

Personagens imaginários humanos e não humanos na prática do desenho no ensino fundamental

Imaginary human and non-human characters in drawing practice in elementary school

PAULA MURARI

Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, Belo Horizonte, M.G., Brasil

RESUMO

Ao longo da prática docente da pesquisadora foi observada a atração dos adolescentes pelo desenho de personagens imaginários com formas humanas e não humanas. Isso demonstra sua abertura diante de figuras que lhes chamam a atenção em sua vivência cotidiana com as mídias. A disponibilidade dos estudantes em receber, contemplar e transpor os personagens para o papel, através do desenho, pode ser considerada uma forma do sujeito interferir 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 à experiência estética. O desenho como processo e percurso na construção de conhecimento revela que as ações dos estudantes, ao desenhar, estão repletas de informações que podem ser apreendidas. Ressalta-se a importância da observação do(a) professor(a) sobre as vivências e preferências dos estudantes na forma de seus desenhos e na valorização das formas naturais, em um processo de simbiose entre natureza e ser humano no ensino fundamental.

PALAVRAS-CHAVE

Desenho, humanos, não humanos, personagens imaginários

ABSTRACT

Throughout the researcher's teaching practice, the attraction of adolescents to drawing imaginary characters with human and non-human forms was observed. This demonstrates their openness to figures that catch their attention in their everyday experience with media. Students' willingness to receive, contemplate, and translate the characters onto paper through drawing can be considered a way for the individual to influence the environment in which they live, creating possibilities through the practice of drawing. In creating, students present themselves to the world through their drawings and begin to compose and initiate the aesthetic experience. Drawing as a process and journey in knowledge construction reveals that students' actions while drawing are full of information that can be apprehended. It is important to highlight the significance of the teacher's observation of students' experiences and preferences as expressed in their drawings and in the appreciation of natural forms, in a process of symbiosis between nature and humans in elementary education.

KEYWORDS

Drawing, humans, non-humans, characters, imaginaries

1. Introdução

No contexto das aulas de arte, o estudo que deu origem a este artigo, parte da observação de desenhos em que a presença frequente de “criaturas fantásticas” se torna objeto de estudo e pesquisa. A maioria dos personagens apresentados pelos desenhos observados pela professora e pesquisadora são encontrados em filmes, videogames, livros e jogos com os quais usualmente os estudantes adolescentes têm contato nas plataformas digitais e em publicações impressas.

O interesse dos adolescentes pelos personagens fantásticos diz respeito à abertura que eles têm diante das imagens que lhes chamam atenção. A disponibilidade dos estudantes em receber, contemplar e transpor os personagens para o papel, através do desenho, pode ser considerado o que Marcos 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 à experiência estética.

Os desenhos de personagens fantásticos, em muitos casos, constituem-se da junção de formas humanas e não humanas, ou seja, uma simbiose em que duas ou mais espécies diferentes se transformam em um único ser. Em se tratando de personagens fictícias maravilhosas, que se pode encontrar na literatura, Heloisa Correia (2019, p.11) diz que: “os seres que encantam leitores povoam os mundos ‘reais’ e possíveis. São muitos os seres que, de origem cultural diversa, de tempos históricos diferentes, se fazem presentes em literaturas dos mais variados países”. O trabalho com o encantamento na prática de criação de personagens, como o exercício proposto em sala de aula, apresenta-se com o objetivo de proporcionar maior envolvimento dos estudantes nas atividades artísticas na escola. Ocorre, também, como observado pela professora pesquisadora, a troca de informações entre os adolescentes sobre os desenhos, que apresentam uma significativa variedade de soluções nas características dos personagens.

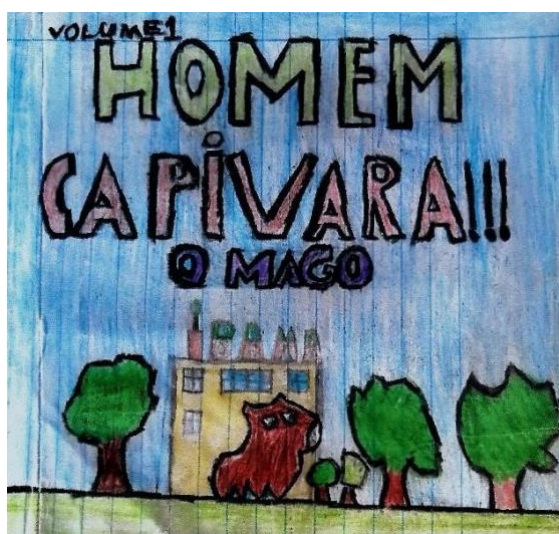


Figura 1. Homem Capivara, desenho do estudante 10¹. Fonte: Acervo da autora.

Isto porque, 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 ao serem construídos apresentam qualidades detalhadas. Os

¹ Para preservar a identidade dos estudantes, seus nomes foram substituídos pela numeração de 1 a 10.

estudantes no exercício criativo dos seres imaginários com características fantásticas poderão definir superpoderes, habilidades, e características físicas de suas produções.

Destaca-se a variedade de soluções encontradas pelos estudantes que conjugam formas humanas e não humanas nos desenhos de personagens imaginários. O exercício da representação do corpo humano, muitas vezes, constitui-se um desafio, por envolver a exploração e o domínio de técnicas de proporção, movimentos do corpo e expressões do rosto, bem como o enquadramento dos personagens nos desenhos das histórias. Além de explorar o imaginário através de imagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes, a criação de personagens possibilita o desenvolvimento das capacidades de interpretação, modificação de formas de pensar, observar e vivenciar situações em contextos sociais e familiares.

Desenho e simbiose na criação de personagens imaginários

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, expressa a noção de um entrelaçamento entre o fazer e o pensar, questionando uma separação entre o intelectual e o manual (Murari, 2025). Por meio do desenho, é possível conhecer os passos percorridos e as ações desenvolvidas pelo desenhista, desde o primeiro contato com as imagens ao trabalho da imaginação à concretização do processo de elaboração do desenho.

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 educativo. 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 sua capacidade de expressar artisticamente suas habilidades e capacidades.

No exercício de criação de personagens com características fantásticas, os estudantes 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 e projeção com os estudantes nos aspectos fisionômicos ou comportamentais.

Na criação dos desenhos de personagens fantásticos, a junção de formas humanas e não humanas constitui uma simbiose, que pode ser tida como alternativa de reflexão sobre o exercício de criação dos personagens imaginários no ensino fundamental. A proposta de desenhar seres fantásticos envolve a junção de duas ou mais espécies diferentes, como entre seres humanos e diferentes tipos de animais ou vegetais e, também, a humanização de categorias de animais e vegetais.

O termo simbiose refere-se à interação entre duas ou mais espécies diferentes, com benefício mútuo ou não e também à relação intrínseca de duas pessoas ou mais. É um conceito fundamental na biologia e é essencial para a sobrevivência e funcionamento dos ecossistemas. As simbioses podem assumir muitas formas, desde relações de parasitismos até relações de mutualismo, podendo ter impactos significativos nos organismos envolvidos, bem como no ecossistema mais amplo, global, partilhado por todos os seres, a Terra (Reis, 2023, p. 19)

Ao tratar o tema da relação entre os desenhos dos personagens com o universo fantástico, que une diferentes espécies, propõe-se, além de valorizar as formas naturais, pensar sobre a simbiose entre a natureza e o ser humano. De acordo com Reis (2023, p. 9): “este que também é natureza, mas está cada vez mais corrompido pela ganância, pela valorização exacerbada do seu Eu. O homem contemporâneo deverá reconectar-se com a natureza e com a humanidade num coletivo consciente do seu meio social e ambiental [...]”.



Figura 2 - Representação em desenho do Minotauro, criatura mitológica grega. (MINOTAURO...)

A interação entre a espécie humana e as não humanas pode ser percebida nos seres mitológicos como os descritos por Jorge Luis Borges (1981). O autor apresenta figuras da mitologia clássica grega, como o Minotauro, o Centauro e a

Esfinge, ao lado de seres metafísicos que podem ser a fonte de inspiração para trabalhos com o imaginário na escola do ensino fundamental. “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). A percepção dos personagens fantásticos pode despertar nos adolescentes o desejo de desenhá-los, e tanto a prática do desenho como a experiência de jogar, assistir vídeos ou filmes ou ver revistas sobre os personagens mostram formas de registro no tempo e no espaço para a construção das imagens. Durante as aulas de Arte, verificou-se a intensificação do interesse e da 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.

Inês Garcia (2018, p. 149) relata que a fantasia se refere a experiência mais produtiva do ser humano por ser transformada e amplificada. 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).

Ao apresentar para os estudantes as figuras clássicas do imaginário fantástico, procura-se despertar o interesse pela criação do próprio personagem fantástico, inédito, que gere sentimentos de empatia, admiração ou medo, estimulando os leitores a se envolverem com o ser criado. Para dar vida ao personagem imaginário, os estudantes definem a personalidade, as experiências, traumas, condições emocionais e familiares, classe social, vida profissional, características físicas, idade, etc. De acordo com Mylle Silva, o estudante deve escrever tudo sobre o personagem, “como se fosse um ser vivente e pensante.” (Silva *apud* Rocha, 2024, p. 8).

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. Cecília Salles (2013, p. 127) relata que o artista apresenta seu conhecimento do mundo com as informações que colhe e recolhe das percepções que o atraem:

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 se inicia pela percepção e se conduz por meio da cognição imaginativa para se chegar à 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 seu desejo de 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.

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. Arthur Efland “[...] 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” (Efland *apud* Pimentel, 2015, p.16)

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-os 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. 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. Nesse caso, essas imagens provocaram sensações, ações e pensamentos a ponto de interferir no imaginário dos desenhistas. Na escola, de acordo com Lúcia 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 para essa construção. 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 permitem 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.

Desenho de personagens imaginários humanos e não humanos

A representação da figura humana para os estudantes do ensino fundamental apresenta uma série de questões técnicas, como as proporções do corpo humano, a representação do movimento, as proporções da cabeça e as expressões do rosto. Estes mecanismos de construção dificultam a expressão gráfica e requerem dos adolescentes o exercício de desenhar partes específicas que fazem parte do corpo humano.

Os personagens não humanos, por sua vez, podem ser caracterizados a partir de referências ao universo fantástico, dotados de superpoderes, habilidades e características físicas que os diferenciam dos seres humanos. As imagens dos personagens não humanos podem ser observadas nos jogos virtuais e nas publicações impressas que sugerem uma identificação entre os estudantes e os seres imaginários, o que pode, em algumas circunstâncias, motivá-los a desenhá-los. Observa-se que a fantasia que foi processada no pensamento dos adolescentes, enquanto observam os jogos, vídeos ou impressos, concretiza-se nos esboços ou desenhos.

Personagens humanos

A partir da observação em sala de aula, a professora pesquisadora considera que os estudantes familiarizados com o desenho, apresentam curiosidade e desenvolvem exercícios e práticas espontâneas de aperfeiçoamento de suas representações. De acordo com Filipa Tirgoala (2015, p. 3): “[...] o desenho da figura humana tem sido considerado, ao longo dos anos, como essencial para a formação artística, sendo uma presença constante, até mesmo o tema principal, no estudo acadêmico ao longo da história.”

É necessário então auxiliar o processo de observação, munindo o estudante de artes com uma série de conhecimentos que não apenas o auxiliem a ultrapassar essas dificuldades, como promovam a construção da estrutura do desenho. Gombrich faz um paralelismo entre artista e escritor indicando que ambos têm a necessidade de criar um vocabulário antes de copiar a realidade (Tirgoala, 2015, p. 4)

O estudo aprofundado do desenho da figura humana para os estudantes do ensino fundamental requer uma série de mecanismos que vão desenvolver a capacidade de observação e de abstração. Estes mecanismos não se constituem uma tarefa fácil na educação básica, uma vez que o tempo, o espaço e a organização do estudo de arte no ambiente escolar dificultam as práticas artísticas como o desenho

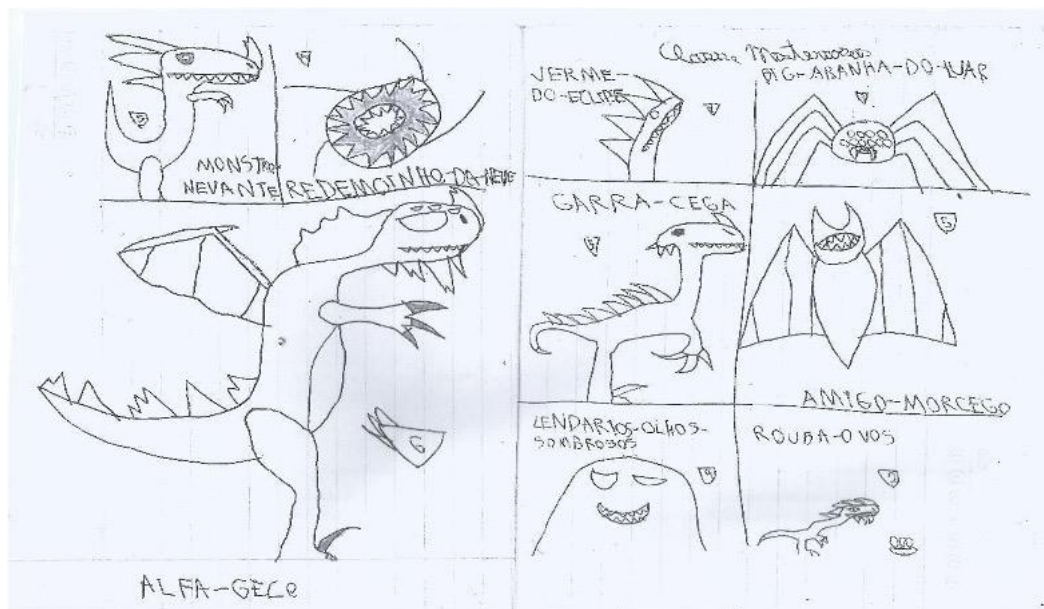


Figura 4 - Desenhos do Estudante 8 presentes no “Livro das Bestas de Órion”, criado por ele. Fonte: Acervo da autora

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)

Os personagens não humanos podem ser definidos 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. Inês Garcia (2018) relata que a fantasia se constitui na experiência mais produtiva do ser humano, podendo 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 primevas representações visuais onde a fantasia surge acoplada (Garcia, 2018, p. 149).

As imagens dos personagens não humanos 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

motivar 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. Marlon Guimarães (2019) afirma que:

Ultimamente, estão sendo lançados no mercado desenhos animados com personagens que não possuem formas específicas. Suas narrativas apresentam quase todos os personagens diferentes entre si. Dentre eles, aparecem vários seres inanimados, seres mitológicos, animais, plantas, brinquedos, alimentos, e até mesmo, seres da crença popular. Estes indivíduos então constituindo papéis em que representam os humanos, convivendo em sociedade (Guimarães, 2019, p.68).

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 Lev 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 têm 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 não humanos parte do trabalho da imaginação, a partir da observação das telas dos vídeos e jogos digitais, ou por outra imagem que despertou sua atenção.

CONCLUSÃO

Esse artigo destacou a percepção do professor sobre as vivências e preferências dos estudantes apresentadas na forma de desenhos que expressam a valorização das formas naturais, ao pensar a simbiose entre a natureza e o ser humano no ensino fundamental. O exercício de criação de personagens

imaginários humanos e não humanos envolve aspectos psicológicos e comportamentais capazes de provocar curiosidade e admiração dos estudantes, envolvendo-os de forma criativa nas aulas de Arte.

Considera-se, a partir da pesquisa realizada com estudantes desenhistas, que um dos aspectos mais enriquecedores no processo de criação dos desenhos seja o papel da imaginação na elaboração das imagens. Destaca-se o relato de um estudante que afirma que todos os monstros ou personagens que ele desenha surgem do pensamento, de uma ou várias habilidades, como a alimentação, a força, o estilo de vida e as histórias: “(..) por isso para mim cada monstro (personagem) é superinteressante.” (Estudante identificado com o número 8).

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. Além disso, no ensino e 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 desenhavam 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 visíveis os pensamentos e reflexões, proporcionando a troca de informações entre os estudantes. O trabalho que deu origem a esse artigo parte do sentido de descobrir e investigar processos e percursos de criação e traz a noção de um entrelaçamento entre o fazer e o pensar. Através da criação de personagens imaginários humanos e não humanos torna-se possível explorar os conhecimentos trazidos pelos estudantes e introduzir novos exercícios e questionamentos, como as figuras lendárias da mitologia clássica e espécies da flora e da fauna ameaçadas de extinção.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, Chaielen Marchioli. **Indicadores emocionais do desenho da figura humana e sua relação com o bem-estar subjetivo infantil**. Dissertação (mestrado), Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017.

BORGES, Jorge Luís. **O livro dos seres imaginários**. Trad. Carmen Vera Cirne Lima. Porto Alegre: Globo, 1981.

CORREIA, Heloisa Helena Siqueira. Seres humanos e não humanos: personagens maravilhoso/extraordinários. **Abusões**, Rio de Janeiro, v.8, n.8, 2019.

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.

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.

GUIMARÃES, Marlon Cezar Maciel. Apenas um show e o incrível mundo de Gumball e a nova “onda” dos personagens não humanos. **Anais da III Semana acadêmica da licenciatura em ciências exatas e da I jornada de pesquisa em ensino de ciências exatas**, p. 67, Rio Grande, 2019.

MINOTAURO majestoso criatura mitológica grega Lenda da imagem. **Freepik**, 2010-2015 c. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-premium/minotauro-majestoso-criatura-mitologica-grega-lenda-da-imagem_383859665.htm. Acesso em 20/03/2025.

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

MURARI, Paula. **Criaturas fantásticas: o desenho como processo e percurso de criação**. Dissertação (Mestrado profissional em ensino de artes). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, 2025.

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

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

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.

REIS, Laura Raquel Rosário Coelho dos. **Da natureza à escultura: a sua relação de simbiose**. 2023. Dissertação de Mestrado. Universidade de Lisboa (Portugal).

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

TIRGOALA, Filipa de Albuquerque Rebelo Christellys et al. **Cânones, movimento e expressão na representação da figura humana**. 2015. Tese de Doutorado.

Sobre a autora

Paula Murari é professora de Arte na educação básica da rede municipal de Belo Horizonte desde 2010 e da rede estadual de Minas Gerais (2000-2012). Mestre em Ensino de Artes do Mestrado Profissional da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG, 2025). Curso de especialização Lato Sensu em Educação Musical pela Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG, 2005). Especialização Lato Sensu em Metodologia do Ensino de Arte pela Faculdade de Educação São Luís (EAD 2018). Especialização Lato Sensu em Psicomotricidade e Artes pela Faculdade de Administração e Educação (FAMART). Licenciada em desenho e artes plásticas pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG 1999) e em Desenho Industrial - Programação Visual pela Fundação Mineira de Arte (FUMA 1994). Bolsista da FAPEMIG no projeto de iniciação científica: Introdução ao ensino de design nas escolas de ensino fundamental e médio (1997-1999).

paula.murari@edu.pbh.gov.br

LATTES: <https://lattes.cnpq.br/5820834965311540>

Como citar

MURARI, Paula. Humanos e não humanos nos desenhos de personagens imaginários. Revista Estado da Arte, Uberlândia. v. 6, n. 2, p. [n.p.], jul./dez. 2025. DOI 10.14393/EdA-v6-n2-2025-79963 (**versão ahead of print**).



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.