAGENS

OS ROSTOS E EXPRESSÕES

AS AÇÕES
NENHUM DESSES
OUTRO

Outro:

10- ALGUM DESENHO JÁ TE PROVOCOU ALGUM SENTIMENTO DE FRUSTAÇÃO OU
IRRITAÇÃO? *

SIM

NÃO

Outro:

11- Se você respondeu SIM na questão anterior escreva qual foi este desenho. Se respondeu NÃO passe para a
próxima questão. *

Sua resposta

12- Os seus desenhos representam algo da realidade?

*

SIM

NÃO

Outro:

13- Os seus desenhos representam algo da fantasia? *

SIM

NÃO

Outro:

14- Seus desenhos contam uma história? *

SIM

NÃO

Outro:

15- Seus desenhos têm personagens? *

SIM

NÃO

Outro:

16- Seus desenhos tem um título? *

SIM

NÃO

Outro:

17- Em qual horário você mais gosta de desenhar? *

Sua resposta

18- Você escreve alguma coisa junto com os seus desenhos? *

SIM

NÃO

Outro:

19- Você tem um caderno para fazer seus desenhos?

*

SIM

NÃO

Outro:

20- Você gosta de desenhar em folha com linhas ou sem linhas? *

COM LINHAS

SEM LINHAS

Outro:

21- Você acha que as linhas do papel te ajudam ou te atrapalham no desenho? *

ME AJUDAM

ME ATRAPALHAM

Outro:

22- Você utiliza lápis ou caneta para desenhar? *

LÁPIS

CANETA

OUTRO. QUAL?

Outro:

23- Você gostaria de escrever alguma coisa sobre os seus desenhos que não foi perguntado neste questionário?

Não. (Obrigada por suas respostas)

Sim. (Vá para a próxima questão)

24- Se você respondeu sim na questão anterior, escreva o que você gostaria de acrescentar sobre o seu desenho.

Sua resposta

OBRIGADA POR SUAS RESPOSTAS!!

Sua resposta

ANEXO B – Roteiro da entrevista

A sequência das perguntas poderá ser alterada na entrevista com os participantes, em função das respostas dadas por eles. Durante as entrevistas também poderão ser incluídas outras perguntas em função das respostas.

Parte 1: Auto definição e características socioculturais associadas aos desenhos

1. Como você se descreve? Isto é, como você diria quem é você para alguém?
2. Você se considera criança ou pré-adolescente? Por quê?
3. Seus desenhos mostram alguma coisa sobre você?
4. O que você representa nos desenhos são personagens que a maioria dos seus colegas conhecem?
5. Você acha que os seus desenhos influenciam seus colegas ou algum adulto que você conhece?
6. O que você valoriza em uma pessoa para fazer dela sua amiga?
7. Você já sentiu vontade de ser amigo(a) de uma pessoa pelos desenhos que ela faz?
8. Você sabe o que significa ser um artista?
9. Você se considera um artista?
10. Você tem algum amigo ou amiga artista?
11. Quando você está muito triste ou muito feliz influencia na sua vontade de desenhar?
12. Quando você vê um amigo desenhando, você também quer desenhar?
13. Você já começou a desenhar por que viu um amigo desenhando?
14. Você tem hábito de desenhar com seus amigos? (Em caso afirmativo perguntaremos os lugares que costuma desenhar).
15. O que te motiva a começar a desenhar?
16. O que mais desperta a sua atenção em um desenho?
17. Você coleciona figurinhas de álbum ou outras coisas? (Em caso negativo, perguntaremos se existe algo que gostaria de colecionar).
18. Seu material escolar tem estampa de personagem?
19. Você costuma ler livros infanto-juvenis?
20. Quais são as figuras ou personagens que você vê nos livros, vídeos ou jogos e mais te chamam a atenção?

Parte 2: Influência dos pais

1. Você tem o hábito de sair com seus pais no final de semana? (Em caso afirmativo perguntaremos onde costuma ir).
2. Você costuma pedir a opinião de seus pais sobre os seus desenhos?
3. O que seus pais pensam de seus desenhos, eles te incentivam a desenhar?
4. Seus pais costumam comprar materiais de desenho para você e na quantidade que você pede?
5. Você costuma pedir para seus pais comprarem materiais de desenho?

Parte 3: interação com a mídia

1. Você já pediu para seus pais comprarem algo sobre os personagens que você viu em vídeos ou jogos?
2. Quando está assistindo uma programação na TV ou na internet e aparece um personagem que você desenha, qual é a sua reação?
3. O que te faz mudar seus desenhos ou ter uma nova inspiração quando você está assistindo

TV ou está na internet?

4. Você costuma sentir vontade de desenhar quando vê na TV ou na internet algum personagem diferente?
5. Você gosta de roupas ou outros produtos com os personagens que desenha?

Parte 4: usos da tecnologia

1. Seus pais controlam o tempo que você acessa a internet?
2. Seus pais controlam o que você acessa na internet?
3. Você tem o hábito de assistir vídeos sobre os personagens que você desenha?
4. Você gostaria de ser um YouTuber para mostrar como você faz os seus desenhos? (Em caso afirmativo perguntaremos o que gostaria de publicar no canal).
5. Seus pais pedem para você ficar próximo(a) a eles quando está fazendo pesquisas na internet ou assistindo a vídeos, para que eles possam ver ou ouvir o que você está fazendo ou assistindo?
6. Seus pais costumam orientar sobre o que você pode acessar ou fazer na internet?
7. Você tem perfil nas redes sociais? (Em caso afirmativo perguntaremos em quais redes, o número de amigos e/ou seguidores, se aceita todos os convites de amizade e/ou seguidores, o que costuma publicar/compartilhar. Em caso negativo perguntaremos se não tem vontade de ter um perfil nessas redes).
8. Você usa aplicativos? (Em caso afirmativo perguntaremos quais os aplicativos usados e para quê. Também perguntaremos se costuma comprar por aplicativos).
9. Você tem o hábito de jogar online? (Em caso afirmativo perguntaremos se costuma comprar nesses jogos para avançar nas fases).
10. Você segue alguma comunidade de desenhos?
11. Você usa muito o celular de seus pais para acessar a internet? (Faremos essa pergunta para aqueles que informaram no questionário que não têm celular e usam o dos pais).
12. Você assiste a vídeos no Youtube? (Em caso afirmativo perguntaremos o que geralmente assiste e se quando assiste a esses vídeos os pais estão ao seu lado).

Última etapa: a experiência de responder ao questionário.

Depois de responder as perguntas referentes a pesquisa propriamente dita, os estudantes responderão as seguintes questões:

1. Você já participou de uma pesquisa antes?
2. Como se sentiu ao ser convidado(a) para participar desta pesquisa?
3. O que você acha de uma pesquisa preocupada com o tema de seus desenhos, isto é, com os personagens que você gosta de desenhar?
4. Você ficou com dúvida com relação a alguma pergunta e precisou de ajuda para entender o que estava sendo perguntado? (Em caso afirmativo perguntaremos se foram muitas perguntas e o tipo de dúvida).
5. Você acessou o questionário sozinho(a) ou precisou de ajuda?
6. Você ficou cansado(a) ao responder o questionário?
7. Em quanto tempo você conseguiu responder as perguntas do questionário?

ANEXO C: Exemplo de Ficha de Criação de Personagem Fantástico

1- Meu personagem será: () Ser Híbrido () Humanóide () Um asno de Três Patas () Ser antropomórfico

2- Nome do meu personagem fantástico:

3- Idade:

4- Local de nascimento:

5- Localização atual:

6-Nacionalidade:

7-Profissão:

8-Renda:

9-Altura:

10-Cor dos olhos:

11-Cor do cabelo:

12- Textura do cabelo:

13- Comprimento do cabelo:

14- Características marcantes (tatuagens, piercings, cicatrizes, marcas de nascença):

15- Usa óculos?

16- Estilo de roupa:

17-Sua aparência é...:

() Desgrenhada () Bem arrumada () Casual () Clássica

18-“Tiques” e maneirismos marcantes:

19- Sofre de doenças crônicas?

20- Tem alguma alergia?

21-Tem alguma deficiência:

22- Característica marcante: (exemplos: fala gírias, tem sotaque forte, tom de voz agudo, gesticula o tempo inteiro, gagueira):

23-Escolaridade:

24-Quem são seus melhores amigos:

25-Tem inimizadas?

26- Quais redes sociais ele(a) usa?

Facebook () Instagram () Twitter () Snapchat () Linked-In () Outra opção

27- Para que ele(a) usa as redes sociais?

28- Características psicológicas:

() Esperto(a) e malandro (a) () Inteligente e estudioso(a)

() Otimista () Pessimista () Realista () Sonhador(a) () Extrovertido(a) ()
Introvertido(a)

29- Qual é o seu som favorito?

30- Qual é o seu lugar favorito?

31- Seu maior defeito:

32-Melhor qualidade:

33- Maior medo:

34- Seu humor habitual é... () Alegre () Neutro () Desanimado () Estressado () Sempre
oscilando () Outra opção

35- O que o(a) deixa entediado?

36- O que o(a) deixa com raiva?

37- Desenhe o personagem que você criou.

38- Modele o seu personagem com massa de modelar.