

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
MARIANA FÉLIX**

**CRIAÇÃO E PERCEPÇÃO
A IMAGINAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM EM ARTE**

**BELO HORIZONTE
2017**

MARIANA FÉLIX

**CRIAÇÃO E PERCEPÇÃO
A IMAGINAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM EM ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais, modalidade Licenciatura, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título.

Orientador: Prof. Dr. Geraldo Loyola

BELO HORIZONTE

2017

À minha mãe, que de onde está faz parte
dessa conquista.

AGRADECIMENTOS

Agradeço especialmente ao meu orientador, Geraldo Loyola, por compartilhar seu conhecimento tanto no desenvolvimento desse trabalho quanto nas aulas do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Às professoras Rosvita Kolb e Juliana Gouthier, pelo auxílio durante os anos na Licenciatura.

À equipe da Escola Estadual Professor Pedro Aleixo, especialmente à professora de Arte, Kenya, ao coordenador, Felipe, e à Karina, que me auxiliaram durante meu percurso como professora estagiária, contribuindo com meu enriquecimento profissional.

À minha família, por sempre acreditar em mim.

A expressão reta não sonha.
Não use o traço acostumado.
A força de um artista vem das suas
derrotas.
Só a alma atormentada pode trazer para a
voz um formato de pássaro.
Arte não tem pensa:
O olho vê, a lembrança revê, e a
imaginação transvê.
É preciso transver o mundo.

Manoel de Barros

RESUMO

A imaginação é uma vertente do conhecimento, e nas escolas pode tornar-se um conceito rico para explorar a cada experiência desenvolvida. Esse trabalho busca refletir sobre o conceito da imaginação nos processos de criação, especialmente em proposições para o ensino-aprendizagem em Artes Visuais. Visa, portanto, estimular a imaginação criativa dos alunos, convergindo métodos e metodologias que propõem a estimulação do desenho de observação e de criação e a exploração do imaginário dos alunos. A proposta buscou integrar a pesquisa e produção autoral como artista com experiências no ensino-aprendizagem, desenvolvidas em 2017, com alunos do sétimo ao nono ano do ensino fundamental da Escola Estadual Professor Pedro Aleixo, localizada em Belo Horizonte, Minas Gerais.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem em Arte, arte fantástica, imaginação, criação.

ABSTRACT

Imagination is a strand of knowledge, and in schools, it can become a rich concept to explore in each developed experience. This work seeks to think over the concept of imagination in the processes of creation, especially in propositions for teaching-learning process in Visual Arts. It aims, therefore, to stimulate the creative imagination of the students, converging methods and methodologies that propose the stimulation of the observation drawing and creation, and the exploration of the imaginary of the students. The proposition sought to integrate research and authorial production as artists with experiences in teaching-learning process, developed in 2017, with students from the seventh to the ninth year of elementary education at the State School Professor Pedro Aleixo, located in Belo Horizonte, Minas Gerais.

Keywords: Teaching-learning process in Arts, fantastic arts, imagination, creation.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – O Jardim das Delícias (detalhe), Hieronymus Bosch	12
Figura 2 – <i>Ents</i> , por Alan Lee	14
Figura 3 – Melkor e Ungoliant, por John Howe	15
Figura 4 – Daenerys e Drogon, por Marc Simonetti	15
Figura 5 – O Homem Pálido, por Guillermo del Toro	16
Figura 6 – Kromaque, por Mariana Félix	17
Figura 7 – Alien: The Archive, por Giger	18
Figura 8 – Alien: The Archive, por Giger	19
Figura 9 – Metamorfoses e Heterogonias, por Walmor Corrêa	20
Figura 10 – Fotos do material, por Mariana Félix	24
Figura 11 – Desenhos de observação dos alunos	25
Figura 12 – Gabinete de Curiosidades, Guillermo del Toro	29
Figura 13 – The Lost Work of Dr. Spencer Black	31
Figura 14 – O Livro das Criaturas de Harry Potter	31
Figura 15 – Criatura, por Anastasios Gionis	32
Figura 16 – Desenhos dos alunos da Escola Pedro Aleixo	34

SUMÁRIO

Introdução	10
1 A Arte Fantástica	12
2 Imaginação e ensino-aprendizagem: aproximações	22
3 Materiais didático-pedagógicos: desenvolvimento e experimentação	28
3.1 A Caixa Estimuladora	30
Considerações	35
REFERÊNCIAS	36

Introdução

A imaginação dentro do campo da arte é um assunto amplo que pode ser debatido de diversas formas. No campo da criação, segue um rumo desafiador onde referências pessoais, subconsciente e cognições se misturam. No campo do ensino da Arte, consegue ser ainda mais complexa, pois pode ser desenvolvida de diversas formas, e com resultados cada vez mais diferenciados.

O embrião deste trabalho busca convergir o que desenvolvi como artista dentro dos ateliês de pintura, no curso de Graduação em Artes Visuais, Bacharelado, da Escola de Belas Artes da UFMG – um misto de criação de seres híbridos e monstros próprios com a inserção de textos pessoais – com o que foi aprendido no mesmo curso, na modalidade Licenciatura.

Dentre as possibilidades que as modalidades proporcionam, está a de conseguirmos desenvolver o saber construído dentro dos ateliês nas aulas de Arte para o Ensino Básico. Meu trabalho envolve a construção de monstros e criaturas únicas com base na criação por meio da imaginação, e o objetivo é desenvolver esse conceito nas salas de aula. Para isso, precisei combinar experiências pessoais que tive durante o curso de Licenciatura.

Como fonte de referência, o conceito da imaginação abarca todo o meu trabalho como artista, e rege boa parte do modo como conduzo minhas criações, e é sobre esse conceito e o modo como podemos manuseá-lo que esse trabalho mostra. Para explorar o conceito da imaginação dentro de sala de aula, recorri aos estudos de professores do ensino de Arte como a ideia da cognição imaginativa, de Lúcia Pimentel (2013), sobre materiais didáticos voltados para o ensino-aprendizagem em Arte, de Geraldo Loyola (2016), e as propostas pedagógicas de Ana Mae Barbosa (2010) foram fundamentais. Assim como os professores, estudos de Arthur Efland (2005) sobre as cognições e suas vertentes, e a arte como experiência e seu conceito estético, de John Dewey (2010), ajudaram a contextualizar a pesquisa e este texto.

No primeiro capítulo deste trabalho, abordo e contextualizo a história da Arte Fantástica e como ela influenciou meu trabalho, citando artista referências, como Bosch, Dalí e Giger.

No segundo capítulo, apresento experiências vividas em salas de aula do Ensino Fundamental, durante meu percurso como aluna do curso de Artes Visuais, modalidade Licenciatura, onde ensinei conceitos e noções básicas de desenho e conduzi aulas até chegar à parte da criação, pelos alunos, de seres híbridos e monstros por meio da imaginação.

No terceiro capítulo, explico um pouco sobre o material didático desenvolvido durante as disciplinas de Laboratório de Licenciatura I e II, e como esse material foi utilizado pelos alunos durante a disciplina de Estágio III.

Por fim, considerações finais sobre meu processo como professora-artista e como a experiência com os alunos ampliou a percepção acerca da arte e do ensino-aprendizagem, influenciando, inclusive, na minha produção pessoal.

1 A Arte Fantástica

A Arte Fantástica é um termo difícil de ser contextualizado, pois está presente em várias pinturas – em boas doses ou de forma mais singela – de vários artistas, e, principalmente, de várias épocas. Não é um termo que se possa aplicar a um movimento histórico específico, artistas que são considerados surrealistas, cubistas e até mesmo barrocos, podem se encaixar na corrente Fantástica. Como caracterizar uma obra de Salvador Dalí, Goya e Bosch se suas figuras, ao mesmo tempo que mexem com o imaginário das pessoas, causam estranheza?

A Arte Fantástica permeia todos os períodos da arte. Os híbridos do Egito Antigo já fascinavam o espectador muito antes das criaturas de Bosch, que por sua vez causam alvoroço muito antes da *concept art*¹ de Giger.



Figura 1 – O Jardim das Delícias (detalhe), Hieronymus Bosch
Fonte: Jeroen... (2016, *online*)

Nas Artes Visuais, o Fantástico é mais uma manifestação particular do real, e não o seu oposto, e pode ser encontrado em outros campos, como arquitetura, cinema e literatura. Schurian (2005) destaca que a arte fantástica é construída em

¹ Como o próprio nome diz, a *concept art*, ou arte conceitual, é uma forma de expressão que é usada com objetivo de expressar ideias e reflexões, sem realmente ter algo completo. Nesse texto, a arte conceitual é citada como recurso para esboços conceituais de artistas que trabalham no cinema.

cima de sentimentos inconscientes, e ganha forças na primeira metade do século 20, em uma época em que a incerteza e o medo eram sentimentos corriqueiros. O mundo do fantástico foca-se na psique humana, e não no objeto.

A Arte Fantástica vem ocupando cada vez mais espaço em diversos campos da arte de um modo geral, como no cinema, literatura e, o mais importante e o que nos interessa aqui, no campo da criação. Tolkien, escritor britânico, fez uso da mitologia nórdica para criar seu mundo particular denominado *Eä*, palco das suas famosas histórias, como “O Senhor dos Anéis” e “O Hobbit”, narrativas adaptadas para o cinema que, por sua vez, serviu de referência para outros escritores do mesmo segmento, como George Martin, em suas obras da saga “As Crônicas de Gelo e Fogo”.

Dragões, *trolls*², monstros e híbridos permeiam esse movimento da arte, e os ilustradores fazem com que as palavras deixadas nas páginas virem criaturas visuais únicas. Alan Lee, ilustrador inglês, é referência para a corrente fantástica. Conhecido por criar na temática de Tolkien, suas ilustrações podem ser vistas nos livros do escritor inglês e também em livros específicos sobre a Terra Média³. Também serviu como referência conceitual para a sequência de filmes de O Senhor dos Anéis, obra adaptada para o cinema pelo diretor Peter Jackson.

² Criaturas do folclore escandinavo, que foram utilizadas por diversos autores de fantasia e readaptadas de diversas formas.

³ Nome dado para a terra fictícia criada pelo escritor J. R. R. Tolkien, onde a maioria dos seus contos e histórias ocorrem.

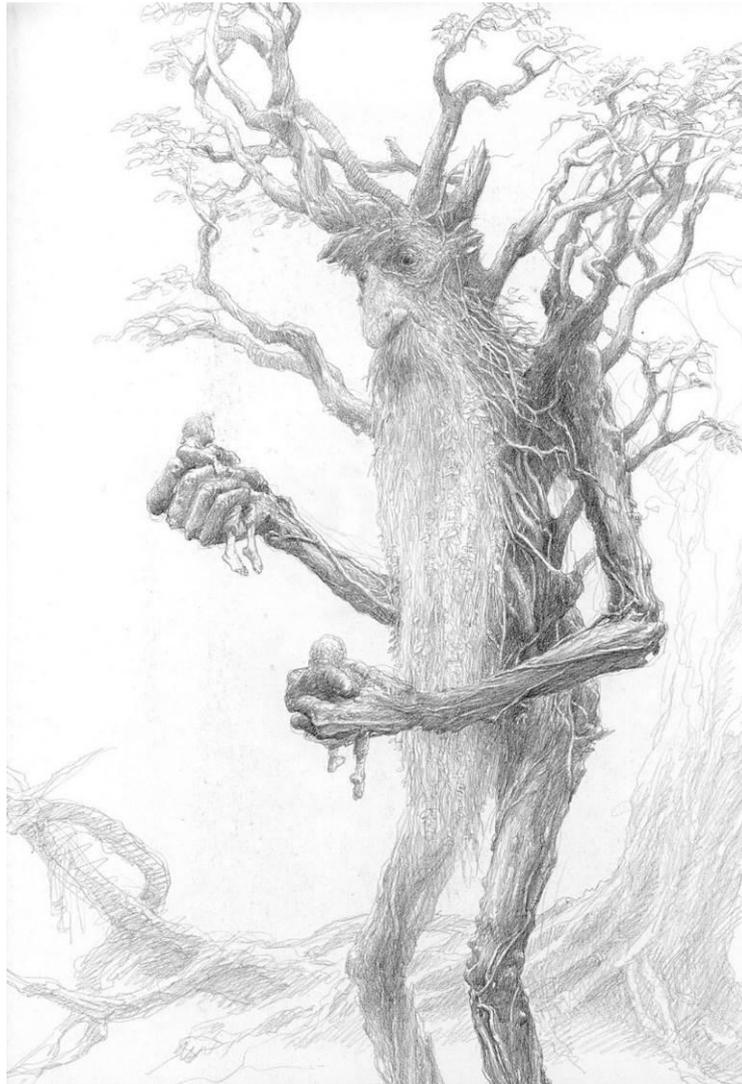


Figura 2 – *Ents*, por Alan Lee
Fonte: Epopéias... (2013, *online*)

Além de Alan Lee, especialistas na Terra Média, como John Howe e Ted Nasmith, ilustradores canadenses, usam das descrições de Tolkien para desenvolver visualmente criaturas únicas.



Figura 3 – Melkor e Ungoliant, por John Howe
Fonte: The Killing... (s/d, *online*)

No campo da ilustração, podemos citar também o francês Marc Simonetti, que deu vida aos personagens do escritor inglês Terry Pratchett, bem como Drogon, o dragão da série As Crônicas de Gelo e Fogo, criado pelo escritor americano George R. R. Martin.



Figura 4 – Daenerys e Drogon, por Marc Simonetti
Fonte: Marc... (2016, *online*)

Assim como na ilustração, o campo cinematográfico bebe desse estudo e é cenário para criações ricas e diversificadas. Diretores de cinema, como Guillermo del Toro, além de introduzirem essas criaturas em seus roteiros, embutem híbridos carregados de referência pessoal.

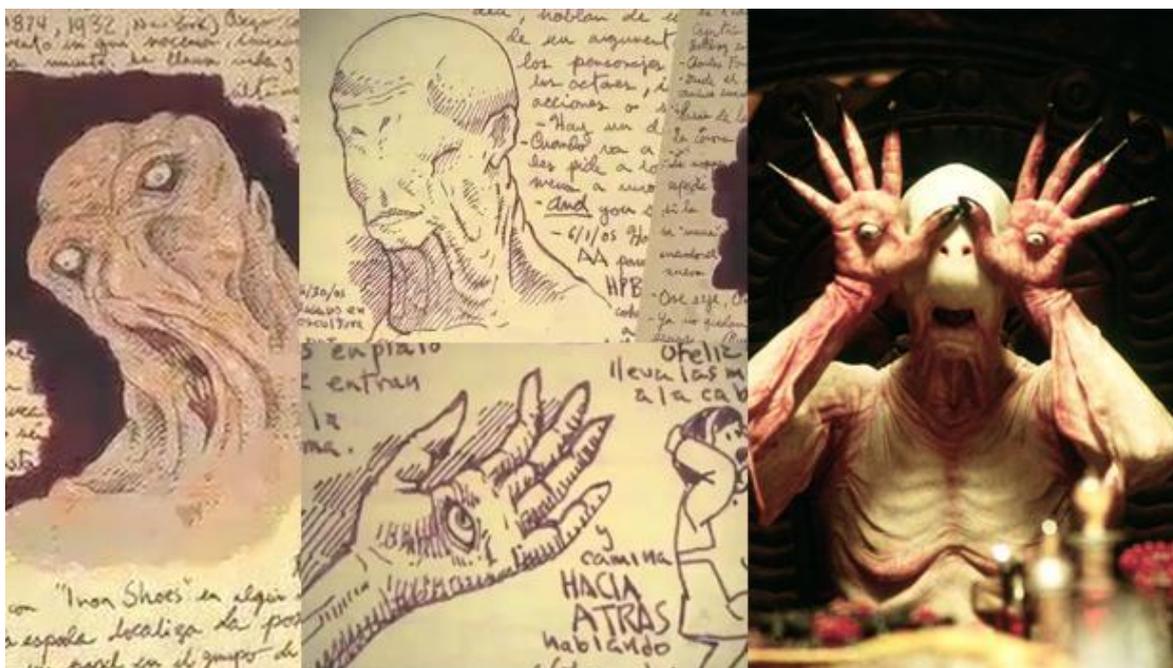


Figura 5 – O Homem Pálido, por Guillermo del Toro
Fonte: Pacific... (2013, online)

Ao escolher cursar o Bacharelado em pintura no curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFMG, o interesse pela criação a partir das palavras foi imediato e, nessa perspectiva, baseei meu processo criativo em trechos retirados de livros que caracterizavam e descreviam criaturas variadas, tais como monstros, híbridos, entre outros. Autores como Tolkien, Martin, Borges e Lewis eram referências para a criação de aquarelas. Del Toro, que também possui um vasto e interessante trabalho artístico, influenciou bastante meus trabalhos. Além de diretores e autores, as mitologias egípcia, grega, nórdica e tupi-guarani serviram como ponto de partida para meu trabalho.

Depois de um tempo, percebi que os monstros mitológicos que eu pintava a partir da descrição de outros já não conseguiam suprir minha imaginação e modos de criação. Busquei, a partir de então, investir na minha imaginação, trazendo referências do meu imaginário, artísticas e pessoais, e com isso consegui no trabalho *Reptila* criar seres imaginários próprios.



Figura 6 – Kromaque, por Mariana Félix
Fonte: a autora

Além de Arte Fantástica, para a criação dos híbridos de *Reptila*, estudei o movimento do Surrealismo, que tem como um dos conceitos principais o estado de fantasia, onde o mundo onírico e o inconsciente têm muita importância. André Breton, porta-voz do movimento que começou no século XX, lançou o primeiro e principal manifesto – o *Manifesto Surrealista*:

Imaginação querida, o que sobretudo amo em ti é não perdoares. [...] Entre tantos infortúnios por nós herdados, deve-se admitir que a maior liberdade de espírito nos foi concedida. Devemos cuidar de não fazer mau uso dela. Reduzir a imaginação à servidão, fosse mesmo o caso de ganhar o que vulgarmente se chama a felicidade, é rejeitar o que haja, no fundo de si, de suprema justiça. Só a imaginação me dá contas do que pode ser, e é bastante para suspender por um instante a interdição terrível; é bastante também para que eu me entregue a ela, sem receio de me enganar (BRETON, 1924, p. 1).

O surrealismo defende a importância do inconsciente na criatividade e busca referências na psicanálise, tendo como seu principal influenciador Sigmund Freud,

que acreditava que as pessoas precisavam libertar o inconsciente, se desprender da lógica e dar vazão aos sonhos. Além disso, o surrealismo exaltava a liberdade de criação, onde a imaginação é livre, não seguindo parâmetros.

Dentre os artistas surrealistas mais conhecidos, podemos destacar Salvador Dalí, Magritte, Miró, entre outros. Mas, de todos os artistas surrealistas, o que causou mais influência nos meus trabalhos desenvolvidos foi Giger, por dialogar com meu trabalho em relação à criação através do Surrealismo Fantástico, e, principalmente, pela elaboração de criaturas monstruosas.

Giger criou trabalhos em diversos campos, entre eles na pintura, escultura, desenho e design. Artista plástico surrealista e ligado à corrente do fantástico, suas obras possuem forte apelo erótico e muito do gênero horror. Usava com frequência a técnica da areografia e, sempre inovador, gostava de testar novos materiais, como fotocópias, para alcançar resultados diferentes, mas foi com a *concept art* de Alien⁴ que Giger ficou conhecido. Além de trabalhar diretamente com o diretor do filme, Ridley Scott, Giger foi escolhido a dedo para desenvolver toda as formas da criatura, desde o ovo até a fase adulta.

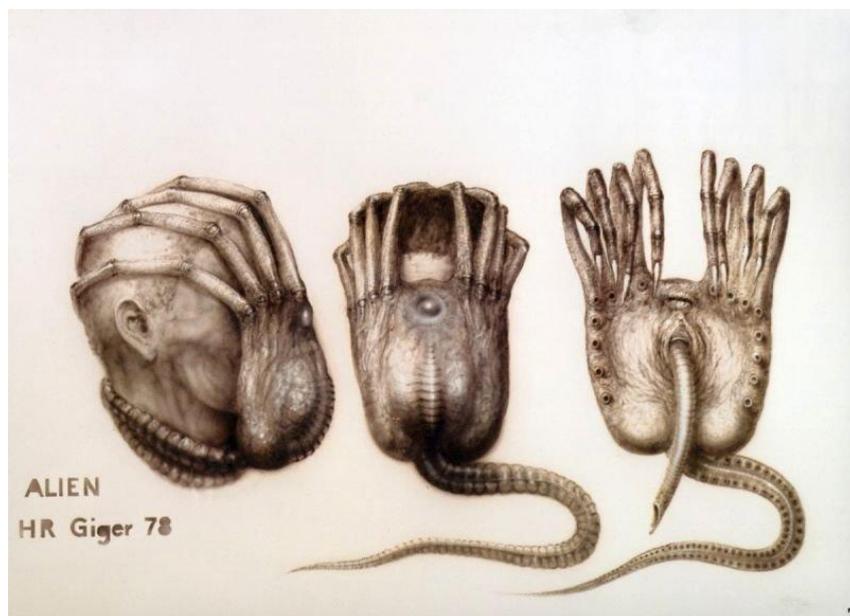


Figura 7 – Alien: The Archive, por Giger
Fonte: Dalton (2014, *online*)

⁴ Filme desenvolvido e dirigido por Ridley Scott, onde a criatura alienígena de mesmo nome é protagonista.

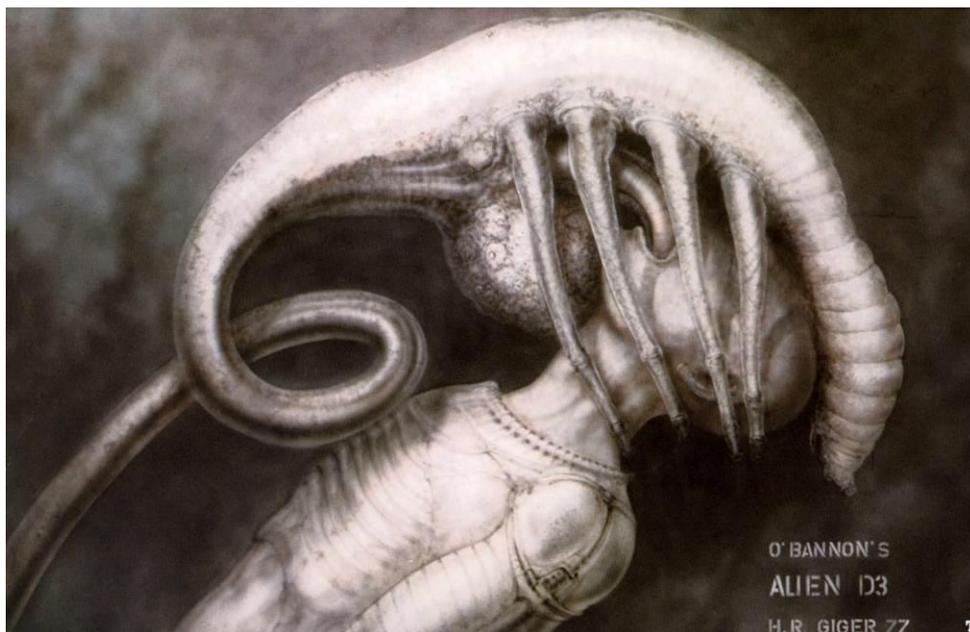


Figura 8 – Alien: The Archive, por Giger
Fonte: Dalton (2014, *online*)

Os híbridos de *Reptila* vieram da imaginação carregada de referências pessoais e artísticas, mas também do meu mundo onírico, onde essas referências se embaralham com meu subconsciente. Assim como os surrealistas, a ideia da imaginação fluindo de forma livre e fora da razão me influenciou muito. Em *Reptila*, vê-se misturas de criaturas que foram referências enquanto criava com base em algo que já existia, como a mitologia, monstros do cinema e pinturas surrealistas, bem como de criaturas sonhadas, adaptadas de forma que se comportassem no conceito que eu queria.

Criar um híbrido ou um monstro não é apenas juntar pedaços, acrescentar formatos, objetos e matéria para que um corpo estranho se forme. Apesar disso, não há uma receita pronta para que um híbrido dê certo, não podemos mensurar se ele irá tocar o espectador, ou se até mesmo irá tocar. O espectador não precisa necessariamente crer que aquele monstro ou híbrido, por mais que tenha saído do imaginário de outra pessoa, pode ser real, para apreciá-lo de alguma forma. Assim como o surrealismo, um híbrido não possui lógica, mas magnetismo.



Figura 9 – Metamorfoses e Heterogonias, por Walmor Corrêa
Fonte: Metamorfoses... (2007, online)

A Arte Fantástica se comunica com o Surrealismo, e os conceitos dessas correntes regem o trabalho que desenvolvo como artista.

Mas como levar esses conceitos nas escolas? Como introduzir a arte fantástica para os alunos do Ensino Fundamental e Médio? Como usar o que desenvolvi na minha produção como artista dentro das salas de aula, para que a ideia da imaginação livre seja trabalhada nos alunos, incentivando-os à criação?

Para trabalhar com arte fantástica e estímulo à criação nas salas de aula, o conceito da imaginação é fundamental, pois a produção de imagens é fruto dela. Mas como instigar o imaginário dos alunos, sendo que esse tem várias origens e definições?

Trabalhar o conceito da imaginação dentro de uma cultura que visa à razão torna-se um desafio. O processo cognitivo do aluno começa na infância, mas precisa ser estimulado também da pré-adolescência até a fase adulta. O professor de arte pode servir como mediador para que o aluno consiga resgatar a imaginação depois de tê-la “sob controle” por um tempo.

Nesse texto, o foco principal é o imaginário subjetivo, ou seja, aquele de cunho pessoal, que normalmente é transformado em literatura, ilustrações, cinema, fábulas. Assim como no imaginário coletivo, que alimenta o imaginário pessoal.

2 Imaginação e ensino-aprendizagem: aproximações

A imaginação é uma vertente do conhecimento e abarca o mundo inteiro, estimulando o progresso. Lucia Pimentel, em seu texto publicado pela revista Pós do programa de Pós-Graduação em Artes da EBA/UFMG, diz:

Conhecimento é uma construção e não uma aquisição. Supõe oportunidade de ter acesso à informação e supõe um movimento interno que torne significativa essa informação, para que possam ser tomadas decisões com base nos próprios pensamentos e na autonomia de vontade (PIMENTEL, 2013, p. 97).

Para promover a criação no ensino, na perspectiva da proposta deste trabalho, é fundamental usar a imaginação como ferramenta para o conhecimento. Na educação infantil, de um modo geral, é possível perceber um pouco mais do uso da criação e imaginação nas salas de aula, deixando com que a criança brinque, desenhe e reproduza seus próprios pensamentos com base no que ela vê do mundo real, compondo assim um universo imaginativo. No Ensino Fundamental e Médio, boa parte dessa criatividade se perde, e a exigência de uma reprodução quase mecânica é ainda muito percebida nos planos de aula, fazendo com que o aluno limite suas percepções e processos imaginativos, deixando-o mais tímido em aparecer.

No meu último período de estágio na Escola Estadual Professor Pedro Aleixo⁵, ao começar o segundo semestre de 2017, comecei a elaborar uma sequência de planos de aula com base na minha produção como artista, dando enfoque à ilustração. O objetivo era fazer com que os alunos representassem criaturas de diversos mundos com o desenho a partir de descrições encontradas em livros de fantasia, assim como eu fazia no meu trabalho.

Primeiramente, esbarrei com bloqueios por parte dos alunos, e não entendi de imediato a dificuldade que eles tinham com a proposta. Afinal, era ler o trecho e desenhar o que eles pensavam quando processavam aquela descrição. Então qual era a dificuldade em passar para o papel as imagens que vinham na mente deles?

⁵ O Curso de Artes Visuais, modalidade Licenciatura, prevê a disciplina Estágio em três níveis, que é desenvolvida em escolas da educação básica, em três semestres consecutivos.

Depois, percebi que a origem da dificuldade poderia ser fruto de uma metodologia equivocada para construção do objetivo final. O interesse deles pela proposta não era realmente o que eu esperava, e que não adiantaria muito pedir aos alunos que desenhassem se eles não tiveram o contato que tive com o desenho ao longo da vida. Muitos ali não sabiam a diferença entre uma esfera e um círculo, não tinham noções de luz, sombra, volumes na representação de objetos, nem tinham o conhecimento do que eram cores primárias, e já estavam emergidos em um ensino engessado de escola tradicional há algum tempo para entender que sim, é possível desenhar, que não era necessário possuir um dom especial para desenhar, tampouco para fazer um desenho que eles classificam como “perfeito”, representando fielmente o que está à sua frente.

A dificuldade que encontrei ao ter que ensinar noções básicas de desenho para alunos foi grande, mas o desafio me fez ver que não adiantaria colocar papel e lápis na frente deles e pedir para que façam algo que eu fiz a vida toda — que para grande parte deles era inalcançável — se não conseguíssemos achar um caminho onde isso fosse possível. Eu estava visando apenas o objetivo final, e não planejei o processo para chegar a esse objetivo. Mas após perceber a dificuldade em levar adiante a proposta, a conclusão finalmente foi óbvia: para estimular os alunos a criarem por conta própria, eu precisava dar os primeiros passos junto com eles, dando aulas de noções básicas de desenhos.

Em uma escola onde o estagiário não possui autonomia para o planejamento e condução das aulas – são poucas as oportunidades que estagiários têm de fazer e planejar o curso das aulas – e onde a aula de Arte é sempre vista como uma pausa bem-vinda para a maratona de conteúdo dado nas outras áreas de conhecimento, fazer planos de aula com noções básicas de desenhos, primeiramente, soou quase como desperdício de tempo para que meu objetivo fosse alcançado, mas era um caminho impossível de não percorrer se eu quisesse atingir esse objetivo.

As primeiras aulas foram preparadas com materiais simples, duas bolas de isopor com tamanhos diferentes, cada uma pintada com uma cor primária e fincadas em um palito de churrasco, colocadas em uma base feita de copo plástico, com argila dentro, para a fixação do palito. Foram feitos três suportes parecidos e colocados no meio da sala para que os alunos começassem a ter as primeiras aulas de observação.

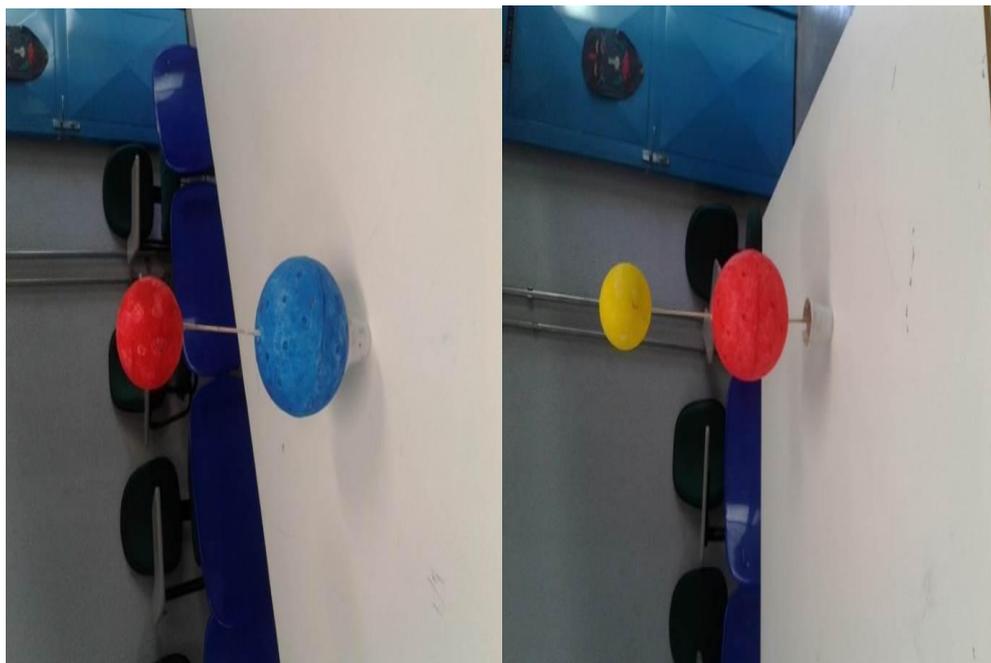


Figura 10 – Fotos do material, por Mariana Félix
Fonte: a autora

O interesse dos alunos com os objetos sobre a mesa foi genuíno, e com isso iniciei as aulas de noções básicas de desenho. Muitos ali, para não dizer todos – pois alguns já começaram a desenhar por conta própria, mesmo antes da introdução dos conceitos –, não faziam ideia do que era perspectiva, luz, sombra, volume. Aos poucos, fui orientando-os a fazer as formas circulares, e com uma lanterna mostrei a eles a incidência da luz, como fazer a sombra para dar volume ao desenho e, com isso, fazer os círculos virarem esferas.

Nessa aula, os alunos mostraram certos comportamentos comuns dentro de uma sala de aula. Tentaram copiar o desenho dos colegas, como se fazê-los fosse uma prova difícil e eles precisassem do conhecimento do outro, até perceberem que era inútil copiar, pois cada aluno tinha uma perspectiva diferente do objeto, e, com isso, o viam de forma diferente. Apesar das aulas de Arte fugirem das habituais aulas de outras áreas, todo papel que coloquei em frente a eles, toda proposta que apresentei, foi seguida de um “vale ponto?”. Apesar de tudo, no final da aula, estavam surpresos com a própria capacidade, pois os desenhos, que antes achavam impossíveis de serem feitos, foram criados com certa facilidade quando seguiam os conceitos básicos ensinados.

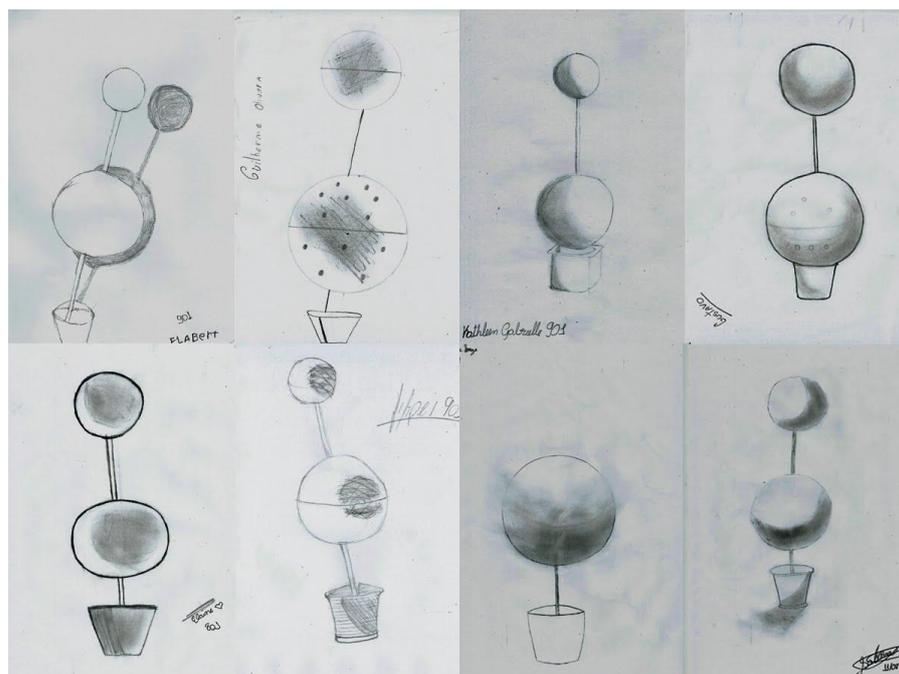


Figura 11 – Desenhos de observação dos alunos
Fonte: a autora

Infelizmente, por mais que as aulas sejam sedutoras, muitos alunos perdem o interesse facilmente com propostas que precisam de repetição para aprimoramento. Após observar isso, decidi por retirar as esferas coloridas e deixar apenas uma caixa de papelão sobre a mesa para que eles desenhassem seguindo os mesmos conceitos das aulas anteriores. Ficaram surpresos ao constatar que linhas retas eram mais difíceis de traçar que os círculos, e que cada linha traçada de forma errada dava uma perspectiva diferente para a caixa. Percebi depois de um tempo que eles estavam desenhando o que já sabiam que era uma caixa, já entendida, e não *a forma* como a viam na sua frente. Independente do lugar onde estavam, os desenhos eram iguais, como se todos os alunos estivessem posicionados num mesmo ponto e ângulo de observação.

Notei que estavam acostumados a reproduzir o que viam no quadro, escrever sem pensar, e faziam a mesma coisa com o desenho. Era uma caixa que estava em frente a eles, então eles desenhavam uma caixa, sem pensar se ela estava aberta, fechada, torta ou sob uma perspectiva diferente para cada colega. Eles queriam alcançar o objetivo da aula, que era fazer o desenho, e não aprender de fato *a desenhá-lo* aquilo. A ansiedade em terminar a atividade proposta não deixava com que os alunos trabalhassem certos conceitos aprendidos. Minha atuação nesse momento foi um catalisador para os alunos conseguirem enxergar isso, e o fato de ir

de carteira em carteira retomando as noções explicadas anteriormente foi de grande importância.

Além das aulas de desenho, propus um estudo sobre noções básicas de mistura de cores. Por ser um tema vasto que, se fosse lecionado em sua amplitude, demandaria muito tempo, decidi abordar apenas uma introdução de cores primárias e misturas básicas, na qual eles poderiam brincar com os valores tonais das cores primárias e criar as cores secundárias mais utilizadas por eles.

O desenho de observação é um passo importante para o desenho de criação, mas depois de um tempo já praticando os desenhos das esferas e da caixa, fomos adiante, caminhando para as aulas de criação, uma etapa importante para chegar ao objetivo final, o desenvolvimento dos híbridos.

Além do currículo compartimentado e as exigências dos professores com o conteúdo ministrado em sala de aula, os alunos são obrigados a pensar mais objetivamente, em detrimento do processo de estímulo à imaginação e criação. A forma como algumas escolas projetam as ideias lecionadas, fragmentando a aprendizagem em conteúdos que pedem uma demanda alta de estudos, faz com que os estudantes entrem em um certo modo de restrição, um modo de estudo onde eles são imergidos e parecem ler, escrever e pensar de forma automática, sem ter uma reflexão crítica.

Assim, a aula de Arte não tem como objetivo ditar conteúdos, e sim elaborar particularidades que façam com que o aluno saia do estado comum, construindo percepções e aperfeiçoando os sentidos. Para Lucia Pimentel,

Construir a subjetividade, contemporaneamente, significa resistir à sujeição de uma individualização ditada e imposta e recusar-se a ligar cada indivíduo a uma identidade sabida e reconhecida. Nessa confluência de corpo/sujeito e mundo, a imaginação tem papel importante, uma vez que possibilita o pensamento livre e ampliado do devir ligado a uma subjetividade que deixa de depositar a garantia de sua consistência no absoluto para sustentar-se na própria processualidade do ser, cujo único parâmetro é o retorno da diferença, a garantia de que algo vai advir (PIMENTEL, 2013, p. 101).

Para alunos do Ensino Básico, um bom desenho é aquele que mostra fielmente a representação do que é colocado em frente a eles. O realismo é o ideal a ser perseguido, e apenas um desenho assim é considerado adequado. Mas como lidar com esse conceito em certos exercícios, especificamente nos de criação, em

que não se representaria a cópia de um objeto ou coisa observada, mas que propõem o uso da inventividade e imaginação nos processos criativos? Como estimular o desenho de criação, em conformidade com o conceito deles de perfeição e fidelidade, porém não em relação a algo visto e observado previamente, mas sim em relação ao que foi imaginado por eles?

3 Materiais didático-pedagógicos: desenvolvimento e experimentação

No curso de Artes Visuais, modalidade Licenciatura, há a disciplina Laboratório de Licenciatura II, que tem como objetivo final produzir e desenvolver um material didático que será experienciado pelos alunos em escolas da educação básica. Produzir um material didático que conectasse meu trabalho como artista com as aulas planejadas como professora foi um desafio necessário para que eu entendesse um pouco mais a realidade do processo que estava passando como docente, assim como para compreender a necessidade do professor pensar e produzir o próprio material didático e desenvolvê-lo com os alunos. Para Geraldo Loyola, professor das disciplinas Laboratório de Licenciatura I e II,

O estímulo à pesquisa, concepção, produção e desenvolvimento de materiais didático-pedagógicos pelos alunos no período da graduação oferece oportunidades de aproximação com a realidade das escolas na educação básica. A experiência de criação dos materiais didático-pedagógicos e de experimentá-los com alunos na educação básica aumenta as possibilidades de pensar e produzir os próprios materiais de acordo com a realidade e condições que encontrarão em cada lugar, como futuros professores (LOYOLA, 2016, p. 21).

Depois de uma sequência de aulas sobre desenhos de observação, percebi que a imaginação e tudo o que a envolve não era desenvolvida habitualmente em sala de aula, e, de alguma forma, estava adormecida. Assim que o uso da imaginação foi pedido e estimulado durante as propostas das aulas, com o objetivo central de criação através das palavras, referências e imagens, as produções dos alunos perderam o ritmo e as aulas, de alguma forma, ficaram estagnadas.

A proposta consistia em estimular a imaginação dos alunos por meio do desenho de criação, e cada aula tinha como objetivo principal a construção e desenvolvimento de criaturas e monstros próprios – seres híbridos – e junto a essa criação, pensar a contextualização de todo o processo, citando e introduzindo referências pessoais, bem como uma história para cada criatura e monstro, características físicas e conceitos pensados e utilizados.

Seguindo essa experiência, pensei em desenvolver um material didático para que os alunos conseguissem dar um passo à frente e caminhar junto à proposta.

Assim, foi mostrado aos alunos *sketchbooks*⁶ de artistas referências para mim na criação dos meus trabalhos, como “O Gabinete de Curiosidades”, o “O Livro dos Monstros” e “*Reptila*”, estes dois *sketchbooks* desenvolvidos por mim, o primeiro uma catalogação de monstros, o segundo um livro de esboços para o projeto *Reptila*, que desenvolvi durante o ateliê de Pintura do curso de Artes Visuais, projeto já citado neste texto.



Figura 12 – Gabinete de Curiosidades, Guillermo del Toro
 Fonte: Guillermo... (s/d, online)

A ideia do material didático é fazer com que o aluno consiga criar seres híbridos e monstros próprios. Entrando em contato com o conceito do *sketchbook* por meio de imagens de alguns já feitos, com a temática que flutua entre a criação de seres imaginários junto com textos em que podemos ler suas características, os alunos conseguem conectar a proposta da aula com o material, e se desligarem um pouco dos desenhos ditos como perfeitos, para entenderem a lógica do esboço e de um traço mais livre. Apesar disso, minhas referências não poderiam ser as únicas para os alunos. A criação é de cada um, e com isso, cada aluno usa uma referência

⁶ Ao pé da letra, um livro de esboços. Nas Artes Visuais, os *sketchbooks* podem conter pensamentos, anotações pessoais, inspirações, origens dos esboços, tudo escrito informalmente. É um livro de bolso onde o artista anota e esboça tudo o que vem a sua mente para usar posteriormente em seus trabalhos.

e experiência pessoais. O material didático não pode caminhar sozinho. Geraldo Loyola também nos diz sobre esse assunto:

O material, por si só, não conduz a experiências significativas, já que é essencial a sua associação com as questões estéticas e com os referenciais artísticos pensados para cada proposta, bem como o envolvimento e a subjetividade dos alunos (LOYOLA, 2016, p. 18).

Mostrar aos alunos *sketchbooks* que eram o ponto de partida para meu trabalho era um caminho, mas deixá-los mesclar esses *sketchbooks* com referências já conhecidas por eles transformava a experiência da criação em um percurso muito mais enriquecedor. Muitos alunos conheciam lendas urbanas, contos de terror e casos acontecidos ao redor de onde moravam que poderiam arrepiar até o maior criador de monstros.

3.1 A Caixa Estimuladora

O material consiste em uma caixa preta onde o aluno vai encontrar imagens de *sketchbooks* de diversos artistas. “O Gabinete de Curiosidades”, de Guillermo del Toro, “O Livro das Criaturas de Harry Potter”, por Jody Revenson, um compilado de todos os seres criados pela escritora J. K. Rowling, “The Resurrectionist: The Lost Work of Dr. Spencer Black”, um livro de estudos anatômicos das criaturas fantásticas e mitológicas.

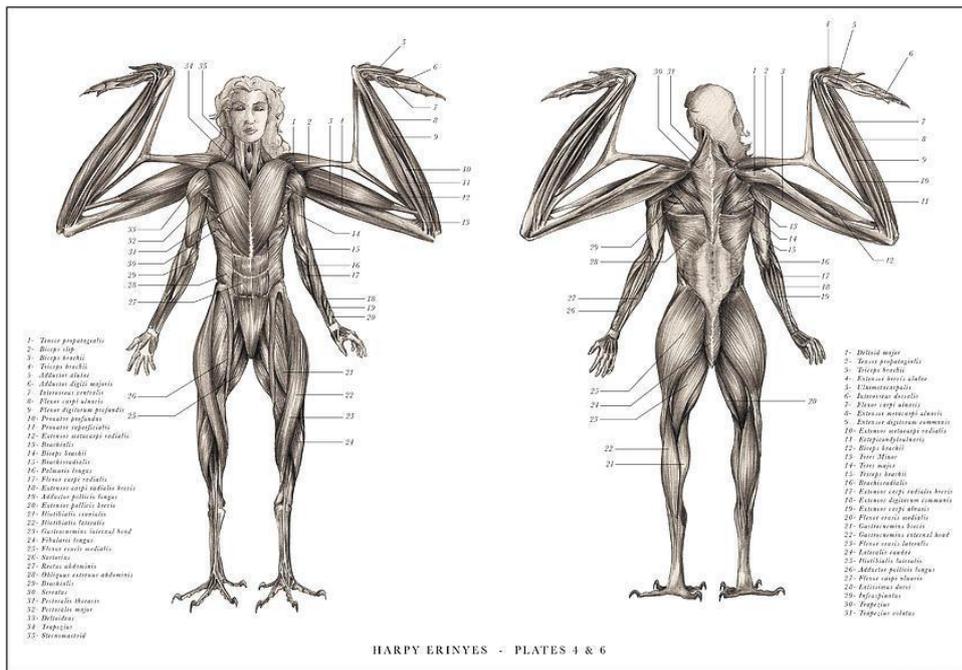


Figura 13 – The Lost Work of Dr. Spencer Black
 Fonte: Harpy... (s/d, online)



Figura 14 – O Livro das Criaturas de Harry Potter
 Fonte: O livro... (2015, online)

Há também imagens que mostram criaturas e monstros diversos, como o Homem Pálido, criado por del Toro, os monstros do escultor Anastasios Gionis, e os híbridos de Walmor Corrêa, artista brasileiro contemporâneo que trabalha com taxidermia, já citado no primeiro capítulo.



Figura 15 – Criatura, por Anastasios Gionis
Fonte: Outemzabet (2015, online)

A caixa, desde o primeiro contato, estimula os alunos, convidando-os a explorarem o que há dentro. Com uma tampa que se relaciona com a temática do objetivo, ao abrir o aluno irá encontrar todo o conteúdo citado anteriormente, bem como será despertado para ideias que antes estavam, de algum modo e por algum motivo, adormecidas em seu inconsciente.

Na proposição desse material didático é importante que o aluno possa manusear as imagens impressas e, com isso, produzir imagens próprias baseadas em conexões que estabeleceram nesse contato. O estímulo à criação é fundamental e, além da conexão com as imagens, a imaginação precisa ser despertada, seja pelas relações estabelecidas entre coisas e fatos e/ou ativando o inconsciente,

concebendo novas imagens para que as propostas de aulas se tornem reais e exequíveis. A imagem e a imaginação, de acordo com Lucia Pimentel, trabalham juntas, e se reconhecem:

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).

Assim que observei os alunos interagindo com a caixa, percebi que o material didático estava voltado inteiramente para uma experiência visual, e uma inquietação sobre possíveis trabalhos com alunos deficientes visuais surgiu. Foi pensado, depois de um tempo, em um material mais tátil para que alunos com restrição visual pudessem interagir da mesma forma que os outros, porém, a ideia do material não saiu do papel por vários motivos, entre eles o pouco tempo que eu teria para construir algo mais específico, e também a ausência de alunos deficientes visuais na escola onde trabalhava, para que eu desenvolvesse o material e observasse a interação com eles, tomando notas e lapidando a ideia para melhor aproveitamento.

Com a aula sendo desenvolvida por meio de uma proposta e um material didático que caminham juntos, as produções aumentaram, começando primeiramente de forma tímida, mas depois fluindo naturalmente. Os alunos realizaram vários trabalhos que envolveram criação por meio de conversas realizadas dentro de sala, referências pessoais e em comum, e referências levadas por mim.

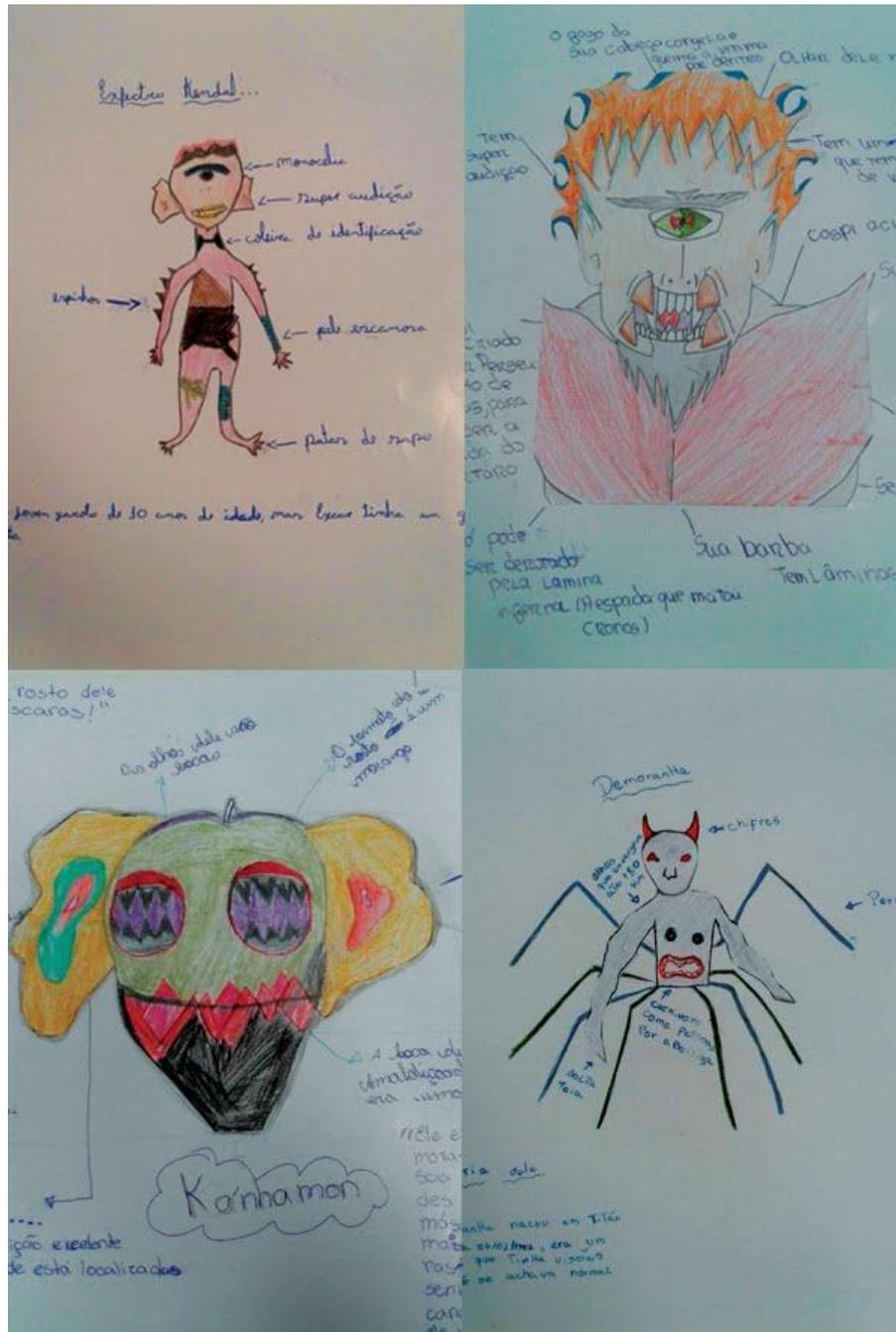


Figura 16 – Desenhos dos alunos da Escola Pedro Aleixo
 Fonte: a autora

Considerações

Imersos em um fluxo de produção contínua, os alunos apresentaram cada vez mais facilidade em criar algo novo e livre de pré-conceitos, desenhos “presos”, traços muito analisados e cores básicas. Durante algumas oficinas, determinadas dificuldades permaneceram, uma delas, a que mais me chamou atenção: como colocar no papel uma imagem imaginada?

Observar essa dificuldade em alunos do Ensino Fundamental foi no mínimo intrigante, pois esbarrei nesse tipo de bloqueio quando desenvolvi trabalhos durante os ateliês de Pintura. Com bagagens diferentes, a complexidade de reprodução de uma imagem pensada estará presente tanto em um aluno do Ensino Básico quanto em um aluno do Ensino Superior, tanto em uma criança quanto em um artista. O processo de construção de uma imagem imaginada não é simples, mas convivendo com alunos em constante produção, percebi a minha própria tornando-se cada vez mais presente.

Ao começar a Licenciatura em Artes Visuais, tive bastante dificuldade em entender o termo professor-artista, pois nunca consegui conectar meus trabalhos com as aulas que eu planejava. Ver os alunos produzirem dentro da área que eu produzo fez com que a vontade de criar diariamente voltasse. Surgiram, assim, outros híbridos para o reino *Reptila*, bem como monstros, saindo tanto do meu imaginário quanto sendo influenciados pelas produções dos meus alunos.

Segui o exemplo do meu professor de pintura Mário Zavagli, que produzia suas aquarelas dentro do Ateliê de Pintura da Escola de Belas Artes, junto aos alunos que também trabalhavam em suas produções pessoais. Ao levar minha produção para as salas de aula, criei um tipo de conexão com os alunos que até então não existia de fato. O professor erra, se irrita com o erro, recomeça. Improvisa, experimenta e pesquisa. Sua pintura não é perfeita, e por trás do produto final, há uma história de produção única que envolve todo o processo que os próprios alunos passam nas salas de Arte, durante suas produções.

Para os alunos, o ato de criar os deixou mais soltos, os desenhos e os trabalhos, maiores. Do lado pessoal, meu trabalho fluiu muito mais depois que consegui construir uma ponte entre minha produção como artista com as aulas como professora, conseguindo, assim, entender o termo professor-artista.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. **A Imagem no Ensino da Arte: Anos Oitenta e Novos Tempos.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

BORGES, J. L. **O Livro dos Seres Imaginários.** São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BRETON, A. **Manifesto Surrealista.** 1924. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/breton/1924/mes/surrealista.htm>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

EFLAND, A. D. Imaginação na cognição: o propósito da arte. In: BARBOSA, A. M. (org.) **Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais.** São Paulo: Cortez, 2005. p.318-345.

DALTON, D. The Original “Alien” Concept Art is Terrifying. **Buzzfeed**, 19 maio 2014. Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/danieldalton/original-alien-concept-art-h-r-giger?utm_term=.yIzIzPBZo9#.xpoWAZYKQX>. Acesso em: 15 nov. 2017.

DEWEY, J. **Arte como experiência.** São Paulo: Martins Fontes, 2010 – (Coleção Todas as Artes).

GIRARDELLO, G. Imaginação: arte e ciência na infância. **Pro-Posições** [online]. 2011, vol.22, n.2, pp.72-92. ISSN 1980-6248. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0103-73072011000200007>>. Acesso em: 25 nov. 2017.

GUILLERMO del Toro Hardcover Blank Sketchbook. **Simon & Schuster Canada.** Disponível em: <<http://www.simonandschuster.ca/books/Guillermo-del-Toro-Hardcover-Blank-Sketchbook/Guillermo-del-Toro/Insights-Deluxe-Sketchbooks/9781608874378>>. Acesso em: 25 nov. 2017.

HARPY Print 4 and 6. **Fine Art America.** Disponível em: <<https://fineartamerica.com/featured/harpy-print-4-and-6-eb-hudspeth.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

JEROEN Bosch ziet je. **Avondlog**, 08 jan. 2016. Disponível em: <<http://www.avondlog.nl/blog-item/jeroen-bosch-ziet-je-0>>. Acesso em: 20 out. 2017.

LOYOLA, G. **Professor-artista-professor: materiais didáticos-pedagógicos e ensino aprendizagem em Arte.** 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/EBAC-A9GJ98>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

MARC Simonetti's A song of ice and fire. **Rose of Ice and Fire**, 13 jun. 2016. Disponível em: <<https://aroseoficeandfire.wordpress.com/2016/06/13/marc-simonettis-a-song-of-ice-and-fire/>>. Acesso em: 20 out. 2017.

METAMORFOSES e Heterogonias/Ilha de Itaparica. **Walmor Correa**, 2007. Disponível em: <<http://www.walmorcorrea.com.br/obra/metamorfozes-e-heterogoniasilha-de-itaparica/>>. Acesso em: 17 nov. 2017.

O LIVRO das criaturas de Harry Potter. **Palavras Perdidas**, nov. 2015. Disponível em: <<http://palavrasperdiidas.blogspot.com.br/2015/11/o-livro-das-criaturas-de-harry-potter.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

OUTEMZABET. Drawings of monsters by Anastasios Gionis will give you the creeps. **Aralike**, mar. 2015. Disponível em: <<http://aralike.blogspot.com.br/2015/03/drawings-of-monsters-by-anastasios.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

PACIFIC Rim: Guillermo Del Toro is having fun, so so are we. **The Flip Side in Santa Fe**, 13 jul. 2013. Disponível em: <<https://flipsidesf.wordpress.com/2013/07/13/pacific-rim-guillermo-del-toro-is-having-fun-so-so-are-we/>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Cognição Imaginativa. **Pós**. Revista do Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, v. 3, n. 6, p. 96 – 104, 2013. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/118>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

SCHURIAN, W. **Arte Fantástica**. Colonia: Taschen, 2005.

THE KILLING of the Trees. **John Howe**. Disponível em: <http://www.johnhowe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=977&mode=search>. Acesso em: 20 nov. 2017.