

AS CRIATURAS FANTÁSTICAS NA MOTIVAÇÃO E ENSINO DAS ARTES VISUAIS

Inês Garcia.¹

Resumo: As criaturas fantásticas acompanham-nos desde o início dos tempos. A sua presença reflete os hábitos e a cultura da sociedade em que se inserem. Se no passado inspiravam respeito, medo ou adoração, no presente estão associadas ao entretenimento. A sua gênese esteve sempre próxima da imaginação e fantasia marcando presença por entre as mais diversas áreas do saber, em concreto das artes visuais. Após milénios da sua existência, torna-se pertinente refletir acerca da sua utilidade enquanto veículo educativo e motivacional: porque nos cativam as criaturas fantásticas? Numa época em que a motivação é cada vez mais necessária para o sucesso na área do Ensino torna-se interessante explorar o lado educativo do universo fantástico.

Palavras-Chave: Criaturas fantásticas, desenho, ensino, técnicas digitais

THE FANTASTIC CREATURES IN MOTIVATION AND TEACHING OF VISUAL ARTS

Abstract: *Fantastical beings accompany us since the dawn of times. Their presence reflects habits and culture of the society in which they origin begun. If in the past they inspired awe and respect, fear or adoration, in the present they are associated with entertainment. Their genesis was always close to imagination and fantasy marking their presence across multiple subjects of knowledge, in specific in visual arts. As millenniums of their existence have passed, it becomes relevant to reflect about their utility as an educative and motivational driving instrument: why do fantastic beings capture our attention and interest? In an age where motivation is more necessary than ever to achieve success in the educational and learning areas of study it becomes interesting to explore this fantastic universe.*

Keywords: *Creatures, drawing, digital techniques, teaching.*

Introdução

O monstro fantástico sempre foi um reflexo da civilização em que está inserido e, atualmente, esta característica não apresenta exceções: é cada vez mais evidente não só nas várias manifestações artísticas contemporâneas (estando presente, em termos de temática, no *upgrade* digital ao serviço das artes visuais) como também nas grandes indústrias de entretenimento como o cinema e os videojogos.

¹ Assistente convidada na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa (ESELx), Mestre em Anatomia Artística pela Faculdade de Belas-Artes de Lisboa (FBAUL) Doutoranda na FBAUL, bolsista de doutoramento FCT (Fundação para a Ciência e Tecnologia), membro do CIEBA (Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes). ineshenriques.garcia@gmail.com

Deste modo, dentro deste assunto existem subtemas específicos importantes que se relacionam com a pertinência e utilidade dos monstros fantásticos na atualidade, tais como a importância do desenho aplicado ao universo fantástico e a sua utilização pedagógica no ensino.

Uma vez que a minha carreira profissional se situa na área da docência, lecionando as disciplinas “*O Fantástico na Arte I e II*” e “*Representação Digital*”, na Licenciatura de Artes Visuais e Tecnologias, na Escola Superior de Educação de Lisboa- Instituto Politécnico de Lisboa, o foco deste artigo é baseado na experiência enquanto docente com a utilização das criaturas fantásticas (e consequentemente, da fantasia) como ferramenta pedagógica e motivacional e, também, das eventuais contribuições que esta poderá trazer à educação em várias áreas, nomeadamente nas artes visuais, especificamente, do desenho e de ferramentas digitais a ele associadas.

Breves considerações sobre o início das Criações Fantásticas na História Ocidental

A fantasia advém da experiência acumulada pelo ser humano. Quanto mais fecunda for essa experiência mais profícua será a fantasia, transformando-se numa amplificação da experiência humana. De entre todas as experiências e vivências do ser humano, os conceitos espirituais, religiosos e mitológicos adquirem um estatuto central na génese das suas preocupações, tendo destaque desde as mais primeiras representações visuais onde a fantasia surge acoplada. No entanto, poderão existir outras explicações de ordem biológica:

Estudos experimentais demonstram que o processamento cognitivo de formas animais é altamente sensível a relações parciais, de modo que uma total presença possa ser inferida de pistas visuais bastante limitadas. Imagens de animais- mesmo quando estão misturadas, distorcidas ou incompletas- podem ativar caminhos neuronais sintonizados com o reconhecimento e a diferenciação de seres vivos. Imagens que ostensivamente combinam elementos de diferentes espécies- o que Barbara Stafford denomina de ‘composições comprimidas’ - atraem a atenção para estes processos mecânicos inconscientes, destacando a habilidade da mente humana para compensar ausências no mundo visível, e a sua capacidade para conjurar um todo orgânico de ‘partes individualistas, concorrentes e divididas’. (WENGROW, 2014, p.29)

A presença da fantasia e de todo o universo que lhe é inerente tem uma origem comum à origem do ser humano. Na arte paleolítica já é possível encontrar manifestações do foro fantástico que enfatizavam o papel mágico dos animais e da natureza em detrimento de desejos de sobrevivência e abundância. A criação de figuras híbridas dá azo aos rituais xamânicos² (que envolvem estados de consciência alterados,³ onde os participantes se unem aos espíritos ancestrais em forma animal) atestando assim o facto de a fantasia surgir associada à religião:

² O xamanismo engloba em primeira instância dois universos: o material e o espiritual que frequentemente se interligam. O universo espiritual, (alucinatório) em junção com as pinturas rupestres ficava imbuído de materialidade. Paralelamente, a realização das imagens não tinha lugar no mundo dos espíritos: cada imagem avivava presenças ocultas. Existia assim, uma interação fecunda entre as imagens (pinturas) e as imagens mentais, (do foro espiritual).

³ Em termos concretos, no xamanismo as experiências visuais, auditivas e somáticas originam percepções diversas de uma realidade alternativa vivenciada por alguns indivíduos com “predisposição e sensibilidade”, os xamãs. Os estados alterados de consciência são profundos e aparentemente inconscientes. Aliada a esta condição, encontra-se a “imaginação guiada” que consiste numa forma de imaginação que anula a faculdade crítica e permite que as emoções, fantasias e imagens surjam da consciência (LEWIS-WILLIAMS, 2005, p.137-138). É nestas fantasias e imagens que o xamã adquire a sua experiência para “atravessar a viagem espiritual” (LEWIS-WILLIAMS, 2005, p.137-138).

Em qualquer ambiente cultural, muitas representações de entidades religiosas estão constantemente a ser criadas e comunicadas. Contudo, apenas algumas têm o potencial para suportar simultaneamente cenários imaginários e referências intuitivas. (...) Devido a estas características, tais premissas são, provavelmente, mais facilmente adquiridas, memorizadas e transmitidas do que outras. Não deve ser surpresa, que constituam os aspetos mais recorrentes dos sistemas religiosos. (WENGROW, 2014,p.31)



Figura 1 “O Feiticeiro” (*The Sorcerer*), gravura rupestre presente na Gruta *Les Trois Frères*, período magdaleniano, cerca de 13,000 a.C

A partir desta premissa inicial, o domínio do fantástico (corporizado no formato das criaturas fantásticas) será aplicado continuamente: as criaturas híbridas (feitas da junção entre diversos animais) passam a adquirir propriedades mágicas, com poderes sobrenaturais e capazes de semear uma parafernália de sentimentos, desde o respeito ao pavor. Deste modo, a fantasia passa a alcançar uma vertente “credível”, no sentido em que, as criaturas fantásticas adquiriram funções diversas: divindades, proteção ou mesmo de presenças aterradoras que incitavam à obediência em detrimento de castigos funestos.

Durante o período clássico formaram-se as célebres 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. A bizarria relativa ao aspeto dos monstros era por isso, alvo de grande fascínio e curiosidade, mas cedo começou também a ser sinónimo de medo e maus presságios. Com a chegada da idade média e do conseqüente “período das trevas” imposto pela igreja católica, o monstro ficou inerentemente associado ao pavor pelo desconhecido e como castigo para os pecadores, simbolizando “a violação das leis, o perigo, a ameaça, o irracional e o não dominável, sendo (...) uma projeção fantástica de todos e cada um destes conceitos, acalmando as angústias que dominam os homens” (ECO, 2007, p.104).

Porém, com o paulatino progresso intelectual do período renascentista, a visão sociocultural, científica e artística das criaturas fantásticas alterou-se deixando de ser consideradas como algo a temer para receber uma perspectiva e explicação mais atentas do ponto de vista empírico:

O salto de Aristóteles a Santo Isidoro transita desde o individual à série, constituindo-se uma nova categoria dentro da espécie humana (...) A união produz-se precisamente no momento em que as raças monstruosas perdem a sua função convencional e os monstros se organizam em livros de casos, abandonando

progressivamente as séries de prodígios fatais para se reunirem em tratados médicos. (LLORET, 2015, p.228)

Até meados do séc. XVI o universo fantástico prolifera aliado ao real. Detalhes e descrições de relatos maravilhosos eram constantes e alvo da maior atenção por parte das populações. A propagação de descrições mirabolantes teve o seu auge durante o período medieval, e as peças fulcrais foram os bestiários e os folhetos de cordel presumindo-se serem os principais responsáveis pela sua divulgação. Nestas peças surgiam ilustrações de seres misteriosos que combinavam a história natural, lendas e descrições de viagens misturando um teor alegórico. Para além de evidenciarem interpretações fabulosas dos animais, os bestiários ofereciam ainda narrativas que abordavam a existência de seres bizarros.

Nesta época, a crença em seres fabulosos quase impossíveis de capturar tais como o unicórnio, o dragão ou a sereia, constituíam crenças sérias alvo de um extenso estudo que contribuiu para o que hoje se considera como período “pré-científico”. A possível existência destes seres mágicos era encarada com veracidade e quase sempre associada ao desconhecido, a terras incógnitas.

Com o avançar dos séculos as criaturas fantásticas, passaram também a ser vistas com uma 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.

Com o desenvolvimento do conhecimento científico, a crença em seres mágicos e na sua veracidade foi sendo desacreditada. Porém, o fascínio pelo bizarro foi permanecendo até aos dias de hoje. Seria de esperar que com um desenvolvimento tecnológico e científico massivo, a sociedade deixasse de acreditar no fantástico, porém, tal não aconteceu: desde o final do séc. XX que se tem vindo a registar um *revivalismo* de crenças pseudocientíficas que vão beber aos primórdios medievais, como é o caso da astrologia, alquimia, esoterismo, cripto zoologia, atividade paranormal, entre outras situações (PANDORA, 2007) que hoje adquirem enorme projeção. Seria também previsível que tal desenvolvimento científico erradicasse qualquer tipo de manifestação ficcional característica dos primórdios da nossa sociedade, «a tecnologia é tão penetrante no nosso dia a dia que, na maior parte das vezes já não existe magia...A promessa da ciência e tecnologia normalizou-se. A visão utópica que tínhamos não foi ultrapassada. A magia viria de outro lado, e assim a encontramos na fantasia» (PANDORA, 2007).

Deste modo, podemos constatar que qualquer período histórico possui os seus próprios elementos fantásticos, pois constituem parte da sua identidade enquanto herança cultural. A curiosidade relativa à bizzarria de determinados seres compeliu o Homem a enveredar pela área da investigação, parte vital do avanço do conhecimento científico há centenas de anos. Na opinião da Professora Katherine Pandora, encontramos, pois, perante «bestiários modernos» que adquirem várias subdivisões: literatura, cinema e até videojogos subjugados à temática do fantástico⁴. Estes novos universos fantásticos são cada vez mais populares, recheados de monstros fantásticos parecendo ser a receita perfeita para o entretenimento e não só.

⁴ No caso da literatura poder-se-ão citar inúmeros exemplos, tais como os autores, Mary Shelley com *Frankstein*, J.R.R. Tolkien com *Senhor dos Anéis*, H.P.Lovecraft com *The Call of Cthulu*. No âmbito do cinema a lista é também muito extensa, destacando-se as adaptações cinematográficas dos autores anteriormente referidos e também os diversos filmes de *King Kong*, *Alice no País das Maravilhas*, *a Bela e o Monstro*, *Clash of Titans*, *Labirinto do Fauno*, *Piratas das Caraibas*, *Narnia*, a saga *Harry Potter* entre outros. Finalmente na vasta lista de videojogos destacaremos *World of Warcraft*, *Starcraft*, *Diablo*, *Dungeons and Dragons*, entre muitos outros.

Um gosto pelo Fantástico

Os monstros sempre foram educativos. Desde os tempos antigos que as sociedades em todo o mundo inventam monstros na arte, literatura, folclore e religião como forma de ensinar algo aos membros da sua comunidade. Por vezes, os monstros representam funções sobrenaturais ou mitológicas na sociedade, servindo como portentos, como elementos pedagógicos ou como figuras centrais na construção de uma sociedade de heróis. Os monstros também desempenharam funções sociológicas incorporadas nos receios mais profundos das civilizações, personificando a diferença e reforçando os limites culturais. (...) «produzem maravilhas e exigem justificações» assustam e instruem simultaneamente (GOLUB, 2017, p.8).

A presença da fantasia no entretenimento tem vindo a ser cada vez mais preponderante assumindo-se como um género com muitas ramificações, incluindo a ficção científica, o terror e o humor. Este tipo de temática pela sua diversidade, apaixona um extenso público cativando crianças e adultos. Em geral, os interesses são vastos compreendendo diversas áreas, das quais destacamos como principais: a literatura (ficcional, lendas, mitologias e banda desenhada), as artes visuais (pintura, escultura, ilustração, artes plásticas, etc.) e a multimédia, onde acentuamos o cinema (que engloba todas as suas categorias, tendo uma especial tónica no cinema de animação e nas séries televisivas) e os videojogos, onde cada vez mais adquire projeção com uma extensa panóplia de opções e estilos:

De uma forma ou de outra, nós aprendemos sempre com monstros, mas estamos a viver um momento alto para a pedagogia a eles ligada. Atualmente, existe interesse nas possibilidades educacionais inerentes aos monstros. No século XXI, os monstros tornaram-se simultaneamente sujeito de um estudo formal através do qual se pode ensinar conhecimento útil. (GOLUB, 2017, p.9).

Tendo em conta esta tendência emergente, torna-se importante refletir sobre o fenómeno do fantástico e quais as razões para que este seja apreciado por uma grande quantidade de indivíduos (independentemente da faixa etária). Como tal, numa primeira instância, iremos desdobrar este assunto enumerando três teses que consideramos serem fundamentais para este interesse.

Começamos por destacar a sua característica mais marcante: a diversidade. Como foi referido, o fantástico é um género ficcional com imensas ramificações, podendo ir de temáticas e/ou representações mais amistosas para precisamente o oposto, ou seja, mais violentas ou terríficas agradando assim a um grande leque de gostos e interesses⁵; seguidamente, e em certa medida, relacionada com a primeira característica, sublinhamos a sua capacidade de atrair a atenção imediata do indivíduo através da diferença em termos de aspeto, face ao que é considerado normal. Esta característica específica encontra-se na génese da origem da fantasia, ou seja, apesar da diversidade das criaturas fantásticas, existem lugares comuns em todas remetendo para as grandes descrições, quando se trata de literatura, e representações visuais apelativas reinando em ambas o

⁵ Apesar do fantástico se centrar em várias áreas (a saber literatura, pintura, escultura, desenho, ilustração, banda-desenhada, videojogos, ciência, entre outros), para ilustrar melhor esta característica de diversidade (que está patente em todos os domínios) destacaremos apenas exemplos de filmes tais como: *Monsters, Inc.* da empresa Pixar, *Hotel Transylvania* da Sony Pictures Animation, *Minions* de Illumination Entertainment e *ParaNorman* da Laika Entertainment, como um exemplo de criaturas fantásticas afáveis e divertidas. Precisamente no seu oposto temos *Predator* do diretor John McTiernan, *Silent Hill* do diretor Christophe Gan (adaptação para filme do videojogo da empresa Konami com o mesmo nome) e *Pan's Labyrinth* de Guillermo del Toro, como exemplos terríficos e repletos de violência.

detalhe (LLORET, 2015, p.14); finalmente, temos o fator emocional que prende e cativa o indivíduo.

Como defende Thomas W. Malone, “a fantasia está mais propensa a satisfazer as necessidades emocionais quando providencia personagens imaginárias com as quais o indivíduo se consegue identificar” (MALONE, 1987, p.241), o que significa que a empatia com uma personagem fantástica e o seu desempenho ao longo de um determinado enredo, é um fator fundamental para que o indivíduo se identifique com as características e situações em que a personagem se encontra. Para além disso, os sentimentos de admiração, apreciação e até carinho pelas personagens são também fatores muito valorizados, fazendo com que a fantasia se torne mais próxima à realidade.

Motivar através da Fantasia: é possível?

Clarificados os motivos de interesse que as criaturas fantásticas provocam torna-se necessário perceber o fator motivacional que incitam. Como é sabido, um estudante motivado apresenta um determinado conjunto de características que o fazem, na maior parte das vezes, obter sucesso: a ânsia pelo conhecimento, a interação com o professor (no sentido de aprofundar a matéria a abordar) e o desempenho em termos de trabalho desenvolvido.

Infelizmente, a grande maioria dos alunos não apresenta estas características. No parecer do Professor Sidónio Garcia, a maior parte dos problemas na educação deve-se à falta de motivação dos estudantes: sabe-se que os perfis psicológicos dos alunos são diversos, pelo que existe uma necessidade premente de auxiliar a formação do indivíduo como estudante para que possa melhorar o seu rendimento académico e facilitar a sua entrada no mundo laboral. Esse trabalho cabe em parte ao professor (GARCIA, 2010, p.67), pois a motivação é a principal condição que predispõe o estudante a aprender.

Porém, o que é a motivação? Como é que se pode utilizar o universo fantástico como ferramenta motivacional em contexto educativo? A resposta a estas questões deverá ser faseada, pelo que se procurará primeiramente, uma aproximação ao conceito de motivação:

(...) um impulso interno gerado pelos seres humanos que determina com maior ou menor intensidade e determinação os atos e as ações a desenvolver ou executar. É algo intrínseco, mas que pode ser cultivado através das perceções que o indivíduo possui das influências do meio sociocultural, das interações humanas e das emoções (GARCIA, 2010, p.68).

De acordo com o Professor Victor Vroom (1932) a motivação para agir de determinada forma depende da expectativa que se tem do resultado das ações e, conseqüentemente, do interesse ou atração que esse resultado exerça no indivíduo (GARCIA, 2010, p.70). Acredita-se que o esforço colocado numa atividade levará a um melhor desempenho e, se esse for recompensado, criam-se as condições ideais para uma participação motivada.

Uma das características mais marcantes do ser humano (e de outras espécies) é a curiosidade, capacidade inata responsável por todo o desenvolvimento físico e intelectual, bem como a nossa sobrevivência enquanto espécie. Tirando partido desta particularidade, o psicólogo Jerome Bruner (1915-2016) defende que quase todos os indivíduos têm um desejo conseqüentemente inapto de aprender e por isso, a motivação intrínseca é um dos meios mais importantes de aprendizagem, “a nossa curiosidade é proporcional à nossa cultura” (GARCIA, 2010, p.72-86). Cientificamente, esta capacidade natural e inconsciente desenvolve-se nos seres

humanos através de um impulso nervoso que faz com que o organismo produza uma ação, o que se traduz na exploração do universo e de tudo o que o rodeia, numa incessante busca de informação.

Por conseguinte, por via da curiosidade e do empenho, quando se obtém o desejado. Atinge-se uma autorrealização que para o homem, consiste num estado de pleno domínio e sabedoria ideal, mas por vezes muito trabalhoso de conseguir. Aliada à autorrealização temos o fator emocional (orgulho, satisfação, felicidade, prazer ou em casos contrários: vergonha, humilhação, etc). Por sua vez, e associado à emoção, surgem as imagens e os sons que se servem e exploram diversos graus emotivos, obtendo um forte impacto na motivação, mediante o tipo de imagem e som, a nossa percepção ou emoção altera-se, no entanto, em qualquer caso, a nossa atenção está sempre alerta: “Nunca houve uma forma de sociedade na história em que se desse uma tal concentração de imagens, uma tal densidade de mensagens visuais. Podemos fixar ou esquecer essas mensagens, mas captamo-las rapidamente e elas estimulam, ainda que por instantes, a nossa imaginação” (BERGER, 2005, p.139).

É com base nesta premissa que defendemos o poder das imagens e em como podem ser úteis no domínio da motivação educacional. Como foi anteriormente referido, as capacidades de sedução e de emoção ligam-se diretamente com o domínio visual independentemente da idade: “Tal como os artistas adultos, as crianças produzem imagens por várias razões: para expressar e comunicar as suas ideias e sentimentos, para treinar o controlo sobre o domínio pictórico e, para se envolverem numa atividade que lhes proporcione prazer” (COX, 2005, p.7). Uma vez que as imagens captam a atenção de quem as vê, as suas mensagens são retidas facilmente e até inconscientemente, assim é correto pensarmos que a sua utilização face ao suporte meramente textual será muito superior, até no caso das crianças:

(...) um dos melhores métodos pedagógicos consiste em atrair a atenção das crianças numa atividade produtora, através da sua participação criativa. Esta síntese do trabalho artístico e produtor responde ao interesse da criança (...). Toda a arte, ao cultivar métodos especiais de traduzir as suas imagens, dispõe da sua própria tecnologia e da combinação das classes tecnológicas com os exercícios artísticos sendo, possivelmente, a mais valia do pedagogo nessa idade. (VIGOTSKY, 2007,p.105)

Vejamus outra situação que bebe desta premissa: o caso defendido pelo professor Górg Mallia (1957) que argumenta a utilização da banda desenhada, vulgo *bd*, em sala de aula face ao tradicional manual escolar. Na sua opinião, a *bd* desempenha um excelente material educativo, pois pode aumentar a compreensão, juntamente com a motivação e interesse demonstrados em determinada temática. (MALLIA, 2007, p.3) Os estudantes envolvidos na experiência de Mallia mostraram-se satisfeitos com a novidade (comprovando o poder atrativo do meio). Ao proceder à leitura da banda desenhada ficaram embrenhados e interessados o que fez o professor concluir que a retenção de informação era significativamente superior, face a um tratamento tradicional, comprovando que “o médium da banda desenhada tem na sua natureza as ferramentas necessárias ao conhecimento (...). Esta pesquisa comprova que a banda desenhada contém em si um grande potencial de ferramenta afetiva e cognitiva que pode ser utilizada no ensino para fins motivacionais e de retenção de conhecimento.” (MALLIA, 2007, p.6-7).

Em paralelo, a utilização do fantástico em contexto educativo segue os mesmos moldes defendidos por Mallia. Como foi já referido, uma das três principais características do fantástico é precisamente a sedução através de imagens. As criaturas fantásticas são por definição, imagens apelativas ao olhar o que permite ao professor captar a atenção dos alunos para uma determinada temática através de um mote que apreciam e com o qual se identificam, fomentando a condição inata da curiosidade humana e canalizando-a para a aprendizagem.

A pertinência da fantasia no desenho

O recurso à utilização do fantástico é válido em várias áreas de conhecimento. Nas artes visuais, o mote fantástico poderá ser dado como temática passível de ser trabalhada em desenho, pintura ou até mesmo tridimensionalmente, com escultura ou escultura 3d, no sentido de expandir os horizontes do aluno. Porém, nesta situação, destacaremos o desenho como elemento basilar por ser:

(...) um meio de criar para o mundo do visível, não apenas do tirado pelo natural, enquanto tal, mas acrescentando tudo quanto esse natural necessita e não possui. (...). A criação de anatomias fantásticas concebe seres para lhes atribuir vida, criaturas com potencialidades e características singulares que poderão coabitar em mundos onde as suas morfologias melhor se adaptem, num ambiente propício. (MARQUES, 2012, p.51)

Apesar de na atualidade existir um grande pluralismo de expressões, experimentações e grandes liberdades, existem fatores que não devem ser ignorados na aprendizagem do desenho de observação, tais como a qualidade técnica, o rigor anatômico e a capacidade de observação presentes no trabalho artístico. Um exercício de observação do real ou até mesmo de representação de figura humana, é uma tarefa muito exigente, carecendo de elevada concentração, observação, rigor e motivação. Embora a maior parte dos alunos expresse agrado pela temática, são comuns sentimentos de ansiedade, impaciência, preocupação e até competitividade excessiva traduzindo-se por vezes, em resultados pouco conseguidos e em conseqüente desmotivação, precisamente pelo medo que os alunos sentem de falhar.

Contudo, aliando a estes exercícios o mote fantástico, é visível o agrado e satisfação dos estudantes pois podem colocar em prática todos os elementos exigidos (qualidade gráfica, observação, rigor anatômico e perspectiva) desenvolvendo assim a criatividade de uma forma menos restritiva e atenuando os receios anteriores. A ilustradora científica Diana Marques em paralelo com esta situação, defende precisamente um equilíbrio entre o conhecimento científico e a arte, pois para criar algo é necessário ter bases sólidas:

A ciência e a arte são combinadas no mesmo contexto recorrentemente por oferecerem perspectivas distintas: por um lado a razão e o conhecimento objectivo, que empregam a observação e experimentação para investigar as leis da natureza; por outro o uso da imaginação e perícia, para despertar a sensibilidade estética pessoal e nos outros. O cientista que procura evitar a subjectividade instintiva. O artista que segue os seus sentimentos e desejos para criar algo completamente novo. (MARQUES, 2012, p.151)

Com base nestas premissas, destacamos na fig. 2, três ilustrações de bustos de personagens fantásticas desenvolvidas por uma aluna no âmbito da disciplina *O Fantástico na Arte I* que leciono na Escola Superior de Educação de Lisboa. Nestes exemplos, está patente não só a qualidade gráfica, como também o domínio técnico e ainda uma tentativa de almejar o rigor anatômico, quase científico. Poderemos igualmente, denotar uma certa tendência para dispor as ilustrações em poses de retrato tipicamente clássicas, podendo até, ser observadas à luz de interpretações de fisiognomonia.

A identificação de uma cabeça tende a ser universal. Cada cabeça possui em concreto, diferentes especificidades consoante os casos. Esta ordem estende-se também a todo o corpo, o que faz com que o todo seja harmonioso e conseqüentemente, concordante. Apesar da dificuldade em justificar esta situação, esta é compreensível através do reconhecimento visual de toda a figura. Por conseguinte, a noção de concordância é também visualmente utilizada na construção de

personagens fantásticas. Tendo por base a análise da fig.2, embora cada personagem seja morfologicamente diferente, são harmoniosas e concordantes em termos de composição, formas e tonalidades. A forma mais evidente de cada parte da cabeça determina a forma do conjunto geral, influenciando assim os elementos secundários. A título de exemplo desta situação, na fig. 2, o primeiro retrato da esquerda apresenta como elemento principal linhas curvas presentes nos processos córneos da criatura: essas linhas que, de certa forma, dão a tônica geral à figura, irão repetir-se em elementos secundários como as curvaturas das orelhas, direção do cabelo, marcas no rosto, etc.

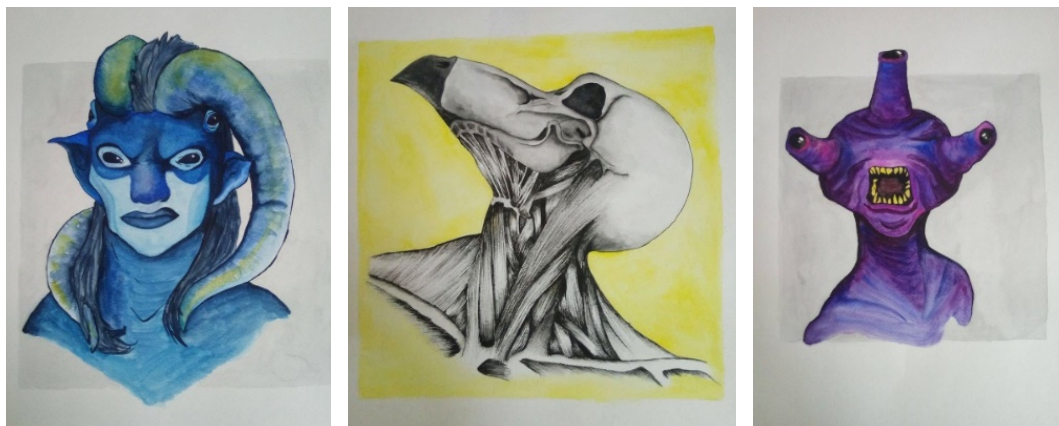


Fig. 2. Ilustrações desenvolvidas pela aluna Sinditelma Correia na *Unidade Curricular O Fantástico na Arte I*, ano letivo 2016/2017.

Porém, é necessário compreender que o mote fantástico não é um substituto mas antes um complemento motivacional muito útil para as matérias dadas, pois permite a aplicação e expansão de conceitos e princípios presentes em outras atividades, desenvolve a criatividade e imaginação e contribui para uma maior motivação e satisfação dos alunos por serem exercícios que saem do contexto normal dos manuais e livros escolares e de sala de aula. Assim, a utilização da temática das criaturas fantásticas serve como mote para uma aprendizagem ativa (*active learning*), defendida pelo Professor Ronald Cruz relativamente ao ensino da biologia e outras ciências (CRUZ, 2013, p.257).

A utilização dos meios digitais

Na atualidade possuímos uma maior gama de ferramentas e tecnologias que nos permitem criar a outros níveis. De acordo com Jorge Castanho, “situamo-nos justamente numa fronteira de técnicas acompanhadas de contextos teóricos favoráveis à criação artística. (...) emergem criaturas com atributos especiais para habitarem um mundo visual 2D e 3D” (MARQUES, 2012, p.52)

O desenvolvimento do desenho tradicional (dito analógico) é sempre necessário, porém, a utilização das ferramentas digitais surge como um progresso na criação artística, que não descaracteriza o analógico, pois: “o conceito de Desenho não se esgota numa só definição, nem nas certezas que acompanham os modelos de representação exata. As definições do desenho são determinadas pelas circunstâncias e atendem a fatores de sensibilidade estética, de inteligência, de cultura, de talento, de experiência, de conhecimento técnico e científico” (MARQUES, 2012, p.103)

Desta forma, o recurso a programas digitais 3D é predominante na disciplina *Representação Digital*, que recorre ao *software* Blender. Na figura 3, podemos observar a comparação entre dois

exemplos de exercícios com enunciados díspares. O exercício da esquerda (A) era baseado em proporções e rigor anatômico e o da direita (B) na realização de uma personagem à escolha dos estudantes, com obrigatoriedade de um desenho prévio (C). Em termos comparativos, é possível verificarmos uma melhoria significativa na qualidade e desempenho técnico no exercício da personagem, no entanto, os conceitos apreendidos em (A) revelaram-se essenciais para os seguintes (B) e (C).

Inquirida sobre esta situação, a aluna revelou que o exercício que mais apreciou foi precisamente o da personagem por poder selecionar algo que lhe agradava estética e emocionalmente, estando conseqüentemente mais motivada e receptiva para a execução das tarefas propostas. Porém, reconheceu a utilidade do primeiro exercício que lhe proporcionou as bases necessárias que iria usar posteriormente, no exercício da direita.

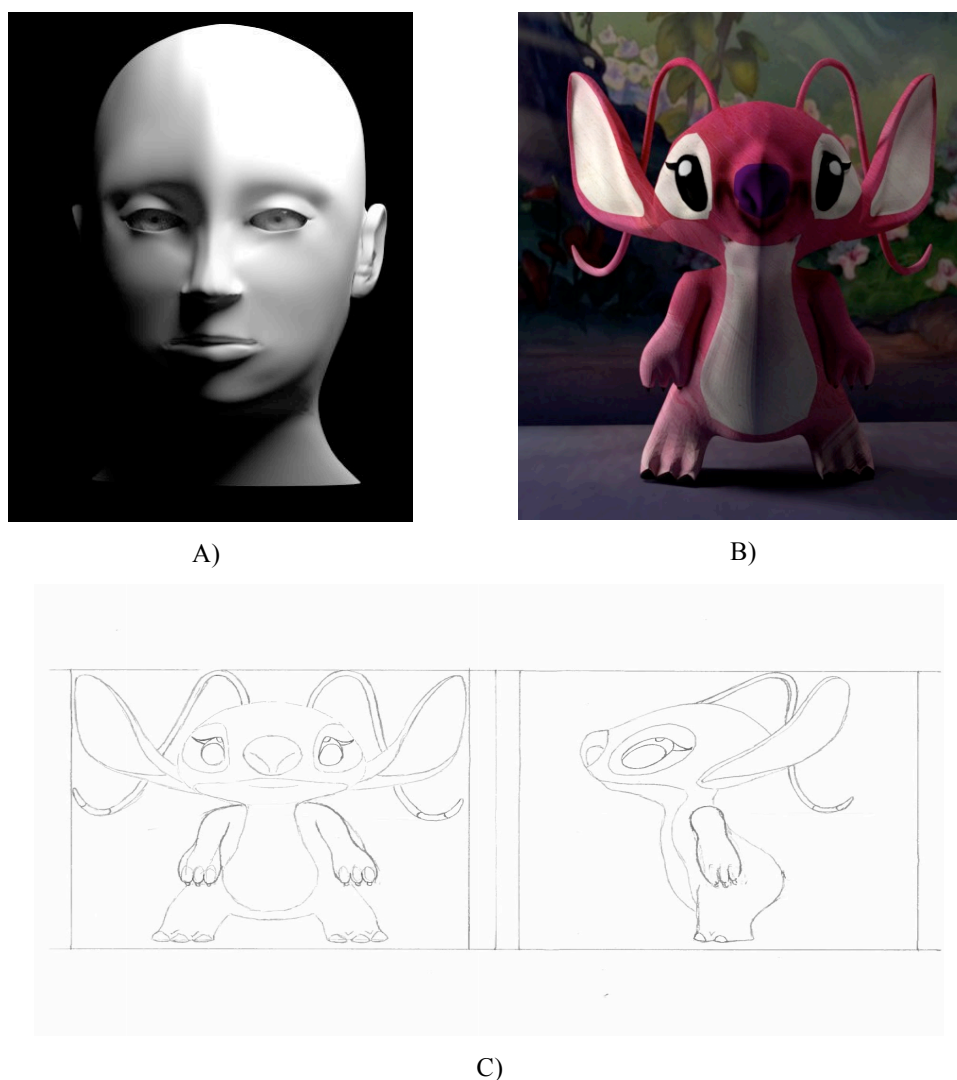


Fig. 3. Captura de ecrã de dois exercícios de modelação tridimensional com recurso ao software 3d Blender realizados pela aluna Joana Silva no âmbito da Unidade Curricular de *Representação Digital*, ano letivo de 2016/2017. Em A) a premissa do exercício era modelar uma cabeça humana realista e em B) e C) era criar uma personagem da sua autoria, ou inspirada em outros universos existentes.

Considerações Finais

Devido à sua natureza interdisciplinar, que pode envolver de tudo um pouco (quer animais, relatos, lendas e mitos, entre outros) as criaturas fantásticas despoletam curiosidade, sendo por isso bastante estimulantes numa primeira fase de abordagem. A sua utilização em livros, filmes, videogames ou jogos de tabuleiro cria empatia com o sujeito e auxilia-o no processo de aprendizagem, reforçando, enriquecendo e retendo muito mais informação do que de forma tradicional, bem como auxiliando na sintetização do conhecimento e capacidade de argumentação/defesa do trabalho efetuado: “A fantasia pode também providenciar metáforas úteis para aprender novas competências (...) e providenciar exemplos de contextos reais nos quais essas competências podem ser utilizadas.” (MALONE, 1987, p.240)

Como paralelismo, podemos verificar também que em outras áreas de ensino a utilização da fantasia é uma ferramenta que melhora a facilidade de aprendizagem. Através do exemplo de Cruz, não é só na área das artes visuais que as utilizações da fantasia se tornam vantajosas, a sua aplicação na área das ciências subordinada ao tema da ficção científica, tem uma incrível adesão por parte dos estudantes. Esta temática torna-se útil para ilustrar e aplicar diversos conceitos e princípios biológicos, anatómicos e até de ordem evolucionária, como o caso da classificação taxonómica de espécies existentes e extintas⁶, permitindo-lhes fazer conexões entre a fantasia e o conhecimento. A Professora Andrea Bixler também frisa esta utilidade quando afirma que:

Usar a ficção científica para ensinar biologia evolutiva tem várias vantagens: primeiro proporciona uma envolvimento para explorar conceitos que são difíceis por serem abstratos, em segundo lugar, a ficção científica, [vulgo sci-fi], proporciona exemplos visuais (ilustrações) da evolução, (...) e terceiro, o sci-fi pode ser utilizado como uma forma de aprendizagem ativa através de um pensamento verdadeiramente científico (aplicação, análise, síntese e avaliação) ajudando os estudantes a solidificar o seu conhecimento e compreensão acerca do assunto abordado. (BIXLER, 2007, p.337)

Referências

ALAN, Ronald L. P. (2013) *Aliens in the Classroom: Fantastical Creatures as Tools in Teaching Biology*. The American Biology Teacher, National Association of Biology Teachers. Vol. 75, Abril 2013.

BERGER, John (2005) *Modos de Ver*. Trad. Ana Maria Alves. Barcelona:Editorial Gustavo Gili, SA. ISBN: 84-252-2003-3.

BIXLER, Andrea (2007) *Teaching Evolution with the Aid of Science Fiction*, The American Biology Teacher, National Association of Biology Teachers, Agosto 2007.

COX, Maureen (2005) *The Pictorial World of the Child*, United Kingdom: Cambridge University Press. ISBN: 13-978-0-521-53198-6

⁶ Curiosamente, e de acordo com os autores Guidetti, et.al. (2007), os fósseis de animais pré-históricos encontrados no período clássico, medieval e posterior, eram considerados como restos de criaturas mirabolantes. Alguns exemplos dessas “descobertas fantásticas” eram conchas de amonite (consideradas como restos de cobras) e crânios de elefante (considerado como uma cabeça de ciclope).

- ECO, Humberto (2007) *História do Feio*. Trad. António Maia da Rocha. Algés: Difel. ISBN: 978-972-29-0854-2.
- GARCIA, Inês (2016) *Bosch, Fantasia e Espiritualidade: Uma Relação Intrínseca*, in Actas do I Congresso Lusófono sobre o Esoterismo Ocidental, coord. Teresa Lousa Universidade Lusófona. ISBN: 978-989-757-048-3
- GARCIA, Sidónio (2010) *La producción de contenidos en soporte digital de acuerdo con los lenguajes de comunicación audio, scripto y visual: una contribución para la implementación del tratado de Bolonia en Portugal*. Madrid: Tesis de Doctoramiento em Comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación
- GOLUB, Adam e Hayton, Heather Richardson (2017) *Monsters in the Classroom: Essays on Teaching what Scares Us*. North Carolina: McFarland e Company, Inc., Publishers. ISBN: 978-1-4766-6327-2
- GUIDETTI, Roberto, et. al. (2007) *Fantastic animals as na experimental model to teach animal adaptation*. BMC Evolutionary Biology, vol. 7, Agosto de 2007.
- LEWIS-WILLIAMS, David (2005) *La Mente en La Caverna: La Conciencia Y Los Orígenes Del Arte*, Trad. Enrique Herrando Pérez. Madrid: Akal Ediciones, ISBN-13: 978-84-460-2062-9.
- LLORET, Marta Piñot (2015) *Monstruos y Monstruosidades: Del Imaginario fantástico medieval a los X-Men*. Barcelona: Sans Soleil Ediciones. ISBN: 978-84-944484-2-3.
- MALLIA, G. (2007) *Learning from the Sequence: The Use of Comics in Instruction*. Florida: Image Text: Interdisciplinary Comics Studies. ISSN: 15496732
- MALONE, Thomas W (1987) *Making learning fun: a taxonomy of intrinsic motivations for learning*, in *Aptitude, Learning and Instruction: Cognitive and affective process analyses*. Hillsdale, New Jersey: Eds. Lawrence Erlbaum Associates Publishers
- MARQUES, António Pedro Ferreira coord. (2012) *Desenhar, saber desenhar*. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes de Lisboa. ISBN: 978-989-8300-43-0
- PANDORA, Katherine (2007) *The Beasts and the Birds will teach thee*, In: Petri Dish: Labnotes on Science, Culture & History [Consult. 22 mar.2017]. Disponível em: WWW:<URLhttp://www.katherinepandora.net/petri_dish/2007/02/aberdeen_bestia.html>.
- WENGROW, David (2014) *The Origins of Monsters: Image and Cognition in the First Age of Mechanical Reproduction*. New Jersey: Princeton University Press. ISBN: 978-0-691-15904-1