

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS - LICENCIATURA**

Beatriz Matos Marinho

**O IMAGINÁRIO FANTÁSTICO COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA
NO UNIVERSO DE BEARE**

Campo Grande - MS

2024

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

Beatriz Matos Marinho

**O IMAGINÁRIO FANTÁSTICO COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA
NO UNIVERSO DE BEARE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso Do Sul, como parte das exigências para a obtenção de grau de Licenciatura em Artes Visuais, elaborado sob orientação da Profa. Dra. Constança Maria Lima de Almeida Lucas.

Campo Grande
2024

Banca Examinadora

Orientadora: Prof^ª Dr^ª. Constança Maria Lima de Almeida Lucas
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Prof. Dr. Isaac Antonio Camargo
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Dedico este trabalho à minha família, que não mediram esforços para me proporcionar uma vida digna e confortável, que abriram portas para que eu pudesse sonhar, que me apoiaram e me deram forças em todos os momentos.

Aos meus irmãos, Bento e Du, que foram sempre um oásis em minha vida e que foram essenciais para que eu me tornasse quem eu sou.

À minha mãe, Fernanda, que sempre foi fonte de força e inspiração para que eu pudesse traçar meu caminho, sem seu esforço e carinho, jamais conseguiria chegar até aqui.

À todos meus professores, na universidade e na educação básica, que me ensinaram e me ajudaram a crescer como pessoa e como artista.

Aos meus amigos, que me acompanharam nesta incrível jornada, me dando forças e incentivo o tempo todo.

À todos aqueles que são apaixonados por fantasia e que assim como eu sonham e viajam pelos mundos fantásticos.

Aos artistas visuais que se dedicam a ampliar os horizontes da fantasia, desenvolvendo imagens magníficas e incríveis.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer à minha família, que me apoiou durante minha jornada no curso de Artes Visuais, que me deu todo o suporte necessário para que eu pudesse ser quem eu sou hoje em dia. Principalmente ao meu avô Geraldo, falecido no início deste ano, que me incentivou desde muito cedo aos estudos, sempre me disse para eu correr atrás do que eu amo e me serviu de muito exemplo durante toda a vida.

Agradeço também, ao meu parceiro Erik, que trilhou meu caminho para os universos de fantasia, essa pesquisa seria vazia se não fosse o suporte, carinho e afeto que me proporcionou durante a produção dessa pesquisa. Prefiro compartilhar uma vida inteira com você a encarar sozinha todas as eras deste mundo.

Aos meus amigos, Mår, Thais, Juliana, Maya, Kariny e Thaynara, sem vocês nada disso seria tão mágico como foi, não teria sido tão incrível, todos nossos encontros me marcaram tão profundamente que acredito que esteja imbuído na minha existência a presença e o amor que vocês me ofereceram. Criei uma família para além da de sangue, cresci com vocês e aprendi coisas que vão muito além do ensino formal. Termos cruzado nossos caminhos e ter compartilhado essa parcela da minha vida com vocês tem sido a melhor coisa que me aconteceu e acontecerá. Espero levar vocês comigo para muito além dessa vida e que em todas as outras eu tenha o incrível privilégio de compartilhar com vocês.

À todos os artistas que entrei em contato durante o curso, sou imensamente grata por ter tido contato com as obras de vocês, ser inspirada por vocês é uma dádiva. Aos desenvolvedores e artistas envolvidos no jogo *World Of Warcraft*, que criaram um lugar onde pude desenvolver experiências incrivelmente fantásticas e mágicas e que abriram portas para a minha criação.

Aos meus gatos, Nina e Snow, e também Sauron, que perdi este ano, mas que me acompanhou durante o processo de escrita e que me inspirou profundamente no meu percurso de pesquisa. O pouco tempo que passei ao seu lado me purificou a alma.

Aos meus professores, Constança, Sérgio e Isaac, não consigo expor em palavras tamanha a gratidão que sinto por ter sido aluna de vocês e poder ter adquirido tanto conhecimento nesses 10 semestres que vivi no curso. Vocês foram essenciais para que eu pudesse estar aqui escrevendo isso, para que eu entendesse o quão importante a arte é para mim e como pode ser incrível ser artista.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo investigar o imaginário fantástico como expressão artística, analisando sua capacidade de atravessar as fronteiras entre o real e imaginário e estabelecer uma relação entre os trabalhos e processos de criação da artista beare ¹/Beatriz Matos.

Neste trabalho de conclusão de curso analisei jogos e narrativas ficcionais, que enriquecem a experiência criativa e ampliam as formas de expressão, dei especial atenção à análise do jogo de “World of Warcraft” e sua influência estética no meu percurso artístico.

Pesquisei a relação que alguns artistas contemporâneos estabelecem com seu trabalho e a poética de fantasia como Yoshitaka Amano, Marcello Grassmann, Ursula Dorada, Hayao Miyazaki e Alan Lee.

O trabalho se desenvolve dentro de um recorte teórico utilizando como autores principais Fayga Ostrower para discutir acasos e processos de criação, Lucas Pessoa Pereira apreender os diálogos reflexivos entre os jogos e as artes visuais, Isabel Marques e Fábio Brazil nas reflexões artísticas e docentes.

Como parte desta pesquisa criei o Livro de artista: Encantos da Fantasia, no qual as minhas experiências e experimentações se concretizam através da combinação entre fantasia, técnica e expressão pessoal.

Palavras chave: desenho; arte fantástica; coletivo artístico; processo de criação; ensino de artes visuais, publicações artísticas.

¹ beare é o nome artístico da autora deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Lista de Imagens

Imagem 1: Personagem no jogo World of Warcraft, personagem beare, criação de Beatriz Matos, . 2024.....	16
Imagem 2: Personagem no jogo World of Warcraft, personagem beare, criação de Beatriz Matos, 2024.....	17
Imagem 3: Portão dos Celestiais Majestosos, no continente Pandária, no jogo World of Warcraft. Beatriz Matos, 2024.....	19
Imagem 4: Santuário da Amizade, no continente de Pandaria no jogo World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2024.....	19
Imagem 5: Vale dos Quatro Ventos, no continente Pandária no jogo World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2024.....	20
Imagem 6: Estepes Taolong, no continente Pandária no jogo World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2024.....	20
Imagem 7: Montaria Serpente das Nuvens do jogo eletrônico World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2022.....	22
Imagem 8: Tigre de Montaria Shado-Pan Azul, do jogo eletrônico World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2024.....	22
Imagem 9: Garça Dourada de Montaria, do jogo eletrônico World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2024.....	23
Imagem 10: Montaria Cavalo de Guerra Descarnado Roxo. do jogo eletrônico World of Warcraft. Beatriz Matos, 2024.....	24
Imagem 11: Estepes Taolong. Por Mark Gibbons, 2012.....	25
Imagem 12: Vale das Flores Eternas. Por Jimmy Loo, 2012.....	26
Imagem 13: Pandarens. Por Steve Hui, 2012.....	27
Imagem 14: Espécie dos Jinyus. Por Danny Beck, 2012.....	28
Imagem 15: Espécie dos Mantídeos. Por Mark Gibbons, 2012.....	29
Imagem 16: Espécie dos Mantídeos. Por Danny Beck, 2012.....	30
Imagem 17: Garça. Por Joe Keller, 2012.....	31
Imagem 18: Mapa do planeta Azeroth, do jogo eletrônico World of Warcraft. 2024.....	33
Imagem 19: Mapa do continente de Pandária, do jogo eletrônico World of Warcraft. Beatriz Matos, 2024.....	34
Imagem 20: Mapa da cidade de Ventobravo, capital da organização Aliança, do jogo eletrônico World of Warcraft. Beatriz Matos, 2024.....	34
Imagem 21: Mapa da cidade de Orgrimmar, capital da organização Horda, do jogo eletrônico World of Warcraft. Beatriz Matos, 2024.....	35
Imagem 22: Foto tirada da personagem Balinha mandando beijo. 2022.....	36
Imagem 23: Minha personagem e o personagem do meu companheiro. 2022.....	37
Imagem 24: Hayao Miyazaki, 2013.....	38
Imagem 25: Hayao Miyazaki, Cena do filme Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.....	39
Imagem 26: Hayao Miyazaki, Cena do filme Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.....	40

Imagem 27: Hayao Miyazaki, Cena do filme Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.....	40
Imagem 28: Hayao Miyazaki, Cena do filme A Viagem de Chihiro. 2003.....	41
Imagem 29: Hayao Miyazaki, Cena do filme A Viagem de Chihiro. 2003.....	41
Imagem 30: Hayao Miyazaki, Cena do filme O Castelo Animado. 2004.....	42
Imagem 31: Cena do filme O Castelo Animado. 2004.....	42
Imagem 32: Cena do filme Princesa Mononoke. 1994.....	43
Imagem 33: Cena do filme Princesa Mononoke. 1994.....	43
Imagem 34: Yoshitaka Amano. Sem data.....	44
Imagem 35: Yoshitaka Amano, capa do livro The Dream Hunters. 1999.....	46
Imagem 36: Yoshitaka Amano, Castelo de Fantasia, litografia. 1994.....	47
Imagem 37: Ilustração “Monstros”, 1988, técnica mista.....	49
Imagem 38: Yoshitaka Amano, Triamour, 1994.....	50
Imagem 39: Yoshitaka Amano, Cidade da Morte, 1984.....	51
Imagem 40: Yoshitaka Amano, Maldição da Espada Negra, 1989.....	52
Imagem 41: Ursula Dorada. Sem data.....	53
Imagem 42: Ilustração para o jogo Persona 5. 2022.....	54
Imagem 43: Desenho postado em rede social. 2022.....	55
Imagem 44: Estudo em aquarela e lápis de cor. 2020.....	55
Imagem 45: Desenho digital de elfo. 2014.....	56
Imagem 46: Desenho em referência à expansão Burning Crusade do jogo World of Warcraft. 2018.....	56
Imagem 47: Marcelo Grassmann. Sem data.....	57
Imagem 48 : Marcello Grassmann, Sem título. Sem data, gravura em metal, 51,5cm x 70,4cm.....	59
Imagem 49: Marcello Grassmann, Sem nome. 1968, gravura em metal 99/100. 32,8cm x 24,4cm.....	60
Imagem 50: Marcello Grassmann, Sem título. Sem data, gravura em metal. 50,2 cm x 69,8 cm.....	61
Imagem 51: Marcello Grassmann. Sem Título, 1953, da série Incubus e Succubus nº3. Xilografia sobre papel, 28,5 x 41,2 cm.....	62
Imagem 52: Marcello Grassmann. Sem Título, 1952. Litografia sobre papel, 55 x 36,8 cm.....	63
Imagem 53: Marcello Grassmann. Sem Título, 1968. Água-forte, água-tinta e buril sobre papel, 39,1 x 27,9 cm.....	64
Imagem 54: Marcello Grassmann. Sem Título, década de 1960. Água-forte e água-tinta sobre papel, 39 x 29,6 cm.....	65
Imagem 55: Alan Lee. 2019.....	66
Imagem 56: página do sketchbook de Alan Lee.....	67
Imagem 57: página do sketchbook de Alan Lee.....	68
Imagem 58: Ilustração no livro ilustrado do O Hobbit.....	69
Imagem 59: Ilustração no livro ilustrado do O Hobbit.....	70

Imagem 60: Alan Lee. Sem título. Sem data.....	71
Imagem 61: beare/Beatriz Matos, Carpa-borboleta. 2021, caneta nanquim, 21x21cm.....	74
Imagem 62: beare/Beatriz Matos, Sem título. 2019, lápis grafite, 21x14cm.....	77
Imagem 63: beare/Beatriz Matos, Autorretrato. 2021, nanquim, 21x21cm.....	78
Imagem 64: beare/Beatriz Matos, Sem título. 2021, nanquim, 21x21cm.....	79
Imagem 65: beare/Beatriz Matos, Cadernos de Ideias. 2024.....	79
Imagem 66 : Adesivos de insetos. 2024.....	80
Imagem 67: Adesivos de insetos. 2024.....	81
Imagem 68: Fernanda Moussalem, flyer de divulgação da feira capivara 2022.....	82
Imagem 69: Feira Capivara no corredor central da UFMS. 2022.....	82
Imagem 70: Exposição Adesivos Poética do Instante, Bloco 8, artes visuais UFMS. 2023.....	83
Imagem 71: beare / Beatriz Matos, Flyer de divulgação da Feira Urutau. 2023.....	84
Imagem 72: Feira Urutau realizada no Multiuso I UFMS. Foto de Ana Clara Klem, 2023.....	85
Imagem 73: Mår Cozta e Maya, Logotipo do Coletivo Breu, 2024.....	86
Imagem 74: Foto dos integrantes do Coletivo Breu. Por Mår Cozta, 2024.....	87
Imagem 75: beare/ Beatriz Matos. Insetário. Ed. 1. Campo Grande: Banguela Press, 2024.....	88
Imagem 76: beare/ Beatriz Matos. Insetário. Ed. 1. Campo Grande: Banguela Press, 2024.....	88
Imagem 77: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.....	89
Imagem 78: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.....	89
Imagem 79: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.....	90
Imagem 80: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.....	90
Imagem 81: beare /Beatriz Matos, Conjunto de besouros-Caderno de ideias. 2021. desenho a nanquim, 21cmx21cm.....	92
Imagem 82: beare / Beatriz Matos, Caderno de ideias- Borboleta. 2021, desenho a lápis de cor. 21cmx21cm.....	93
Imagem 83: beare / Beatriz Matos, Caderno de ideias - Besouro, 2023, desenho a nanquim. 21cmx21cm.....	93
Imagem 84: beare/Beatriz Matos, Besouro Dente de Sabre, 2022, desenho a nanquim sobre papel kraft e trabalhado digitalmente.....	94
Imagem 85: beare/Beatriz Matos, Borboleta Olhos de Coruja, 2022, desenho a nanquim no papel kraft e trabalhado digitalmente.....	94
Imagem 86: beare/Beatriz Matos, Borboleta Carijó, 2022, desenho a nanquim sobre papel kraft e trabalhado digitalmente.....	95
Imagem 87: beare/Beatriz Matos, Mutuca. 2022, desenho a nanquim sobre papel kraft e trabalhado digitalmente.....	95
Imagem 88: beare/Beatriz Matos, Vespa Mandarin. 2023, aquarela, 21x29cm.....	96
Imagem 89: beare/Beatriz Matos, Cantárida. 2023, aquarela, 21x29cm.....	96
Imagem 90: beare/Beatriz Matos. Calindra Aerwin,	

a artíficie . 2024. Desenho digital.....	99
Imagem 91: beare/Beatriz Matos. Eirin Stromshield, a paladina. 2024. Desenho digital.....	100
Imagem 92: beare/Beatriz Matos. Lilith Ashvale, a bruxa. 2024. Desenho digital...	101
Imagem 93: beare/Beatriz Matos. Aria Dravorn, a guerreira. 2024. Desenho digital.....	102
Imagem 94: beare/Beatriz Matos. Aurelia Lyriss, a barda. 2024. Desenho digital.....	103
Imagem 95: beare/Beatriz Matos. Lana Solarium, a clériga. 2024. Desenho digital.	104
Imagem 96: Ilustração de Alan Lee para o livro O Hobbit.....	113
Imagem 97: Ilustração de Alan Lee dos seres Ent. 2005.....	114
Imagem 98: Ilustração de J.R.R Tolkien de Valfenda, no livro O Senhor dos Anéis. Sem data.....	115
Imagem 99: Ilustração de J.R.R Tolkien de Valfenda, no livro O Hobbit. Sem data.	116
Imagem 100: Hayao Miyazaki, Cena do filme Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.....	118
Imagem 101: Hayao Miyazaki, Cena do filme O Castelo Animado. 2004.....	118
Imagem 102: Hayao Miyazaki, Páginas do livro The Art of Spirited Away. 2001...	118
Imagem 103: Hayao Miyazaki, Páginas do livro The Art of My Neighbor Totoro. 2005.....	119
Imagem 104: Yoshitaka Amano, Triamour, 1994.....	121
Imagem 105: Marcello Grassmann, Sem nome. 1968, gravura em metal 99/100. 32,8cm x 24,4cm.....	122
Imagem 106: página do sketchbook de Alan Lee.....	122
Imagem 107: página do livro Fadas de Alan Lee com Brian Froud.....	123

SUMÁRIO

Introdução	1
Capítulo 1 - Imaginário fantástico e referências artísticas	2
1.1 Influência estética de “World of Warcraft”	3
1.2 Hayao Miyazaki (Japão 1941)	26
1.3 Yoshitaka Amano (Japão, 1952)	33
1.4 Ursula Dorada (Brasil, 1984)	42
1.5 Marcelo Grassmann (Brasil, 1925-2013)	46
1.5 Alan Lee (Inglaterra, 1947)	55
Capítulo 2 - beare - Beatriz Matos	61
3.1 Percursos e Processos de criação	61
3.1.1 Caderno de ideias	65
3.1.2 Adesivos e Feira Capivara	69
3.1.3 Coletivo Urutau e Coletivo Breu	73
3.1.4 Desenhos de insetos	80
3.2 Livro de artista - Encantos de Fantasia	86
3. Considerações finais	94
Referências	95
Projeto de Curso	98

Introdução

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo pesquisar o imaginário fantástico como forma de expressão artística, explorando a capacidade de relacionar o imaginário com produções nas artes visuais. A pesquisa reflete sobre como o fantástico tem um potencial para estimular a imaginação e promover conexões entre memória, influências e processos criativos.

O primeiro capítulo explora o imaginário fantástico e minhas influências, como o jogo *World Of Warcraft* com sua estética, personagens, cenários e narrativas de ficção que despertaram meu interesse por universos fantásticos. Além disso, destaco o impacto de referências artísticas como Hayao Miyazaki, Yoshitaka Amano, Ursula Dorada (Sulamoon), Marcello Grassmann e Alan Lee, cujas abordagens singulares de temáticas e técnicas contribuíram para a construção de um imaginário único e pessoal.

No segundo capítulo, analiso minha trajetória pessoal e artística, abordo minhas memórias, processos criativos e o encontro do desenho como forma de expressão. Ressalto a importância do caderno de ideias como ferramenta de experimentação e descobrimento, onde linhas, texturas, formas, insetos e narrativas se encontram. Relato minhas experiências com as publicações artísticas. Também discorro sobre a minha participação em feiras culturais e no coletivo Breu, que expandiu o alcance do meu trabalho e fortaleceu o senso de pertencimento e troca artística.

Por fim, a pesquisa finaliza na criação de um livro de artista, que sintetiza todas minhas vivências e experimentações ao longo de minha vivência. Nesse projeto, fantasia, criatividade e expressão pessoal se entrelaçam, resultando em uma obra que reflete meu percurso e meu imaginário. O livro reúne desenhos que dialogam com a fantasia e insere a figura feminina no protagonismo das narrativas fantásticas.

Este trabalho é um convite a mergulhar em um universo onde memória e criação caminham juntos, permitindo que o fantástico se revele iluminando novas possibilidades de criar e interpretar o mundo.

Capítulo 1 - Imaginário fantástico e referências artísticas

“Às vezes, num primeiro momento, a arte pode nos parecer obediente e mensageira, mas logo percebemos que ela é sobretudo portadora de sinais, de marcas deixadas pelo não-racional coletivo, social, histórico. sobretudo portadora de sinais, de marcas deixadas pelo não-racional. Por isso, não apenas ela faz explodir toda intenção redutora, normalizadora ou explicativa, como também se dá como específica forma de conhecimento, forma e conhecimentos bem diversos dos processos racionais.” (Coli, 1995, p.109)

Desde muito jovem, minha família sempre dizia “a Beatriz vive no mundinho dela”. Sempre fui muito atraída por fantasia e mundos imaginários, e esse fascínio só aumentou conforme o tempo passou. A fantasia me atraiu pela capacidade de transformar realidade, de criar mundos completamente novos e me apresentar novas possibilidades. É no conforto desse espaço que encontro liberdade para explorar, criar e expandir minha compreensão de mundo, conectando imaginário com a realidade de maneira a despertar a criatividade e ampliar as experiências que adquiro.

Munari (1981) diz: "A fantasia é a faculdade mais livre de todas" (p. 23), e essa afirmação ressoa profundamente em mim, pois a fantasia não apenas nos liberta de limitações e convenções, mas também nos transporta para outros mundos desconhecidos e fantásticos. Ela nos dá a liberdade de imaginar, sejam cenários, criaturas, eventos que ultrapassam a imaginação, permitindo que o impossível se torne real. Nos universos fantásticos não há limites para a criação, e é essa possibilidade que a torna uma das fontes da criatividade. Quanto está imerso em fantasia, temos o poder de questionar a realidade, explorar o desconhecido e buscar novas formas de compreender o mundo. Essa liberdade torna a fantasia uma ferramenta indispensável na construção do imaginário artístico e na ampliação do conhecimento humano.

Desde tempos antigos, o imaginário fantástico tem ocupado um lugar de destaque nas narrativas visuais e textuais, carregando significados, representando o desconhecido, delineando limites culturais e auxiliando na formação das sociedades. A fantasia e o imaginário fantástico emergem da experiência acumulada pelo ser humano desde a arte produzida nas cavernas até aos tempos atuais.

“A palavra "fantasia" tem origem no grego, significando inicialmente "tornar visível" e, mais tarde, "imagem mental".. Ao longo do tempo, essa definição expandiu-se: há cerca de cem anos, também remetia a extravagância e capricho, como mostram termos como "capriccio" na Itália e "caprice" na França, com obras de artistas como Callot e Goya expressando esses sentidos. O núcleo da palavra fantasia carrega a ideia de uma criação imaginativa e libertadora, não sujeita aos limites da realidade.” (SHURIAN, 2005, p.13).

Na Idade Média, por exemplo, o fantástico estava presente em lendas, fábulas e literatura medieval, onde, de acordo com Pereira (2016, p. 45), "o maravilhoso do medieval se refere ao obscuro, ao sobrenatural, ao não explicável, ao mágico". Mas também, o “maravilhoso” era uma forma de se contrapor a realidade na época, sendo os eixos temáticos a abundância de comida e o ócio. Logo, o fantástico surge como uma resposta ao desconhecido e como uma forma de lidar com a realidade também. Tornando-se não apenas uma ferramenta para o escapismo, mas uma maneira de compreender e interpretar o mundo e de explicar os fenômenos naturais.

Nos dias atuais, o universo da fantasia permanece como um componente fundamental nas criações artísticas, literárias e audiovisuais, especialmente com o avanço das tecnologias digitais e a difusão de mundos imaginários em jogos, filmes e séries. Com o passar do tempo, essa dimensão continua a nos oferecer novos significados e oportunidades para todos que se dispõem a explorar seus amplos e ricos domínios; não estamos apenas gerando algo inédito, mas também acessando uma parte de nós mesmos e do mundo que, de outra forma, ficaria encoberta. Dessa forma, o fantástico se apresenta não apenas como uma criação artística, mas como uma ferramenta para desvendar as profundezas do ser humano e suas interações com a realidade.

1.1 Influência estética de “World of Warcraft”

Desde que entrei em contato com o universo dos jogos eletrônicos em meados do início de 2021 passei por diversos tipos de jogos, mas o jogo pelo qual mais me cativou e inspirou a minha pesquisa foi o *World of Warcraft*, nesse jogo imergi em uma experiência estética única através da percepção visual dos personagens com características cativantes, ambientes/cenários com bastantes detalhes plasticamente muito elaborados, com elementos fascinantes, como as florestas mágicas, variedade de personagens, animais fantásticos,

todos os elementos imbuídos de paletas cromáticas cativantes. Esse universo com imaginário fantástico de criaturas e paisagens inventadas se tornou minha principal fonte de inspiração para meu trabalho artístico. Esta imersão despertou em mim uma curiosidade profunda: como todo esse mundo foi concebido? Como um grupo de artistas e designers colaboraram para criar um universo? O processo por trás das *concept arts*, a gênese das ideias para desenhar seres e elementos fantásticos, tudo isso me intrigava e seduzia.

Além disso, questionava-me sobre a origem da criatividade que deu vida a esses elementos. Quais foram as influências que moldaram as mentes dos criadores? Como eu mesma poderia gerar minhas próprias criações fantásticas, seguindo uma trajetória similar? Essas indagações não só alimentaram minha paixão pelo universo dos jogos eletrônicos, mas também me impulsionaram a explorar meu potencial criativo.

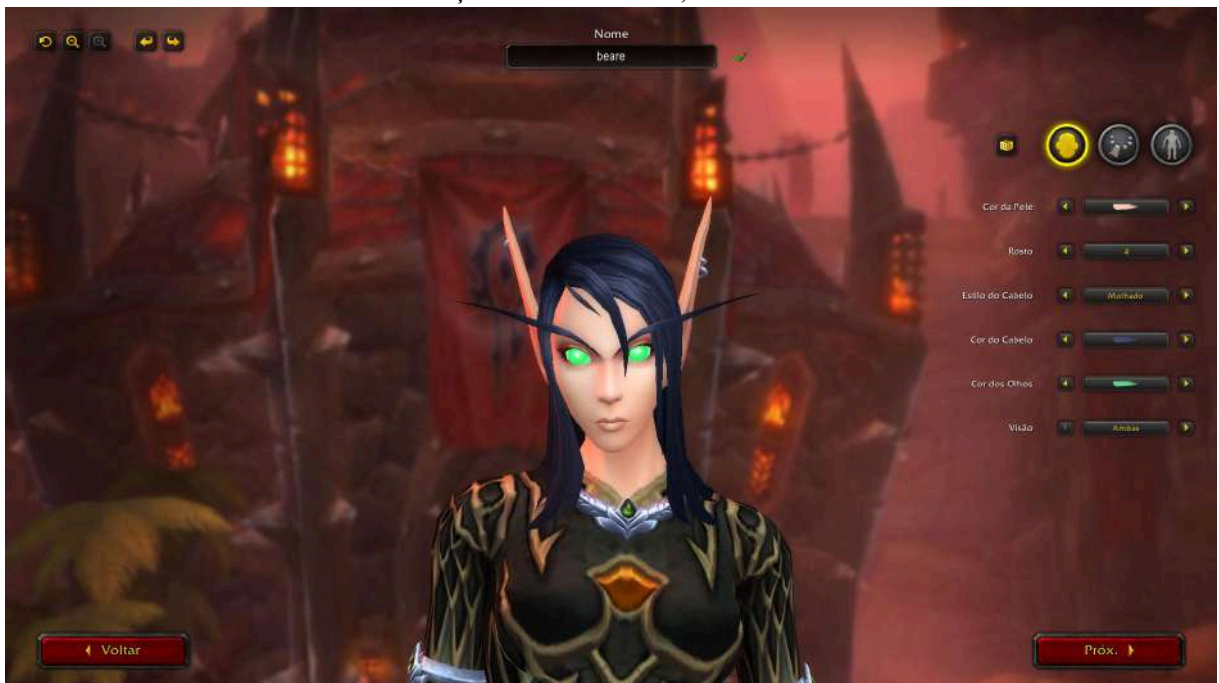
No universo virtual de *World of Warcraft*, abreviado para “WOW”, desenvolvido pela conhecida empresa *Blizzard Entertainment*, encontra-se um exemplar do gênero *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)², caracterizado por oferecer um ambiente on-line capaz de acomodar grandes contingentes de jogadores simultâneos, permitindo interações virtuais em tempo real. Lançado em 2004, o jogo continua ativo até os dias atuais. Ambientado em cenário fictício e fantástico, suas estruturas sociais e estéticas remetem à atmosfera medieval. Neste vasto universo, distinguem-se dois principais grupos: a Horda e a Aliança, compostas por diversas raças. No *World of Warcraft* referem-se às diferentes espécies jogáveis disponíveis para os jogadores escolherem ao criar seus personagens. Cada raça possui suas próprias características, história, habilidades únicas e atributos raciais que oferecem benefícios específicos aos jogadores. A escolha da raça não apenas influencia o visual do personagem, mas também pode afetar o estilo de jogo e a experiência do jogador no mundo de Azeroth, moldando suas interações com outras raças, facções e o ambiente do jogo.

1.1.1 Personagens

² MMORPG significa "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game" (Jogo de interpretação de personagens online massivamente multiplayer). É um gênero de jogo eletrônico que permite que um grande número de jogadores interajam em um mundo virtual simultaneamente pela internet. Nesses jogos, os jogadores assumem papéis de personagens em um mundo fictício, geralmente fantástico ou futurista, e podem explorar o ambiente, completar missões, interagir com outros jogadores e enfrentar desafios em conjunto ou competitivamente.

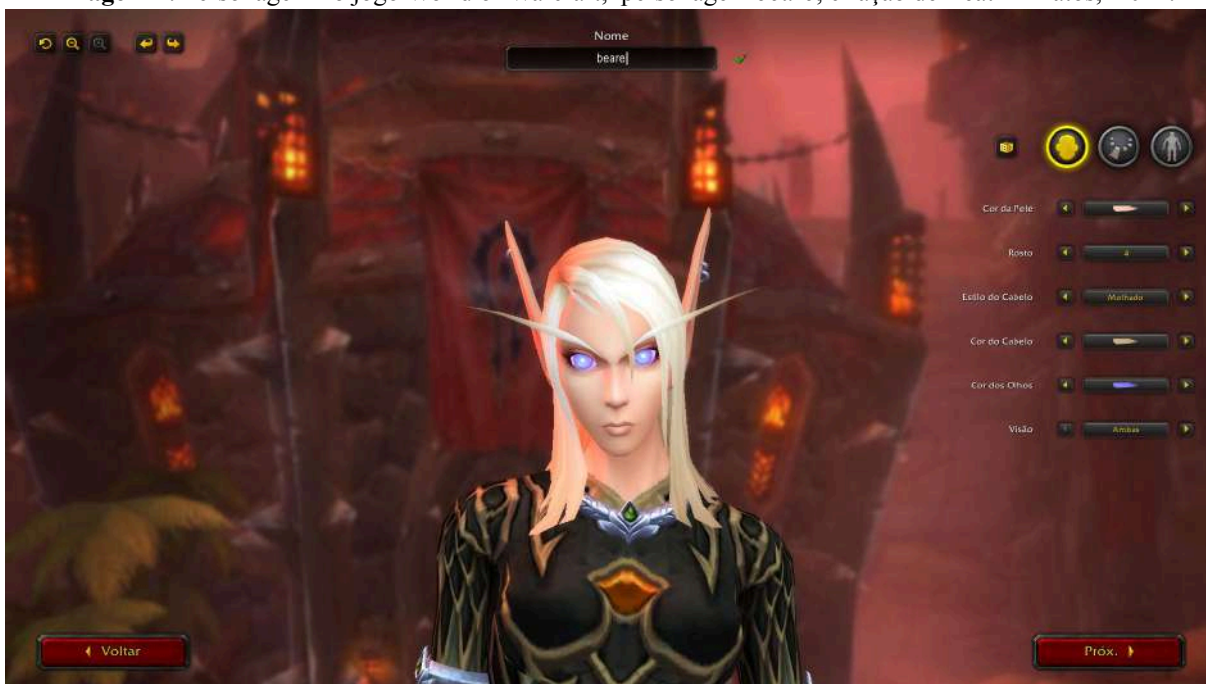
Dentro deste contexto, o jogo permite aos jogadores a criação de personagens, e escolherem uma espécie entre as vinte seis disponíveis. Junto com a escolha, há a seleção da classe que será jogada. As classes representam os métodos pelos quais os personagens se engajam em combate, incorporando técnicas tanto de confronto corpo a corpo, quanto à distância, modalidades de manipulação mágica, negociações com entidades de planos alternativos, além do uso de armamentos e armaduras específicas. Há possibilidade de customização dos personagens, permitindo a escolha de cores e modelos diferentes de cabelos, assim como de diferentes tons de pele.

Imagem 1: Personagem no jogo World of Warcraft, personagem *beare*, criação de Beatriz Matos, . 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft

Imagem 2: Personagem no jogo World of Warcraft, personagem *beare*, criação de Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft

Após a criação e nomeação do personagem, o jogo imerge o jogador em sua narrativa por meio de missões oferecidas por NPCs³ (Personagens Não Jogáveis). Estas missões têm por objetivo contextualizar o enredo do jogo e apresentar o ambiente aos jogadores. Elas conduzem o jogador por diversas regiões do mapa, proporcionando vasta variedade de cenários, como florestas mágicas, pequenas vilas habitadas por seres fantásticos, montanhas cobertas de neve, terras desoladas e florestas assombradas.

1.1.2 Ambientação

A ambientação cuidadosamente elaborada, contribui para uma imersão profunda no jogo. Algumas áreas, como as florestas mágicas, apresentam uma paleta diversificada de cores, predominando os tons verdes e azuis, flora exótica e animais fantásticos, despertando a curiosidade do jogador para explorar cada detalhe. A trilha sonora complementa essa experiência, com músicas suaves e sons ambientes, como cantos de animais e o sussurro do vento entre as árvores, proporcionando um ambiente relaxante e envolvente.

³ Um NPC, ou personagem não-jogável, é uma figura dentro de um videogame que não está sob o controle direto do jogador. Esses personagens são fundamentais para a construção da narrativa e do mundo do jogo, oferecendo oportunidades para interações que variam desde completar missões até realizar transações comerciais, ou até mesmo aprender mais sobre o contexto e a história do ambiente virtual.

O jogo oferece um modo de fotografia, permitindo aos jogadores capturarem imagens dos ambientes e de seus próprios personagens. Muitos jogadores se dedicam a fotografar esses cenários de forma artística, buscando capturar a atmosfera única de cada local e a diversidade da flora presente. Em minhas próprias jornadas, sempre me dediquei a registrar esses momentos memoráveis e as belas paisagens encontradas, utilizando a captura de imagem digital para preservar essas experiências virtuais, criando assim memórias que funcionam como referências visuais.

Nas cenas retratadas no continente de Pandária, destacam-se as diversas vegetações que contribuem para a riqueza visual do ambiente. Diferentes espécies de árvores, com colorações variadas, compõem a paisagem, criando uma mistura de tons de verde e terrosos que conferem um aspecto exuberante e diversificado à vegetação. Além disso, a presença abundante de vegetação rasteira complementa a cena, adicionando textura e profundidade ao cenário. Conforme podemos observar na imagem 3, a influência da arquitetura inspirada na cultura chinesa se faz presente, acrescentando um elemento de autenticidade e singularidade ao ambiente. Esta fusão de estilos arquitetônicos contribui para uma atmosfera visualmente cativante e enriquecedora. A presença de animais, tanto voadores como pássaros quanto terrestres como bodes, cavalos, adiciona dinamismo e vida à cena. O movimento e a interação desses animais com o ambiente natural reforçam a sensação de um ecossistema vibrante e em harmonia. Os tons do pôr do sol, com suas nuances de cores quentes e suaves, desempenham um papel crucial na criação de uma atmosfera serena e contemplativa. Essa paleta de cores contribui para uma sensação de tranquilidade e serenidade que permeia toda a cena. Por fim, a distribuição harmoniosa do espaço na imagem contribui para uma composição visualmente agradável e equilibrada. A presença de montes e a disposição da arquitetura ao longo do cenário criam a sensação de profundidade, tornando a imagem mais envolvente e imersiva para o observador.

Imagem 3: Portão dos Celestiais Majestosos, no continente Pandária, no jogo World of Warcraft. Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft

Imagem 4: Santuário da Amizade, no continente de Pandaria no jogo World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Imagem 5: Vale dos Quatro Ventos, no continente Pandária no jogo World of Warcraft.
Por Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal

Imagem 6: Estepes Taolong, no continente Pandária no jogo World of Warcraft. Por Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Após acumular uma quantidade significativa de experiência (XP) no jogo, os jogadores têm a oportunidade de adquirir montarias terrestres ou aéreas, que facilitam a locomoção e permitem deslocamentos mais rápidos pelo mapa. Essas montarias podem ser obtidas por meio de diversas fontes, incluindo a conclusão de missões, enfrentamento de desafios épicos, derrota de chefes poderosos, prática de profissões específicas, participação em leilões ou aquisição direta na loja virtual do jogo.

1.1.3 Montarias

Uma das características mais atrativas das montarias é a diversidade, que se manifesta na variedade de modelos, cores e movimentos disponíveis. A coleção de montarias torna-se uma atividade envolvente para muitos jogadores, e em minha própria experiência, acumulei cerca de 30 modelos distintos. A escolha da montaria a ser utilizada pode se tornar um desafio, dada a ampla gama de opções disponíveis.

Além disso, as montarias voadoras proporcionam uma experiência particularmente cativante, permitindo aos jogadores explorar os mapas de forma aérea. A capacidade de voar confere uma sensação de liberdade inigualável, pois o jogador tem o controle total sobre sua direção e altitude. Realizar viagens através dos mapas montado em uma montaria voadora oferece uma perspectiva única do mundo do jogo, onde é possível testemunhar as mudanças no ambiente conforme se desloca, proporcionando uma experiência visualmente gratificante e emocionalmente satisfatória.

Imagem 7: Montaria Serpente das Nuvens do jogo eletrônico *World of Warcraft*.
Por Beatriz Matos, 2022.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Imagem 8: Tigre de Montaria Shado-Pan Azul, do jogo eletrônico *World of Warcraft*. Por Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Imagem 9: Garça Dourada de Montaria, do jogo eletrônico *World of Warcraft*.
Por Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

O jogo oferece inúmeras possibilidades. É possível ter profissões dentro do jogo, ser colecionador de montarias e de transmogrificação⁴. Também é possível interagir com muitas pessoas e realizar missões juntos. Com tantas possibilidades a serem exploradas, o jogo acaba agradando a muitos. Por isso, existem tipos diferentes de jogadores. Alguns gostam de colecionar montarias e viajar pelos mapas; outros preferem batalhar nos campos disponíveis para duelos; há aqueles que gostam de explorar as diferentes raças e classes disponíveis, entre muitas outras opções lúdicas. Devido a essa grande quantidade de possibilidades disponíveis, os jogadores passam dezenas ou até centenas de horas dentro do jogo realizando missões, explorando, aprendendo novas habilidades e conhecendo melhor a história. Logo, o jogo se torna parte da realidade paralela daquele jogador e, consequentemente, da história de vida da pessoa também.

⁴ A transmogrificação, ou simplesmente "*transmog*", é um recurso introduzido no jogo *World of Warcraft* que permite aos jogadores alterar a aparência de seus equipamentos sem mudar suas estatísticas ou atributos. Isso significa que os jogadores podem fazer com que suas armaduras e armas pareçam de um jeito específico, mesmo que estejam usando itens diferentes por causa de suas melhores estatísticas.

Imagem 10: Montaria Cavalo de Guerra Descarnado Roxo. do jogo eletrônico *World of Warcraft*.
Beatriz Matos, 2024.



Fonte: captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal

Em minha análise, o que confere singularidade ao jogo é a riqueza das experiências proporcionadas. Ele representa uma entrada para um universo desconhecido, no qual o personagem do jogador embarca em uma jornada de experiências contínuas. Ao longo do jogo, habilidades de combate são gradualmente adquiridas, e a descoberta das estratégias mais eficazes torna-se crucial para avançar na trama.

As missões do jogo servem como um meio de transporte para imergir o jogador nas histórias de diversas localidades, desde cidades e países até outros planetas, envolvendo-os profundamente na narrativa. Os personagens são chamados para desempenhar papéis de ajuda, treinamento e resgate, transmitindo a sensação de propósito e a necessidade de assistência mútua. Com o tempo, o cumprimento dessas missões torna-se gratificante devido à dose de aventura que proporcionam.

Além disso, a capacidade de jogar em grupos, seja com amigos ou outros jogadores, promove uma dimensão social ao jogo. Compartilhar aventuras, trocar risadas, mergulhar nas histórias dos personagens e auxiliar uns aos outros enriquece a experiência, permitindo a aquisição de novos conhecimentos e o fortalecimento dos laços interpessoais.

Em *World of Warcraft*, a exploração e a conquista de territórios está no próprio paradigma do jogo, o qual fica evidente na própria interface, que funciona como

uma plataforma de mapeamento. O mesmo tipo de representação gráfica clássica da cartografia tradicional medieval aparece nitidamente na forma como são desenhadas as divisões dos continentes e mares, o desenho das planícies, montanhas e lagos/rios. É interessante observar a referência ao imaginário mágico/fantástico que já na época das grandes navegações tomava forma nas ilustrações presentes nos mapas, com criaturas míticas como monstros marítimos, deuses e criaturas folclóricas (figura 57), fazendo alusão ao desconhecido e ao misterioso.”(PEREIRA, 2016, p.186)

1.1.4 *Artbook*

Junto ao lançamento das expansões do jogo, são lançados os *artbooks*, uma coletânea de desenhos e ilustrações de *storyboard*⁵, artes conceituais e design de personagens e ambientes de um jogo. Em *World Of Warcraft* são produzidos artbooks para as expansões e são lançados junto ao jogo (imagens 11 a 17).

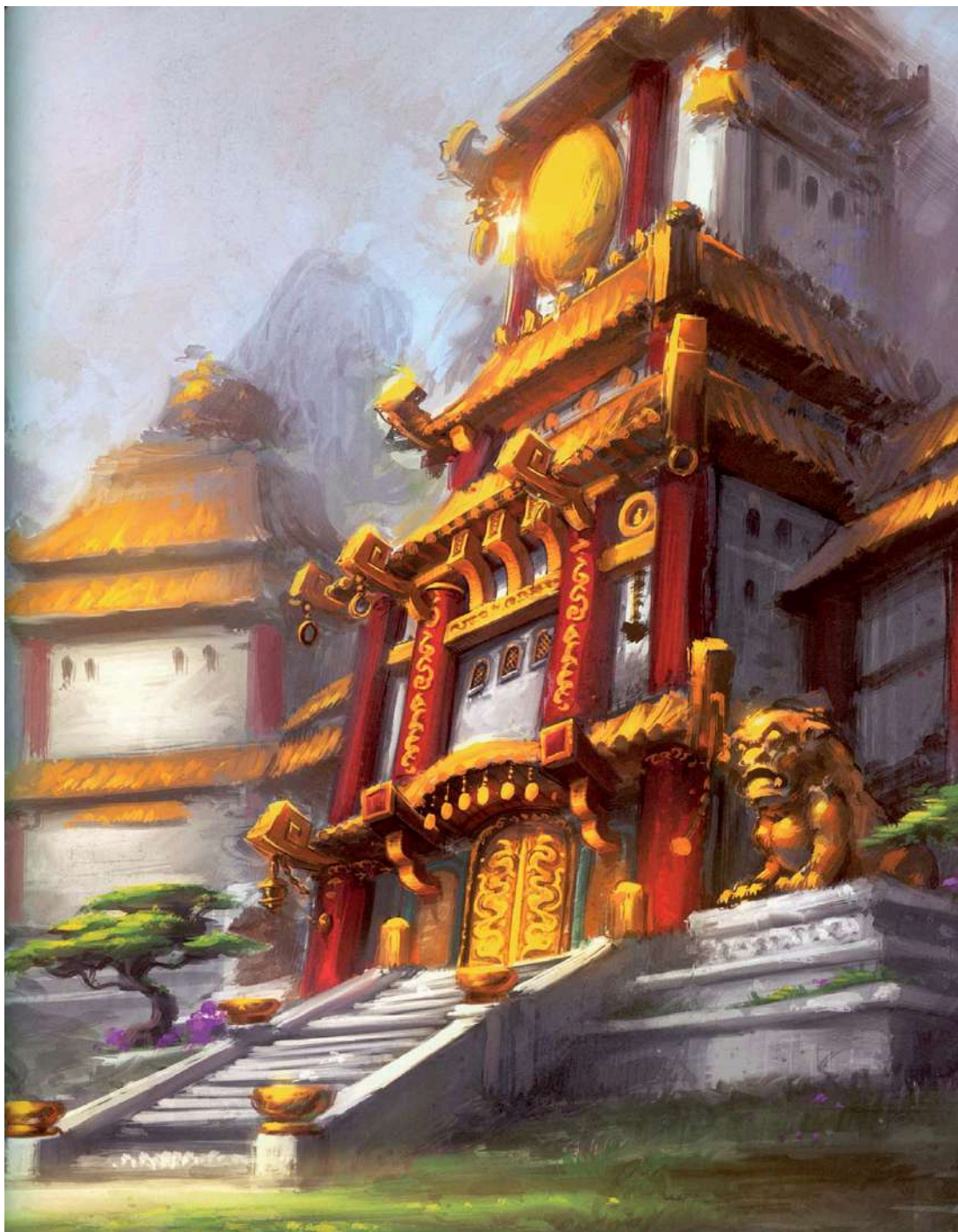
Imagem 11: Estepes Taolong. Por Mark Gibbons, 2012.



⁵ Storyboard ou esboço sequencial é um organizador gráfico composto por ilustrações ou imagens em sequência, usado para pré-visualizar filmes, animações e gráficos animados.

Fonte: *The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria*.

Imagem 12: Vale das Flores Eternas. Por Jimmy Loo, 2012.



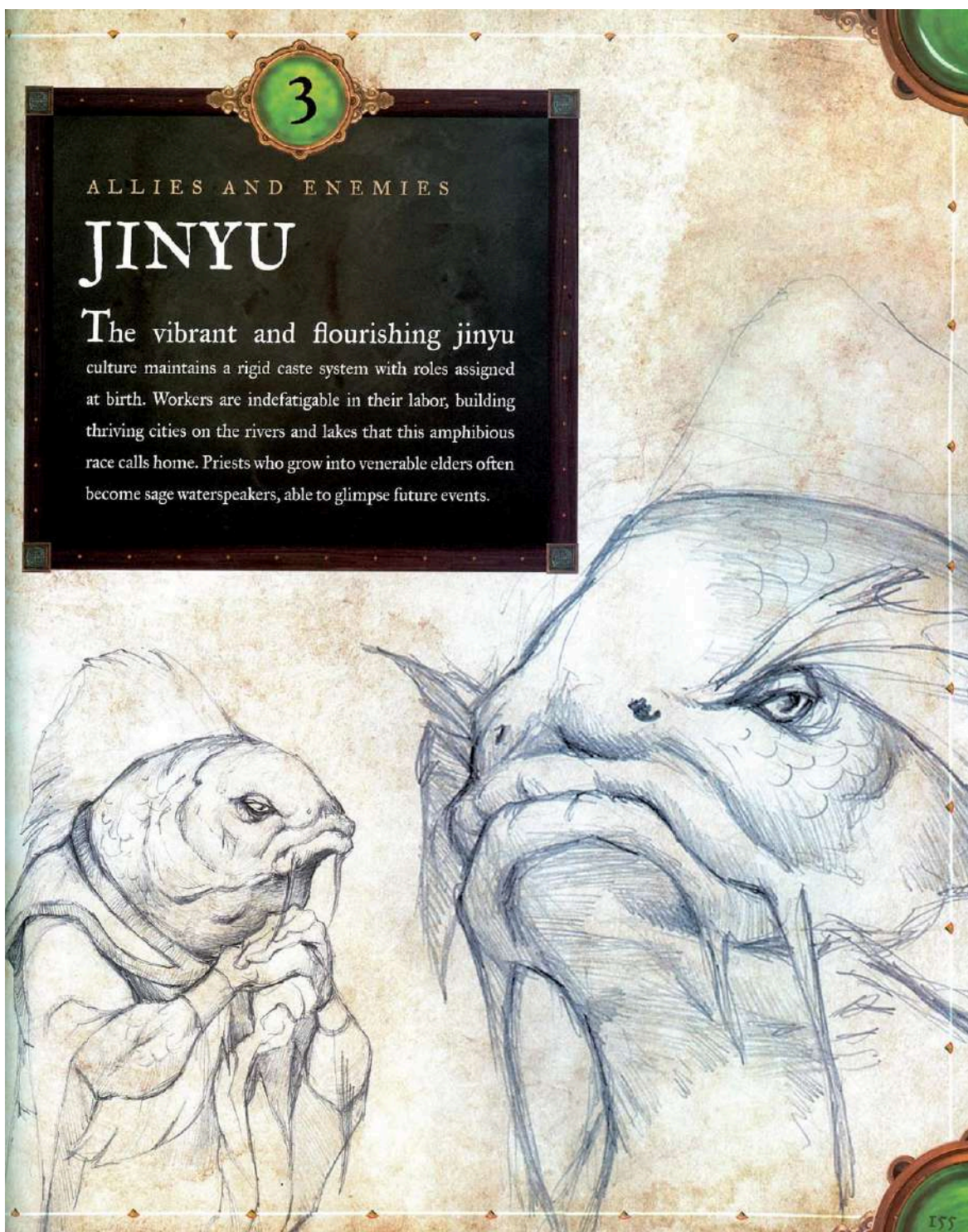
Fonte: *The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria*.

Imagem 13: Pandarens. Por Steve Hui, 2012.



Fonte: *The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria*.

Imagem 14: Espécie dos Jinyus. Por Danny Beck, 2012.



Fonte: *The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria*.

Imagem 15: Espécie dos Mantideos. Por Mark Gibbons, 2012.



Fonte: *The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria*.

Imagem 16: Espécie dos Mantídeos. Por Danny Beck, 2012.



Fonte: *The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria*.

Imagem 17: Garça. Por Joe Keller, 2012.



Fonte: *The Art Of World of Warcraft: Mist of Pandaria*.

É comum que sejam lançados *Artbooks* de jogos eletrônicos e acredito que seja muito importante que sejam feitas este tipo de publicação por conta do acesso que temos ao registro dos processos da criação estética do jogo, além da sua importância como auxílio no desenvolvimento, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. O processo criativo documentado pelo artbook permite aos artistas e a equipe a visualização geral da composição no jogo, identificando onde cada elemento irá ser colocado.

1.1.5 Narrativas ficcionais

O jogo é conhecido por suas narrativas ficcionais que se desenrolam no vasto universo de Azeroth. Um dos temas centrais do jogo é o conflito entre as duas organizações principais, a Aliança e a Horda, esse conflito é impulsionado por diferenças culturais, políticas e históricas, criando uma dinâmica de guerra e paz ao longo dos anos.

Cada expansão do jogo, introduz novos elementos à narrativa, a que mais me cativou foi a *Mists of Pandaria*, que explora a terra recém-descoberta de Pandaria e a sabedoria da espécie recém descoberta Pandarens.

As narrativas do jogo são contadas através de uma combinação de missões, cinemáticas, livros e eventos dentro do jogo, permitindo aos jogadores participar ativamente na evolução do enredo. As decisões dos jogadores em determinadas missões podem influenciar o desenrolar de eventos, proporcionando uma experiência narrativa imersiva e dinâmica. Além disso, personagens e eventos têm um impacto duradouro no mundo do jogo, criando uma sensação de continuidade e desenvolvimento.

A exploração dos mapas e a construção de histórias em *World of Warcraft* desempenham um papel crucial na experiência do jogador, criando uma imersão profunda e uma conexão emocional com o jogo. A vastidão e diversidade dos mapas incentivam os jogadores a explorar. Sempre há algo novo para descobrir, seja uma caverna escondida, uma cadeia de montanhas inexploradas ou uma floresta mágica escondida.

Os mapas (imagens 18 a 21) do planeta Azeroth estão recheados de missões que impulsionam a narrativa e oferecem boas recompensas, como melhorias de equipamentos e itens que proporcionam melhores condições para o jogo. O mapa do planeta Azeroth é a representação geográfica do mundo ficcional onde se passa a história do jogo, repleto de

diferentes regiões, continentes, reinos e locais de interesse que os jogadores podem explorar. As diferentes zonas são projetadas para níveis variados de personagens, oferecendo desafios adequados e recompensas à medida que os jogadores avançam no jogo, guiando naturalmente a progressão através do mundo. Além disso, serve como guia para os jogadores explorarem o vasto mundo do jogo. Ele facilita na exibição de cidades, vilas, masmorras, zonas de missões e outros pontos de interesse.

Imagem 18: Mapa do planeta Azeroth, do jogo eletrônico *World of Warcraft*. 2024.



Fonte: Captura de tela do jogo *World of Warcraft*, arquivo pessoal.

Imagem 19: Mapa do continente de Pandária, do jogo eletrônico *World of Warcraft*. Beatriz Matos, 2024.



Fonte: Captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Imagem 20: Mapa da cidade de Ventobravo, capital da organização Aliança, do jogo eletrônico *World of Warcraft*. Beatriz Matos, 2024.



Fonte: Captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Imagem 21: Mapa da cidade de Orgrimmar, capital da organização Horda, do jogo eletrônico *World of Warcraft*. Beatriz Matos, 2024.



Fonte: Captura de tela do jogo *World of Warcraft*, arquivo pessoal.

Os mapas são fundamentais não apenas para a jogabilidade, mas como um fator para a imersão do jogador na narrativa e geopolítica do jogo. Cada região e cidade tem sua própria história e contribui com a história do jogo, fazendo com que cada mapa seja um recurso vital para os jogadores.

O jogo oferece aos jogadores a possibilidade de criarem suas próprias histórias ao embarcarem em aventuras que desdobram em missões, ao explorarem os mapas, interagirem com outros jogadores e se envolverem em *roleplaying*⁶ e combate através do modo PVP⁷. Este ambiente proporciona uma imersão no mundo fantástico do jogo, onde cada jogador pode desenvolver seu personagem e explorar as dinâmicas sociais e narrativas disponíveis,

Em 2024, foi lançado um documentário que conta a inspiradora história de Ibelin, um jogador de *World of Warcraft* diagnosticado com a distrofia muscular de Duchenne,

⁶ *Roleplaying* é a prática de interpretar e agir como um personagem fictício, comum em RPGs. Nele, jogadores assumem personalidades e motivações próprias, colaborando para criar narrativas únicas. Essa atividade envolve exploração criativa e expressão pessoal, indo além do jogo ao permitir uma experiência imersiva e colaborativa.

⁷ PVP (Player versus Player) é um termo usado em jogos para descrever confrontos diretos entre jogadores. Nesse modo, os participantes competem entre si, testando habilidades e estratégias em combates ou desafios, em vez de enfrentarem apenas inimigos controlados pelo sistema do jogo.

uma doença degenerativa que afeta a mobilidade muscular e a força. No longa, foi criada uma animação dentro do universo do jogo, retratando a vida de Ibelin e como ele encontrou um espaço não apenas para escapar da realidade, mas também para desenvolver relações significativas com outros jogadores. Através de suas aventuras em Azeroth, Ibelin construiu lindas amizades e viveu experiências que muitos consideravam impossíveis para alguém em sua condição física. O filme celebra a vida que Ibelin construiu ao lado da família e amigos e também celebra o potencial dos jogos de fantasia em unir as pessoas de diferentes lugares, oferecendo a todos, independentemente das limitações físicas e emocionais, a chance de viver aventuras fantásticas e encontrar apoio e amizade.

Imagem 22: Foto tirada da personagem Balinha mandando beijo. 2022.



Fonte: Captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Imagem 23: Minha personagem e o personagem do meu companheiro. 2022.

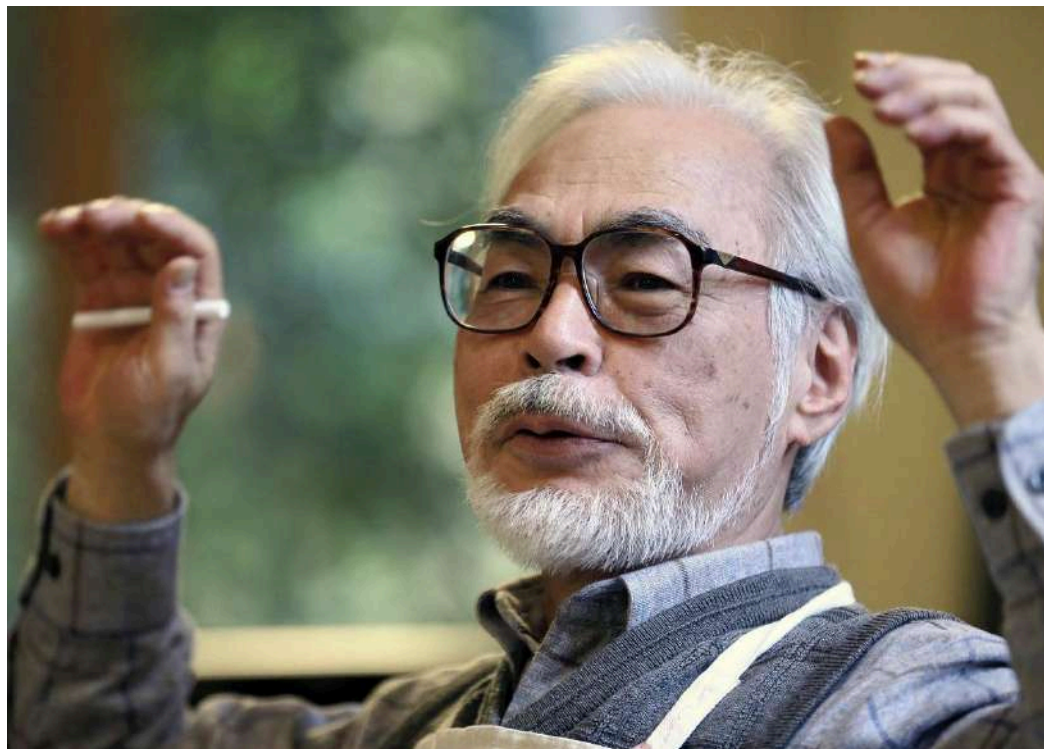


Fonte: Captura de tela do jogo World of Warcraft, arquivo pessoal.

Assim como Ibelin, eu também construí minhas próprias narrativas (imagem 22 e 23), explorei os locais dentro do jogo e fui descobrindo detalhes enriquecedores. Ao longo dessa jornada, cultivei amizades e vivi momentos únicos ao lado de amigos que compartilhavam do mesmo carinho pela aventura e criação de histórias fantásticas. Cada missão, batalha e descoberta acrescentou em minha experiência como jogadora, criando memórias inesquecíveis que carregarei comigo, não apenas como memórias de um jogo, mas como uma parte importante da minha própria história.

1.2 Hayao Miyazaki (Japão 1941)

Imagem 24: Hayao Miyazaki, 2013.



Fonte: Japan News.

Hayao Miyazaki é um animador, cineasta, roteirista, escritor e artista japonês. Co-fundador do Studio Ghibli, uma empresa de cinema e animação, ele conquistou reconhecimento e aclamação internacional pela qualidade de seus filmes de animação, sendo considerado um dos principais nomes da indústria de animação japonesa. Nasceu em 1941 na cidade de Akebono-cho, na região de Bunkyo em Tóquio.

O meu interesse por Hayao Miyazaki surge de sua delicadeza com a arte, suas obras tocam em assuntos delicados, a fluidez do movimento, o plano de conteúdo, incluindo temas, figuras, personagens, espaços e tempos, e nas expressões, utilizando tipo de câmera, lente, fotografia, edição e direção de arte. Elementos naturais, como o vento, são elementos recorrentes na estrutura narrativa de seus filmes. Miyazaki é conhecido pela representação de paisagens naturais e pelo registro de voo, que pode ser metafórico, simbolizando pensamento, sonho, liberdade ou igualdade humana, ou em culto ao trabalho de pilotagem.

Seus trabalhos são caracterizados pela recorrência de diversos temas, como a relação da humanidade com a natureza e a tecnologia, a integridade de padrões de vida naturais e tradicionais, a importância da arte, a dificuldade de manter uma ética pacifista em um mundo violento e a delicadeza do amor e da amizade. Suas protagonistas são frequentemente meninas ou jovens mulheres jovens, e muitos de seus trabalhos apresentam antagonistas ambíguos que possuem qualidades redentoras. Suas obras foram muito elogiadas e premiadas, seu filme *A Viagem de Chihiro* venceu o Oscar de melhor filme de animação em 2003 e o diretor recebeu um Oscar Honorário em 2014 por suas contribuições para a animação.

“Uma das principais características de Miyazaki é transmitir mensagens, reflexões e conhecimento por meio das suas marcas de estilo. Nas fantasias de seus filmes, escondem-se princípios humanos que dialogam com o sentir, o fazer e o enxergar o mundo. Essas estruturas de pensamento de Miyazaki são representadas em meio a metáforas como traço de personagens, ambientes fantásticos e outros elementos cenográficos que simulam, a seu modo, a realidade mundana.” (SILVA, Raphael e MENDES, Conrado. p.138)

Em seus filmes Miyazaki cria um mundo repleto de seres variados, apresentando múltiplas possibilidades mágicas e poderosas. Por exemplo, em "*Ponyo*" (imagens 25 a 27), Miyazaki brinca com as possibilidades metamórficas e banaliza o comum de maneira constante. A forma como ele representa a personalidade de cada personagem, utilizando gestos e comportamentos caricatos, permite ao espectador entender e compreender as situações representadas. Também usa os elementos do filme de forma que cada cena parece mágica e única.

Imagem 25: Hayao Miyazaki, Cena do filme *Ponyo* - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.



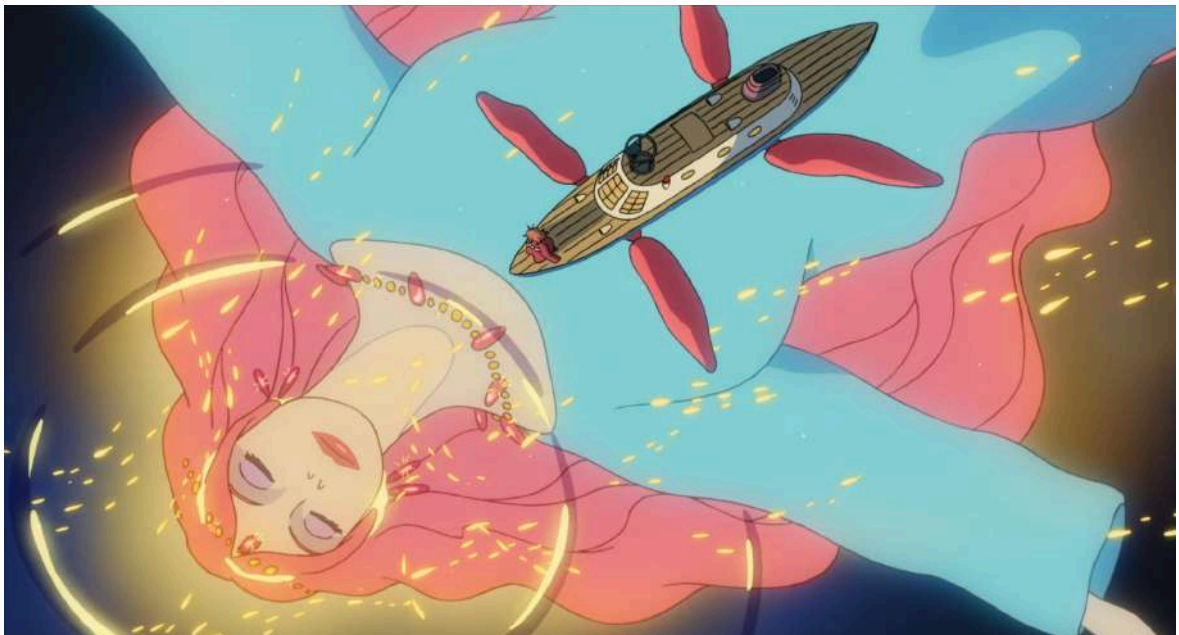
Fonte: captura de tela. Netflix

Imagem 26: Hayao Miyazaki, Cena do filme Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.



Fonte: captura de tela. Netflix

Imagem 27: Hayao Miyazaki, Cena do filme Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.



Fonte: captura de tela. Netflix.

Seus filmes frequentemente apresentam discursos anti-guerra, de preservação da natureza, de feminismo, humanismo e pacifismo. Em "A Viagem de Chihiro" (imagens 28

e 29), há críticas ao autoritarismo. A relação de cores em seus filmes é notável, com predominância de azul, verde, amarelo e vermelho, contornos fortes e ênfase em elementos naturais.

Imagem 28: Hayao Miyazaki, Cena do filme A Viagem de Chihiro. 2003.



Fonte: captura de tela. Netflix

Imagem 29: Hayao Miyazaki, Cena do filme A Viagem de Chihiro. 2003.



Fonte: Captura de tela. Netflix.

Imagem 30: Hayao Miyazaki, Cena do filme O Castelo Animado. 2004.



Fonte: captura de tela. Netflix.

Imagem 31: Cena do filme O Castelo Animado. 2004.



Fonte: captura de tela. Netflix.

Imagem 32: Cena do filme Princesa Mononoke. 1994.



Fonte: Captura de tela. Netflix.

Imagem 33: Cena do filme Princesa Mononoke. 1994.



Fonte: captura de tela. Netflix.

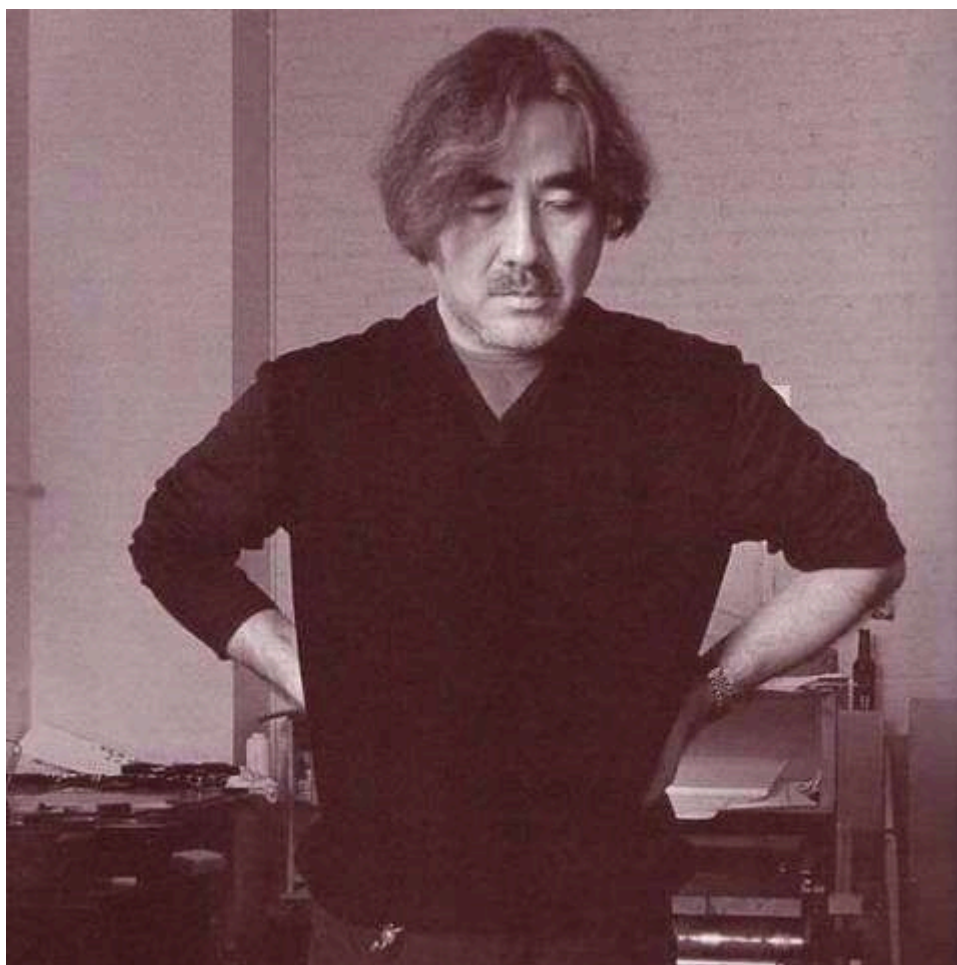
Concordo com os autores Raphael Silva e Conrado Mendes quando comentam sobre a forma pelo qual o diretor utiliza os cenários, a edição de imagem e a direção de arte contribui muito para a narrativa. Miyazaki costuma utilizar de planos abertos nas imagens

de paisagens para demonstrar a vastidão do mundo, destaca-se a interação dos personagens com o ambiente como em O Castelo Animado na imagem 30, o castelo se torna um personagem com vida e movimento próprio. Esses elementos combinados desenvolvem uma experiência visual e emocionalmente rica para o espectador.

A influência de Miyazaki em minha vida e meu imaginário é imensa, e isso se deve à sensibilidade única que seus filmes transmitem. Ao assistir o documentário sobre a produção de Ponyo, me identifiquei profundamente com suas questões pessoais, seu processo criativo, sua personalidade e com a arte que ele produz. Quando foi lançado O Menino e a Garça no final de 2023 e conquistou o Oscar de Melhor Animação pela segunda vez em 2024, senti que seus filmes são lugares onde encontro conforto, onde posso sonhar e onde eu aprecio a arte em sua forma mais pura.

1.3 Yoshitaka Amano (Japão, 1952)

Imagem 34: Yoshitaka Amano. Sem data.



Fonte: Site oficial do artista.

Yoshitaka Amano nasceu em 1952 em uma pequena cidade na base do monte Fuji em Shizuoka, Japão. Desde muito cedo já desenhava, aos 16 anos ingressa no estúdio *Tatsunoko Productions*, contribuiu para várias séries de animação de sucesso durante os anos de 1960 e 1970.

Nos anos 1970 realizou inúmeras colaborações com escritores, criando cerca de 20 livros ilustrados vendidos mundialmente. O sucesso que se sucedeu à ilustração de livros abriu a porta para ilustrações de jogos. Seu primeiro projeto como ilustrador de jogos foi o *Final Fantasy* em 1987, da empresa *Softhouse Square*. O ilustrador Yoshitaka Amano desenhou vários personagens, logotipos, monstros, interface do jogo e outras ilustrações. Também ilustrou o livro intitulado *Sandman*, publicado pela DC Comics, em parceria com o escritor Neil Gaiman (Reino Unido, 1960), criando ilustrações que capturam perfeitamente o tom onírico e sombrio da série no ano de 1999.

Imagem 35: Yoshitaka Amano, capa do livro *The Dream Hunters*. 1999



Fonte: Site do artista Yoshitaka Amano.

Imagem 36: Yoshitaka Amano, Castelo de Fantasia, litografia. 1994.



Fonte: Final Fantasy Japan, p.92.

O artista tem suas influências em volta da gravura, xilogravura e litografia, tendo suas obras inspiradas na técnica de ukiyo-e⁸, uma das várias técnicas artísticas japonesas. Tem influências de artistas europeus como Gustav Klimt (Áustria, 1862-1918) e do

⁸ Ukiyo-e, ukiyo-ye ou ukiyo-ê, também conhecido como estampa japonesa, é um gênero de xilogravura e pintura que prosperou no Japão entre os séculos XVII e XIX.

movimento artístico Art Nouveau, Surrealismo e Pop Art, assim como das mitologias celta, grega e romana.

Yoshitaka Amano trabalha com aquarelas e acrílicas em seus trabalhos. Tem um traço elegante e com muita leveza, cria imagens que provocam a sensação de levitação

De acordo com Antonio Curti, curador da exposição Yoshitaka Amano: Além da Fantasia, a influência exercida pelo artista na cultura pop e na arte moderna é inegável. Ele consegue quebrar as barreiras entre diferentes tipos de mídia, deixando um legado inspirador para artistas e uma audiência global. Suas exposições são celebradas ao redor do mundo por críticos e fãs. Com sua visão única e seu compromisso de explorar novos territórios criativos, o artista continua sendo uma figura influente e respeitada no cenário artístico internacional.

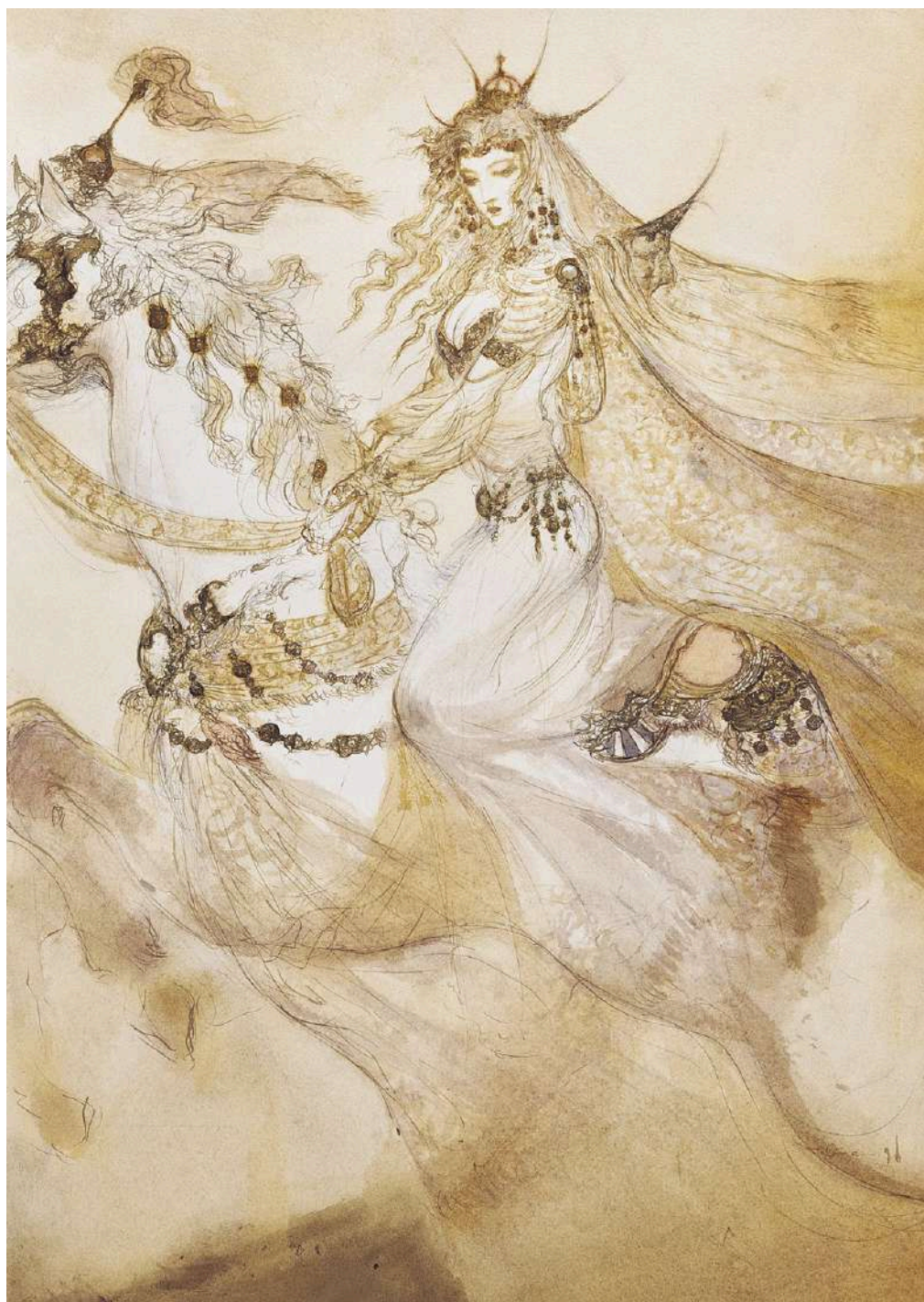
“Yoshitaka Amano é uma fusão poética de sonhos e realidade, uma tapeçaria intrincada que entrelaça o mitológico, o fantástico e o surreal em uma narrativa visual única. Seu trabalho transcende as fronteiras convencionais da ilustração e do design, posicionando-se em um reino onde a arte não apenas embeleza ou conta histórias, mas também evoca sensações profundas, questionamentos e reflexões.” CURTI, Antonio. YOSHITAKA AMANO: ALÉM DA FANTASIA. In: Catálogo da exposição Além da Fantasia, São Paulo: Farol Santander, 2024.

Imagem 37: Ilustração “Monstros”, 1988, técnica mista.



Fonte: Dawn: The Worlds of Final Fantasy, p.106.

Imagem 38: Yoshitaka Amano, *Triamour*, 1994.



Fonte: Livro *Faeries*. p. 67

Imagem 39: Yoshitaka Amano, Cidade da Morte, 1984.



Fonte: Livro de artista *Maten*. p.48

Imagem 40: Yoshitaka Amano, Maldição da Espada Negra, 1989.



Fonte: Livro de Artista *Hiten*, p. 81.

O trabalho de Yoshitaka Amano se torna uma inspiração por ir além das ilustrações analógicas, mesclando múltiplas mídias e técnicas para criar imagens fantásticas que também lembram as técnicas clássicas e tradições antigas asiáticas de arte. Seja em ilustrações para videogames, livros, HQs ou obras de arte, Amano consegue trazer à vida um mundo cheio de beleza, mistério e emoção, mostrando um domínio incrível de cor e forma. O trabalho de Amano não só deixa as histórias visualmente mais ricas, mas também eleva o padrão do que pode ser alcançado na união entre arte e entretenimento.

1.4 Ursula Dorada (Brasil, 1984)

Imagem 41: Ursula Dorada. Sem data.



Fonte: Google Imagens.

Ursula Dorada, nasceu em 1984, conhecida popularmente como Sulamoon, é ilustradora, vive e trabalha atualmente em Porto Alegre. A artista trabalha principalmente para a indústria de games, sendo ilustradora pela empresa *Blizzard Entertainment*, já trabalhou com a *Riot Games* e tem seu trabalho na área editorial fazendo capas de livros, arte para card games e board games. Ursula também é professora de desenho, ensina técnicas digitais e analógicas.

Seu trabalho na *Blizzard Entertainment*, com ilustrações para videogames como *World Of Warcraft* e *Hearthstone*, lhe deu grande visibilidade. Além disso, já trabalhou com a *Riot Games*, ilustrando o jogo *League of Legends*. A artista se destaca com suas ilustrações ricas em narrativas visuais, onde personagens fantásticos ganham vida em cenários fantasiosos.

Inicia sua carreira artística como ilustradora digital, ao longo dos anos desenvolveu características próprias de ilustração, no seu processo de criação mescla cores vibrantes

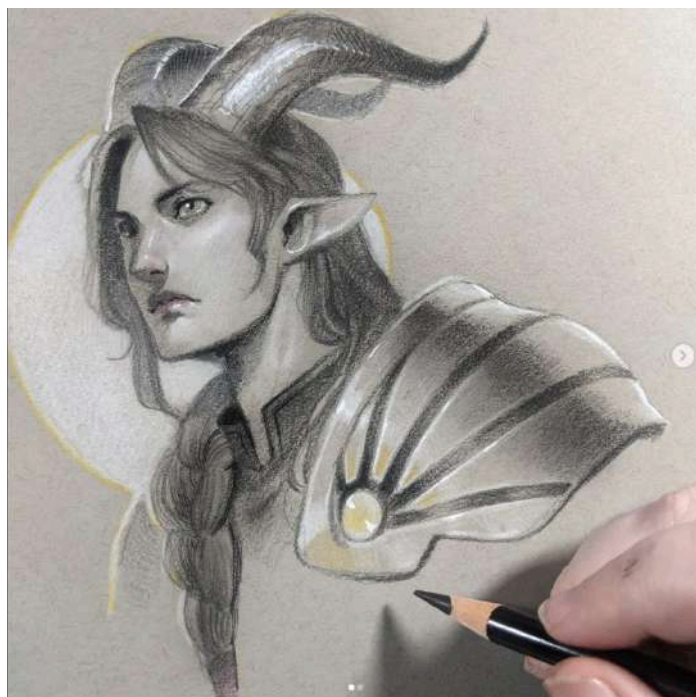
com traços finos e precisos, criando ambientações entre o fantástico e o épico (imagens 42 a 46).

Imagem 42: Ilustração para o jogo Persona 5. 2022.



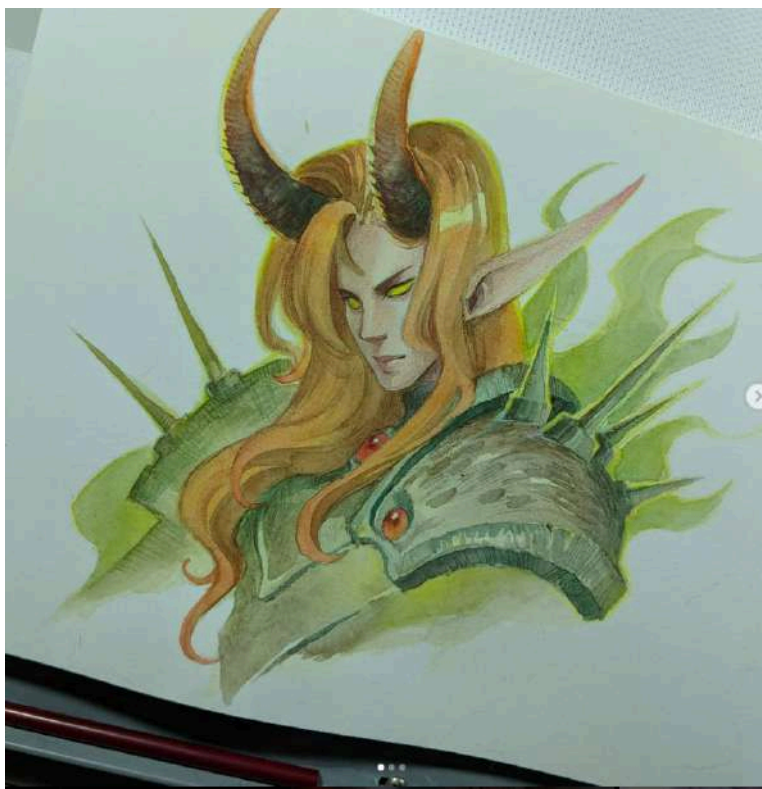
Fonte: Instagram da artista. <https://www.instagram.com/ursuladorada/>

Imagem 43: Desenho postado em rede social. 2022.



Fonte: Instagram da artista. <https://www.instagram.com/ursuladorada/>

Imagem 44: Estudo em aquarela e lápis de cor. 2020.



Fonte: Instagram da artista. <https://www.instagram.com/ursuladorada/>

Imagem 45: Desenho digital de elfo. 2014.



Fonte: Instagram da artista. <https://www.instagram.com/ursuladorada/>

Imagem 46: Desenho em referência à expansão Burning Crusade do jogo World of Warcraft. 2018.



Fonte: Instagram da artista. <https://www.instagram.com/ursuladorada/>

Além de seu trabalho de ilustrações com jogos, Sulamoon mantém uma presença online marcante, compartilha processos criativos, estudos e tutoriais de desenho através de vídeos e lives na plataforma de streaming *Twitch*. Ela inspira muitos outros artistas a explorarem o desenho, nesse percurso compartilhado digitalmente o conjunto de trabalhos formam um portfólio que refletem sua paixão pela fantasia e mundos imaginários, o que torna seu trabalho único e reconhecível.

1.5 Marcelo Grassmann (Brasil, 1925-2013)

Imagem 47: Marcelo Grassmann. Sem data.



Fonte: Google Imagens.

Marcelo Grassmann (1925-2013) foi um artista brasileiro que desenvolveu seu trabalho em desenho, gravura e escultura. Nasceu em São Simão no estado de São Paulo e se mudou para a capital com 7 anos de idade. Estudou em uma escola de formação profissionalizante onde teve contato com o estudo de entalhe, modelagem e escultura. Desde muito jovem, criava monstros e animais fantásticos através do entalhe. Grassmann desenvolveu em seu trabalho artístico características visuais próprias cheias de originalidade, influenciado por temas medievais, figuras fantásticas e mitológicas, retratando cavaleiros, monstros e criaturas inquietantes.

Ao longo de sua carreira, participou de diversas exposições, no Brasil e no exterior, consolidando sua reputação como um dos grandes gravuristas brasileiros. Recebeu inúmeros prêmios, como o prêmio de Melhor Gravador Nacional, na 3ª Bienal de São Paulo em 1955.

Marcello Grassmann me cativa por ter construído uma estética da fantasia com a presença de misticismo, criando um mundo de figuras simbólicas que deixam vestígios de atemporalidade e metamorfose. Em suas gravuras, o artista esculpe um “mundo grassmaniano” único e mágico, onde criaturas fantásticas, cavaleiros e belas donzelas coexistem em um espaço onírico, reafirmando o papel de sua obra como um portal para mundos fantásticos.

“A gravura de Marcelo Grassmann nos envolve nesse tipo de inquietação, mas como uma calma depois dos grandes ventos, nos faz mergulhar em profundos abismos interiores, como que a buscar esconderijo ou saídas para o fragmentado, o irracional e simbólico que suas imagens apresentam.” (PINTO, 2007, p. 25)

Imagem 48 : Marcello Grassmann, *Sem título*. Sem data, gravura em metal, 51,5cm x 70,4cm



Fonte: Itaú Cultural. <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra33065/sem-titulo>

Imagem 49: Marcello Grassmann, Sem nome. 1968, gravura em metal 99/100. 32,8cm x 24,4cm



Fonte: Acervo do Núcleo Marcello Grassmann.

Imagem 50: Marcello Grassmann, Sem título. Sem data, gravura em metal. 50,2 cm x 69,8 cm



Fonte: Acervo do Núcleo Marcello Grassmann.

Os trabalhos de gravura de Marcello Grassmann, com suas hachuras e fortes contrastes, sempre me cativaram e prendiam meu olhar. Meu primeiro contato com as obras de Grassmann foi em 2022, durante um encontro do grupo de pesquisa “Pensar o Desenho”, onde me deparei com uma de suas gravuras, na qual uma figura humana assumia a forma de um peixe (Imagem 51). Instantaneamente me perguntei como o artista produziu tal imagem e fiquei muito curiosa sobre seu processo criativo.

Imagem 51: Marcello Grassmann. *Sem Título*, 1953, da série *Incubus e Succubus* nº3. Xilografia sobre papel, 28,5 x 41,2 cm.



Fonte: Marcello Grassmann: gravuras do acervo da Pinacoteca.

Imagem 52: Marcello Grassmann. *Sem Título*, 1952.
Litografia sobre papel, 55 x 36,8 cm.



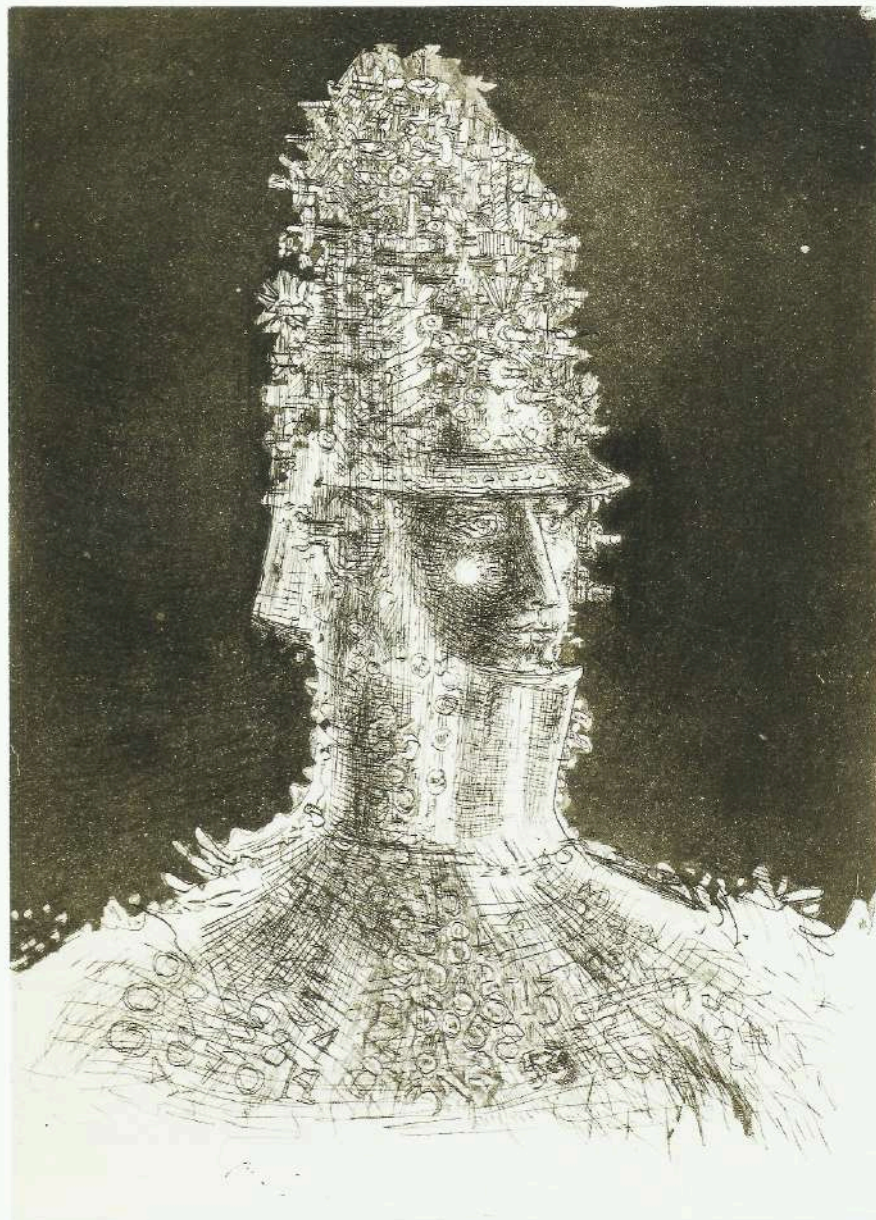
Fonte: Marcello Grassmann: gravuras do acervo da Pinacoteca.

Imagem 53: Marcello Grassmann. *Sem Título*, 1968. Água-forte, água-tinta e buril sobre papel, 39,1 x 27,9 cm.



Fonte: Marcello Grassmann: gravuras do acervo da Pinacoteca.

Imagem 54: Marcello Grassmann. *Sem Título*, década de 1960.
Água-forte e água-tinta sobre papel, 39 x 29,6 cm.



Fonte: Marcello Grassmann: gravuras do acervo da Pinacoteca.

Ao longo do tempo, ao explorar contos épicos, lendas de cavaleiros e criaturas fantásticas, o universo de Grassmann passou a fazer parte do meu repertório visual e a viver no meu imaginário. A profundidade de seu trabalho, o artista combina real com onírico e hibridiza humanos e animais, tornou-se uma fonte constante de inspiração para minhas próprias criações.

1.5 Alan Lee (Inglaterra, 1947)

Imagem 55: Alan Lee. 2019.



Fonte: Site do Live Journal.

Alan Lee, nascido no dia 20 de agosto de 1947, é um ilustrador britânico conhecido por suas representações de temas mitológicos e por seu trabalho nas obras de J.R.R Tolkien, como O Senhor dos Anéis e O Hobbit. Estudou arte gráfica na Ealing School of Art em Londres se destacando pelo uso de aquarela e grafite em suas ilustrações altamente detalhadas.

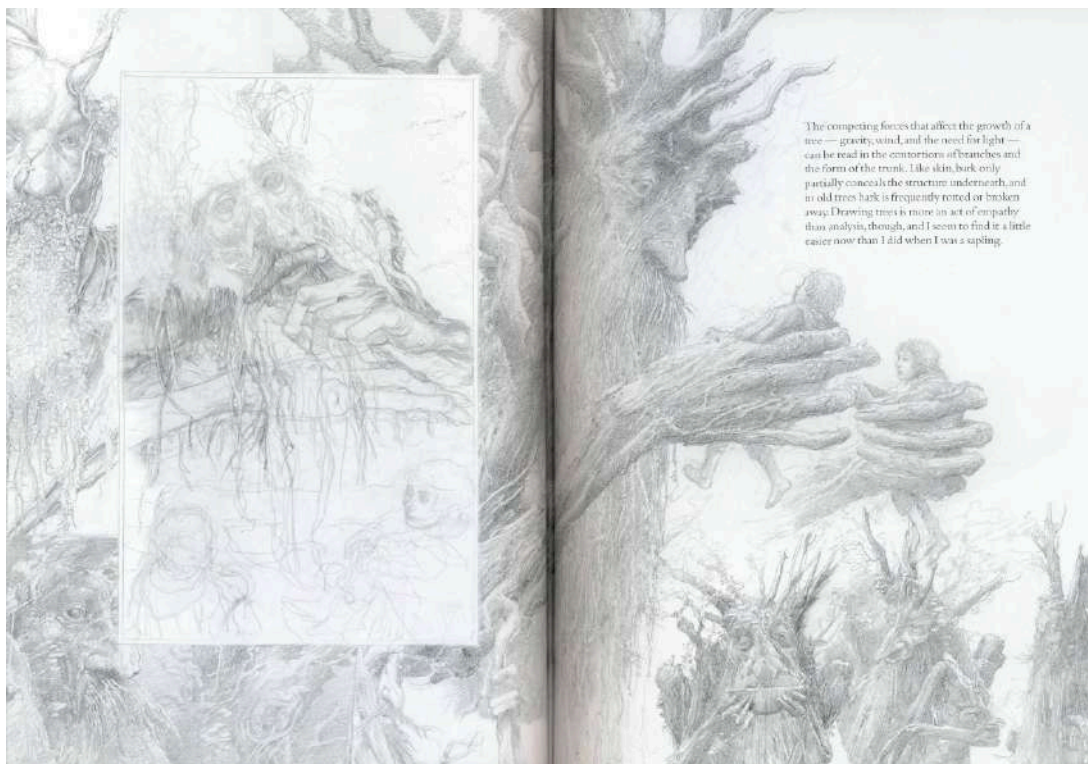
Lee ganhou reconhecimento internacional no cinema ao trabalhar como designer conceitual da trilogia de filmes O Senhor Dos Anéis de Peter Jackson, trabalho que lhe rendeu um Oscar de Direção de Arte junto de Grand Major e Dan Hennah pelo terceiro filme da franquia O Retorno do Rei. Além de ter trabalhado por anos dentro do universo de Tolkien, ele também ilustrou outras obras como Legend e Merlin e lançou um livro junto de Brian Found intitulado Faeries.

Conheci o artista através do contato com os filmes de O Senhor dos Anéis, dirigido por Peter Jackson, sua arte foi crucial para a construção de cenários e da atmosfera

fantástica que caracterizam as paisagens da Terra Média, dando vida às ricas descrições de Tolkien. O nível de complexidade e a delicadeza de criar um universo visual despertou em mim uma profunda curiosidade sobre o processo de transformar a literatura e imaginação em arte visual.

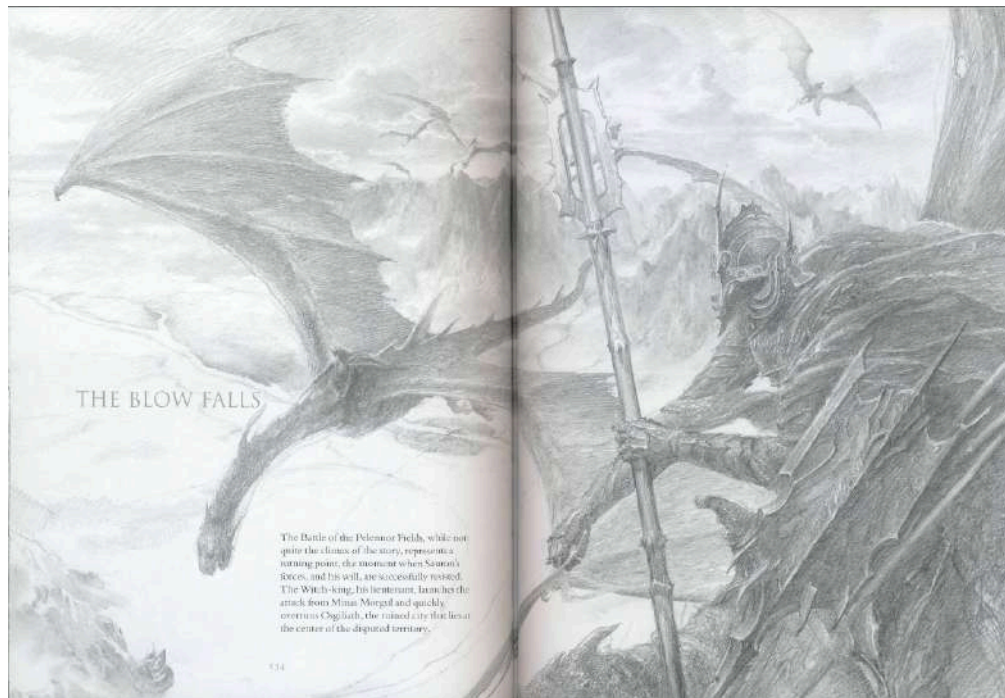
Desta forma, descobri Alan Lee, me deparei com suas obras e, mais tarde, com seus sketchbooks (imagem 56). Seus trabalhos são uma verdadeira inspiração, tanto pela riqueza visual em detalhes quanto pela sua sensibilidade notável através do uso de tons suaves e composições envolventes, transformando paisagens e personagens em cenas incríveis.

Imagem 56: página do sketchbook de Alan Lee.



Fonte: Lord of the Rings Sketchbook

Imagem 57: página do *sketchbook* de Alan Lee.



Fonte: Lord of the Rings Sketchbook

Imagem 58: Ilustração no livro ilustrado do O Hobbit.



Fonte: O Hobbit

Imagem 59: Ilustração no livro ilustrado do O Hobbit.



Fonte: O Hobbit.

Imagem 60: Alan Lee. Sem título. Sem data.



Fonte: Site da Sociedade de Tolkien Brasileira.

Alan Lee é um exemplo e inspiração de como a técnica e a paixão podem transformar mundos literários em visuais. O artista menciona em sua entrevista à BBC “Tolkien criou uma espécie de playground que nós podemos explorar”, o que torna mais interessante analisar como ele dá vida ao universo criado pelo autor e como cria as ilustrações.

A conexão do artista com a natureza é uma grande influência para sua arte. Alan Lee se inspira no ambiente em que vive, Chagford no interior da Inglaterra, no Parque Nacional de Dartmoor, além de paisagens no País de Gales e na Escócia. Esses lugares, têm ambientes similares ao de um romance medieval, um conto de fadas ou uma antiga lenda pagã são fontes constantes para as texturas e grandiosidade de suas obras, como na imagem 58.

O trabalho de Lee tem uma atmosfera muito particular, passa a sensação de que estamos mergulhando em um universo distante e paralelo, mas que nos remete a nossa própria imaginação. Seus desenhos e aquarelas transmitem a sensação que esses mundos fantásticos são reais e nos convida a sonhar e explorar juntos. A paleta de cores suave e

sutil acrescenta uma camada de imersão nas obras, como se fossem memórias ou visões das cenas descritas na obra, como exemplo a imagem 59, ilustrada para o livro *O Hobbit*, a cena onde o dragão Smaug descansa em cima do ouro.

Os cenários são ponto forte em seu trabalho, representando paisagens montanhosas e florestas, a técnica usada transmite a grandiosidade da Terra Média e a magia do universo de Tolkien. Acredito que a escolha de composição, paleta de cores e cenários reforçam que a Terra Média é viva, com uma história que pulsa em cada pedra e folha.

O que me chamou muito a atenção nos trabalhos de Lee, desde o momento em que pousei os olhos em suas obras, foi a delicadeza que permeia cada traço e composição. Há algo único na forma que ele representa os mundos fantásticos e a técnica de dar vida às palavras de Tolkien.

Os detalhes minuciosos de suas ilustrações, junto à iluminação e riqueza em texturas (imagem 60), criam uma atmosfera mágica. Essa delicadeza transmite uma conexão entre o artista e o universo que ele retrata. Em minha opinião, Alan Lee não apenas ilustra, ele dá vida a sonhos.

Capítulo 2 - beare - Beatriz Matos

3.1 Percursos e Processos de criação

“Desde as primeiras culturas, o ser humano surge dotado de um dom singular: mais do que homo faber, ser fazedor, o homem é um ser formador. Ele é capaz de estabelecer relacionamentos entre os múltiplos eventos que ocorrem ao redor e dentro dele. Relacionando os eventos, ele os configura em sua experiência do viver e lhes dá um significado. Nas perguntas que o homem faz ou nas soluções que encontra, ao agir, ao imaginar, ao sonhar, sempre o homem relaciona e forma” (Ostrower, 2014, p. 9)

Desde a infância, sempre gostei de criar imagens. Desenhava em todos os lugares, o que deixava minha família um pouco preocupada com as paredes da casa, as aulas de arte eram a minha maior diversão. Eu recortava e colava, copiava desenhos da internet, de revistas e das apostilas da escola e explorava diferentes técnicas. No início da minha pré-adolescência, tive contato com a literatura infanto-juvenil e os desenhos criados por outros artistas me cativaram profundamente. Essas imagens tornavam o universo literário, que antes existia apenas na minha mente, algo visual e possível. Esses artistas me

desafiavam a criar as minhas próprias imagens a partir dos textos que viviam na minha cabeça.

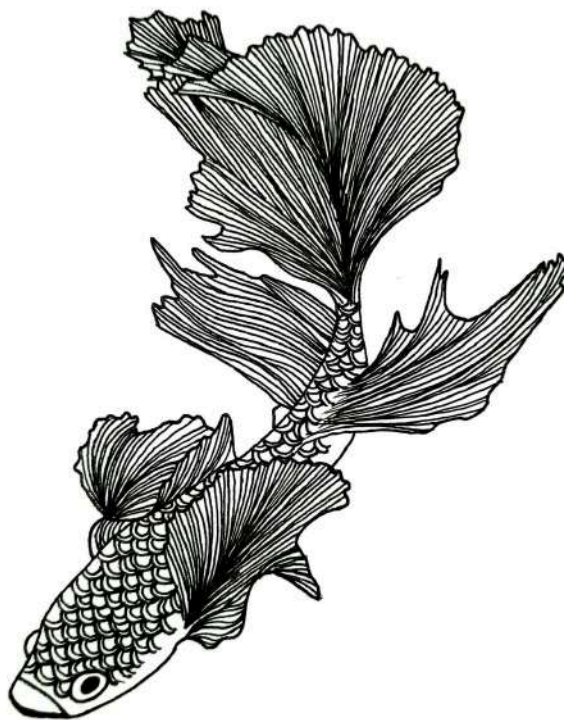
Entre os 12 e 15 anos, passei por um período de frustração artística e parei de desenhar totalmente, pois não conseguia me identificar com as obras que produzia e nem conseguia encontrar uma forma que eu gostasse de desenhar. Aos 16 anos, ainda no ensino médio, meu amigo Mateus, que sempre fazia desenhos durante as aulas e frequentemente dava alguns em post-its, me inspirou a voltar a desenhar, foi quando adquiri meu primeiro caderno de desenho. Inspirada por artistas como Van Gogh e Tarsila do Amaral, comecei a criar novamente e foi nessa época que decidi cursar Artes Visuais.

“Crescer, saber de si, descobrir seu potencial e realizá-lo: é uma necessidade interna. É algo tão profundo, tão nas entranhas do ser, que a pessoa nem saberia explicar o que é, mas sente que existe nela e está buscando-o o tempo todo e das mais variadas maneiras, a fim de poder identificar-se na identificação de suas potencialidades..” (Ostrower, 1995,pág. 6)

Quando entrei no curso de Artes Visuais da UFMS, ainda estava incerta sobre o que produzir. A situação se complicou ainda mais com o início da pandemia. Me sentia perdida em minhas produções. Em 2021, nas disciplinas de Desenho III e IV, comecei a me encontrar artisticamente, descobri uma paixão por desenhar insetos, peixes e árvores. Esse período foi marcado pelo contato com diversos artistas inspiradores, como Hayao Miyazaki e Yoshitaka Amano. A interação com os colegas de faculdade também foi crucial para o desenvolvimento dos meus desenhos. A produção de um caderno de ideias foi um impulso significativo para minha arte. Pesquisava incessantemente peixes e insetos que me cativaram, e a criação de hachuras se tornou uma atividade viciante e gratificante. Esse processo de pesquisa e desenho contínuo me ajudou a encontrar minha identidade artística e que me transformou como artista.

Segundo Ostrower (1995) o próprio processo de trabalho se converte em processo criador, de buscas e de descobertas sempre mais abrangentes. A partir da fala da autora, trago a importância da pesquisa feita através do desenho e do fazer artístico, de o explorar como forma representativa, de percepção do mundo, de intuição, de questionamento e de invenção contribuindo para a criação de novos significados e para a expressão do artista.

Imagem 61: beare/Beatriz Matos, Carpa-borboleta. 2021, caneta nanquim, 21x21cm



Fonte: arquivo pessoal.

Também em 2021, uma série de novas experiências contribuíram significativamente para minha jornada criativa. Uma delas foi o contato com o universo de *World of Warcraft*⁹, uma experiência que devo ao meu companheiro, Erik. Foi ele quem me guiou nas paisagens desse mundo virtual e me apresentou às narrativas e personagens que habitam esse universo de RPG.

Essa imersão no *World of Warcraft* não apenas expandiu meus horizontes de entretenimento mas também teve um profundo impacto em minha expressão artística. A vastidão e a complexidade dos cenários e criaturas fantásticas encontradas no jogo estimularam minha imaginação de maneira que eu nunca havia experimentado antes. A cada nova aventura e descoberta, eu me sentia motivada a explorar ainda mais as capacidades da minha própria criatividade.

⁹ Jogo eletrônico que referencio no item 2.1.

Além disso, a introdução ao *World of Warcraft* me abriu as portas para um vasto universo de ficção fantástica, incluindo obras literárias, filmes e outras formas de mídia, como Senhor dos Anéis e O Hobbit. Essas novas fontes de inspiração alimentou minha paixão pela criação de mundos fantásticos e personagens extraordinários. Desde então, tenho me dedicado cada vez mais a explorar esses temas em minha arte, buscando capturar a magia grandiosa que encontrei no mundo de Azeroth¹⁰.

Assim, a apresentação ao *World of Warcraft* não apenas enriqueceu minha vida de maneiras inesperadas, mas também se tornou uma influência fundamental em meu processo criativo. É uma fonte de inspiração que continua a moldar meu imaginário visual e me motiva a buscar novas formas de expressão.

Em 2024, tenho um contato mais intenso com o meu processo criativo e com a forma de pesquisar arte. Todo meu percurso no curso de Artes Visuais me levou a diversos processos de investigação, tanto na parte produtiva quanto no desenvolvimento da minha poética pessoal.

O artista durante sua produção deve se colocar diante de uma lista de perguntas, problemas, respostas e tentativas de resposta, mas o processo de reflexão, que se dá através dos registros no caderno de artista, é fundamental para que ele possa ser conhecedor de si mesmo e de sua obra. Amadurecendo diante de um processo infinito e poético, deslumbrante e ameaçador. (Rocha, pág. 612)

Minha relação com o meu próprio processo criativo é uma relação de busca e paixão, eu gosto de investigar e analisar, encontrar soluções, buscar motivação e experimentar as produções; E concordo com Marques (2016) que o processo é a única coisa que fica para o artista, pois o processo é algo que mora em minha mente, que me atravessa todos os dias quando acordo e quando vou dormir, o tempo todo penso no processo e no que vai surgir dele e sinto que ele nunca acaba, mas também não quero que acabe, é prazeroso pensar e construir um processo novo e lidar com o que Ostrower (1990) chama de “clarão de luz”

“Quando ocorre o acaso inspirador, o momento luminoso de compreensão intuitiva, este “clarão de luz”, ele se apresenta como um fato indiscutível. Ninguém, artista ou cientista, lhe nega o senso de realidade maior, pela ampliação do real. E tampouco nega o sentido quase místico da experiência. Nesses momentos, a pessoa se depara subitamente com seu ser mais profundo, com o substrato de sua sensibilidade e inteligência, num vislumbre de mundos

¹⁰ Planeta fictício da série de jogos *Warcraft*, criada pela *Blizzard Entertainment*, conhecido por suas criaturas mágicas e sendo o cenário central dos conflitos e narrativas da franquia.

psíquicos, recônditos, assombrosos, terras virgens. São momentos deveras mobilizadores. Por um lado trazem uma sensação de grande felicidade. Por outro, aos enlevos de felicidade se mescla uma estranha inquietação. Há novos apelos, de algo não-realizado aspirando a ser realizado, a tornar-se forma e fazer-se compreender, apelos irresistíveis à imaginação criativa. Assim já se esboça em cada chegada uma partida, o começo de outra viagem ao desconhecido, levando para longe, longe e sempre mais longe.” (OSTROWER, 1990, p. 9)

Costumo pensar que tenho uma necessidade de fazer arte, que vai além de uma questão puramente prática ou profissional, ela vive em mim como uma força visceral, uma necessidade emocional, que me ajuda a comunicar, processar experiências e entender o mundo. Me força, de uma boa forma a entrar em contato com minhas emoções, fraquezas e virtudes e me ensina a como eu posso me relacionar com a realidade ao meu redor.

3.1.1 Caderno de ideias

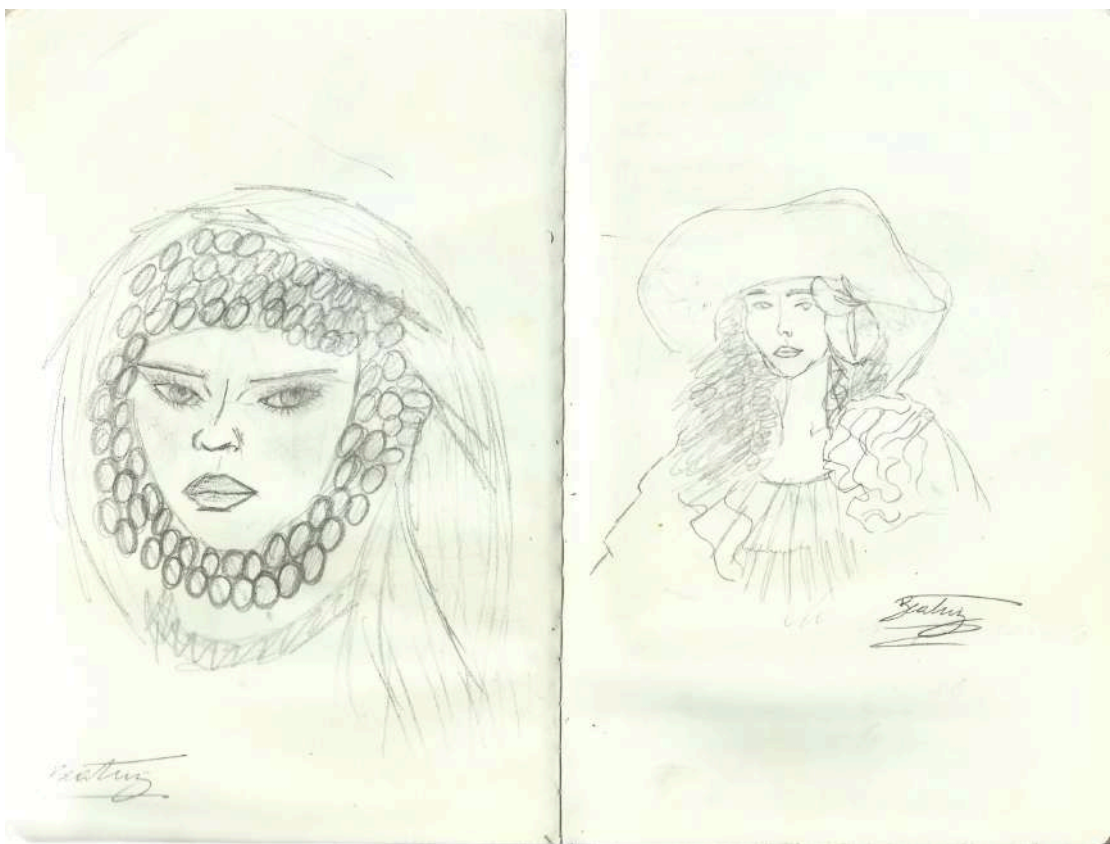
“O artista encontra os mais diversos meios de armazenar informações, meios esses que atuam como auxiliares no percurso de concretização da obra e nutrem o artista e a obra em criação. Diários, anotações e cadernos de artista, por exemplo, são espaços desse armazenamento. As correspondências dos artistas, algumas vezes, cumprem esse mesmo papel.

Nessas diferentes formas de registro são encontradas ideias em estado germinal, reflexões de toda a ordem, fotos ou artigos de jornal. É claro que essa lista é praticamente infinita: cada artista em cada processo poderá fornecer um novo item. De um modo geral, pode-se dizer que o artista faz provisões: recolhe, junta e acumula o que lhe parece necessário. São registros verbais, visuais ou sonoros de apropriação do mundo, ou melhor, registros na forma mais acessível naquele momento.

O artista tem maneiras singulares de se aproximar do mundo à sua volta. Os cadernos de anotação guardam, muitas vezes, as seleções feitas pela percepção, ou seja, o modo como o artista apreende e se aproxima da realidade que o envolve. “(Salles, Págs. 122 e 123)

Na escola tive muitos cadernos de desenho, mas fui adquirir o primeiro caderno (imagem 62) com a intenção de desenhar aos dezesseis anos. Ao ter contato com o caderno de ideias na disciplina de Desenho III, confesso que me assustou a ideia de preencher um caderno inteiro com desenhos, mas essa sensação inicial foi aliviada logo após criar o hábito de desenhar frequentemente.

Imagem 62: beare/Beatriz Matos, Sem título. 2019, lápis grafite, 21x14cm



Fonte: arquivo pessoal

Através dos cadernos pude experimentar muitos materiais, como caneta esferográfica, caneta nanquim, giz, lápis de cor, lápis de grafite e carvão. Cada material artístico tem suas características gráficas e plásticas, o que gera uma certa curiosidade sobre o experimento desses materiais, por isso se dá a importância aos cadernos de ideias. Essa curiosidade gera uma certa ânsia pelo ato de desenhar, pela vontade de desenhar muitas coisas diferentes utilizando diferentes materiais e explorando diferentes sensações ao desenhar. Ao observar essas diferentes sensações ao desenhar desenvolvi meu processo criativo, que até então era intuitivo e após um tempo se tornou consciente no momento que dei a forma e me encontrei no desenho. A pesquisadora de processos criativos Cecília Almeida Salles aponta que:

“O artista é visto em seu ambiente de trabalho, em seu esforço de fazer visível aquilo que está por existir: um trabalho sensível e intelectual executado por um artesão. Um processo de representação que dá a conhecer uma nova realidade, com características que o artista vai lhe oferecendo.” (SALLES, 1998, p. 26)

Os cadernos que desenvolvo vão além muito de serem instrumentos de treino ou simples registros visuais. Eles se tornam uma extensão do meu ver e da percepção sensível que desenvolvo, permitindo que eu veja diferentes formas e padrões ao meu redor - como a curvatura de uma árvore, a textura de uma folha ou detalhes de objetos do cotidiano. A prática do desenho nos meus cadernos aprimoram minhas capacidades gráficas, mas também funcionam como uma válvula de escape, aliviando o peso de viver preso à rotina. A autora Ostrower exprime através da seguinte frase, o que eu senti por anos:

“Movidos por uma urgência interior - talvez subconsciente, ou vagamente consciente, de certas inquietações ou da falta de sentido nas tarefas obrigatórias -, muitos adultos começam a explorar espontaneamente, intuitivamente de modos os mais diversos, áreas de conhecimento também as mais diversas. A urgência deste fazer testemunha a necessidade psíquica (não apenas psicológica), necessidade existencial mesmo, das pessoas descobrirem suas verdadeiras potencialidades. Assim imbuído de intensos afetos, o fazer será acompanhado por um constante pensar e duvidar, um repensar, um refazer, um sondar profundos estados de sensibilidade.” (OSTROWER, 1990, p. 249)

Imagem 63: beare/Beatriz Matos, Autorretrato. 2021, nanquim, 21x21cm.

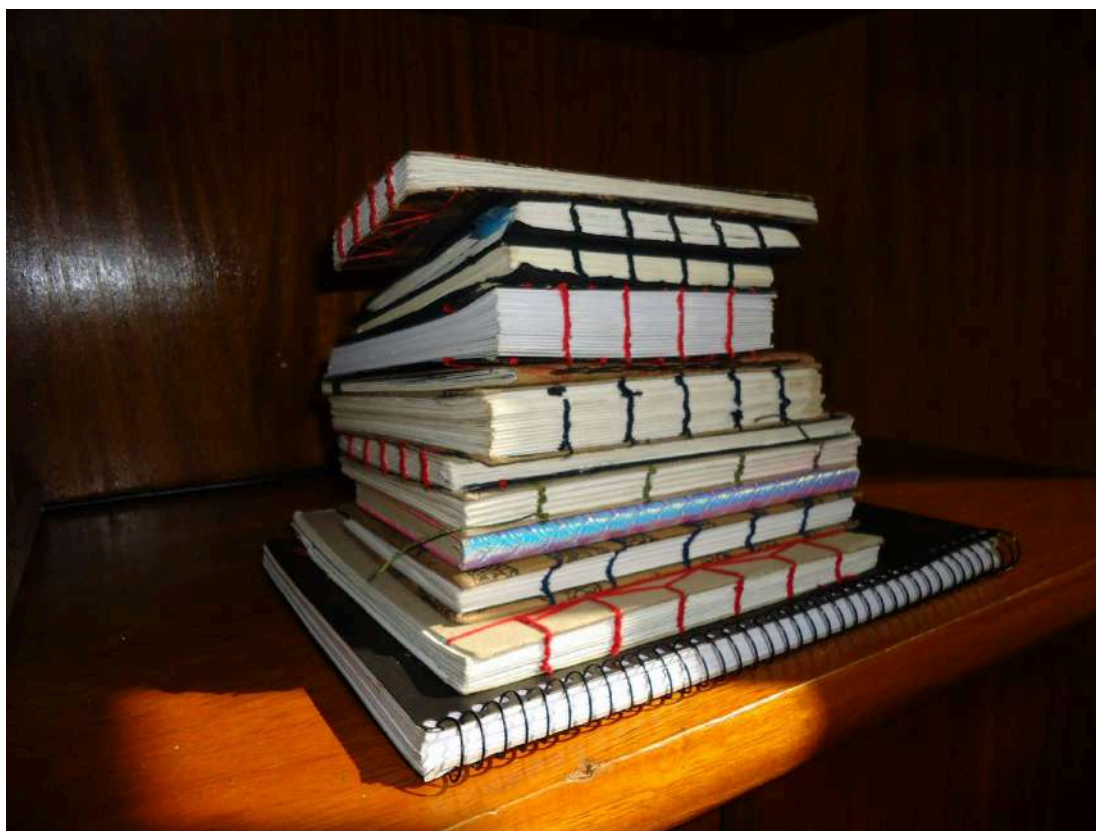


Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 64: beare/Beatriz Matos, Sem título. 2021, nanquim, 21x21cm.



Imagem 65: beare/Beatriz Matos, Cadernos de Ideias. 2024.



Fonte: arquivo pessoal.

Através de anotações e esboços, me vejo capaz de ficar liberta da rigidez do cotidiano. Transformando momentos banais em oportunidades de observação e criatividade. O ato do desenho me permite ressignificar o que me rodeia, tornando as ações repetitivas em algo com mais significado. É como se, ao desenhar aquilo que vejo, eu também registrasse a minha liberdade como pessoa, através do meu olhar como artista. Concordo com Valin quando afirma:

Os cadernos de desenho da artista podem ser interpretados como cadernos-diários de criação. Essa aproximação, distante da definição convencional de um diário – aquele que contém escrita confessional e confidencial e certos padrões formais de organização –, deve ser vista de forma relativizada. Seus cadernos são, nesse contexto, diários à revelia, fora dos padrões formais, especialmente por não terem quaisquer vestígios de datas e não conterem uma narrativa linear. Aproximam-se da ideia de “diário” porque são espaços reservados, íntimos, em que a artista refletiu sobre si e sobre a sua obra, marcas de trabalho que desvelam o percurso de uma poética que se inicia no desenho. (VALIN, 2016, p.246)

3.1.2 Adesivos e Feira Capivara

Nos anos 2020 e 2021, na UFMS, tive apenas aulas remotas como consequência da Pandemia de Covid-19, porém ouvia muito falar sobre a Feira Capivara e exposições realizadas no bloco 8 das artes visuais na UFMS, eventos culturais promovidos pelo corpo docente e discente, que me deixavam com muita vontade de produzir e participar desses eventos. Através do contato com meus colegas no grupo de pesquisa Pensar o Desenho e da Feira Capivara, iniciei a produção de adesivos de meus desenhos autorais.

Imagem 66 : Adesivos de insetos. 2024.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 67: Adesivos de insetos. 2024.



Fonte: arquivo pessoal.

Em 2022, retornamos à universidade após as restrições de distanciamento social afrouxarem, com isso voltaram os encontros presenciais do grupo de pesquisa Pensar o Desenho, no segundo semestre do mesmo ano tivemos nossa primeira Feira Capivara no corredor central da UFMS.

Adesivos, cadernos e desenhos de acadêmicos dos cursos de artes visuais Licenciatura e Bacharelado da UFMS. Esta ação cultural tem como foco principal desenvolver as capacidades criativas dos discentes dentro do universo do desenho. A Feira Capivara de Publicações Artísticas estimula o empreendedorismo coletivo, capacitando seus participantes a atividades culturais e comerciais com autonomia. Todos os itens expostos na feira são criações originais dos discentes com orientação dentro do grupo de Pesquisa Pensar o Desenho / UFMS artes visuais, coordenado pela professora Constança Lucas desde 2017.

Imagem 68: Fernanda Moussalem, flyer de divulgação da feira capivara 2022.



Fonte: acervo pessoal

Imagem 69: Feira Capivara no corredor central da UFMS. 2022.



Fonte: arquivo pessoal.

A Feira Capivara foi uma das primeiras oportunidades que tive de expor e vender meus desenhos. Foi a partir dela que percebi que poderia expor minha arte e como isso seria importante para meu desenvolvimento como artista. É reconfortante ver que outras pessoas apreciam meu trabalho artístico, desejam adquirir adesivos e que há um grande interesse por arte. As trocas com os colegas durante as feiras foram marcantes, pois senti que compartilhamos objetivos e interesses comuns. Todas as Feiras Capivaras das quais participei foram muito divertidas e importantes e me ajudaram a desenvolver laços que gostaria de manter além da faculdade.

Imagem 70: Exposição Adesivos Poética do Instante, Bloco 8, artes visuais UFMS. 2023



Fonte: instagram da exposição. <https://www.instagram.com/adesivospoeticadoinstante/>

Em 2023, participei da exposição Adesivos Poética do Instante, exposição de adesivos autorais produzidos por alunos do curso de artes, com organização da professora Constança Lucas que escreveu:

A ideia de fazer uma mostra de adesivos surgiu no grupo de pesquisa Pensar o Desenho, espaço de reflexão sobre as possibilidades e a presença do desenho como manifestação poética humana. A criação de adesivos está presente no percurso artístico de muitos artistas. Adesivos são colados em suportes variados como em postes e placas, paredes, capas de celular, cadernos, computadores, espaços públicos e privados, em lugares comuns e inusitados. Os jovens estudantes de todo o mundo têm no adesivo um aliado expressivo de comunicação imediata.

A exposição Adesivos Poética do Instante aconteceu no bloco 8 da UFMS, participaram da exposição: Alicia Peixoto, Ana Clara Klem, Anna Laura Rondon, Anna Luiza Costa, beare, Ernesto Zanin, Fernanda Feitosa Flores, Gabriella Barbosa, Giovanni Ernesto, Laís Rocha, Lara Liz, Lavinya, Lucas Sório, Laura Braga, Laura Meneses, Maísa Gomes, Mär Cozta, Nathalia Souza, Paola Cristina, Sanshaine Moura, Selma Tereza, Thalyta Godoy, Vinicius Davis, Victor Hugo.

A criação e edição de adesivos faz parte da minha prática artística, com eles participo em feiras e exposições.

3.1.3 Coletivo Urutau e Coletivo Breu

Em março de 2023, juntamente com alguns colegas da universidade, decidimos fundar o Coletivo Urutau, com o objetivo de participar de feiras externas e expor nossos trabalhos em diferentes locais da cidade. Foi através do Coletivo Urutau que tive a oportunidade de participar de diversas feiras significativas, incluindo a tradicional Feira Bolívia, Feira Bosque da Paz e a Feira Ziriguidum. Essas experiências não apenas ampliaram a visibilidade da minha arte, mas também fortaleceram meu engajamento com a comunidade artística local, permitindo-me estabelecer novas conexões e aprofundar minha compreensão sobre os fazeres artísticos.

Imagem 71: beare / Beatriz Matos, Flyer de divulgação da Feira Urutau. 2023.



Fonte: Instagram do coletivo. <https://www.instagram.com/p/CzBiM5Yugq5/>

Imagem 72: Feira Urutau realizada no Multiuso I UFMS. Foto de Ana Clara Klem, 2023.



Fonte: Acervo pessoal.

Além do Coletivo Urutau, também compoño o Coletivo Breu, criado na intenção de nos desenvolvermos como artistas independentes na cidade de Campo Grande.

Penso que ser um artista independente muitas vezes é uma jornada solitária, marcada por enfrentamentos que vão além do processo criativo. A falta de visibilidade, reconhecimento e valorização da arte, principalmente em um contexto em que a cultura não é tratada como prioridade, deixa o caminho ainda mais complexo. A sensação de isolamento se torna comum e é muito comum se sentir deslocado ou desconectado, como se a dedicação, esforço e paixão pela arte não fossem suficientes para alcançar o reconhecimento e a sobrevivência.

Porém, a existência do Coletivo Breu surge como um antídoto para essa solidão. Quando um grupo de artistas se juntam com o objetivo de produzir e desenvolver projetos coletivamente, ocorrem trocas essenciais, tanto na área da criatividade quanto no

emocional. Além disso, o apoio gerado alivia a pressão, fortalece o sentimento de pertencimento, algo essencial para manter a motivação em meio a tantas dificuldades.

Nestas iniciativas encontramos diversas questões significativas emergentes da própria estratégia de ação dos participantes: o questionamento sobre o lugar e o papel do artista e seus limites, pois ao se reconhecer como um propositor coletivo, está ampliando a autoria para além de sua própria produção poética: o fomento à produção artística e à prática de reflexão, inclusive com a criação de espaços para a discussão ou a promoção de encontros que a incentivem e a invenção de formas de pertencimento que não isolem a produção artística da produção de seu pensamento. (PAIM, Claudia, 2004, p.2)

O ato de criar coletivamente quebra paradigmas. Não apenas a produção artística se transforma, mas também o senso de viver em coletivo. A união em prol de um objetivo em comum desenvolve uma rede de suporte, onde artistas se ajudam a superar obstáculos, compartilhar planos e alcance de seus trabalhos.

Trabalhar em coletivo, vai além da criação em si; é também uma forma de resistência e renovação, uma maneira de reinventar o lugar da arte e do artista no mundo. Juntos os artistas descobrem que o caminho pode ser trilhado com mais leveza, alegria e força.

Imagem 73: Mår Cozta e Maya, Logotipo do Coletivo Breu, 2024.



Fonte: arquivo do coletivo.

Imagem 74: Foto dos integrantes do Coletivo Breu. Por Mår Cozta, 2024.



Fonte: arquivo do coletivo Breu.

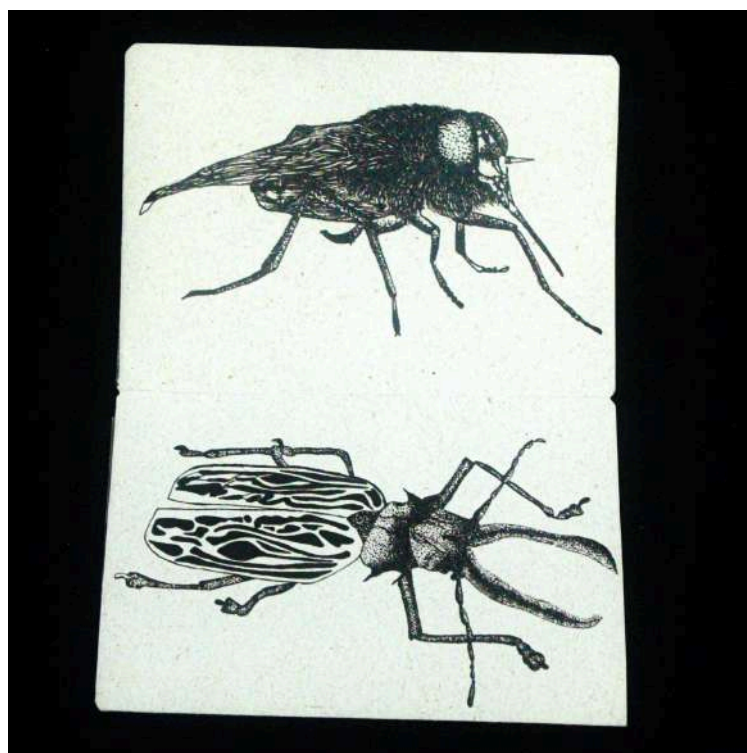
Participar do coletivo traz o sentimento de pertencimento, e também serve de motor à produção visual, incentivando a produção de desenhos autorais e desenvolvimento de uma poética visual mais concreta. Através do Breu, realizei novas produções visuais, com temas ligados à estranheza, distorcendo, fragmentando e reinventando elementos do mundo. Desenvolvi e publiquei minha primeira zine intitulada Insetário, com alguns desenhos de insetos que gosto.

Imagem 75: beare/ Beatriz Matos. *Insetário*. Ed. 1. Campo Grande: Banguela Press, 2024.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 76: beare/ Beatriz Matos. *Insetário*. Ed. 1. Campo Grande: Banguela Press, 2024.



Fonte: Arquivo pessoal

Imagem 77: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.



Fonte: Arquivo pessoal.

Imagem 78: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.



Fonte: Arquivo pessoal.

Imagem 79: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.



Fonte: Arquivo pessoal.

Imagem 80: beare / Beatriz Matos, 2024. Gato Breu. Desenho digital.



Fonte: arquivo pessoal.

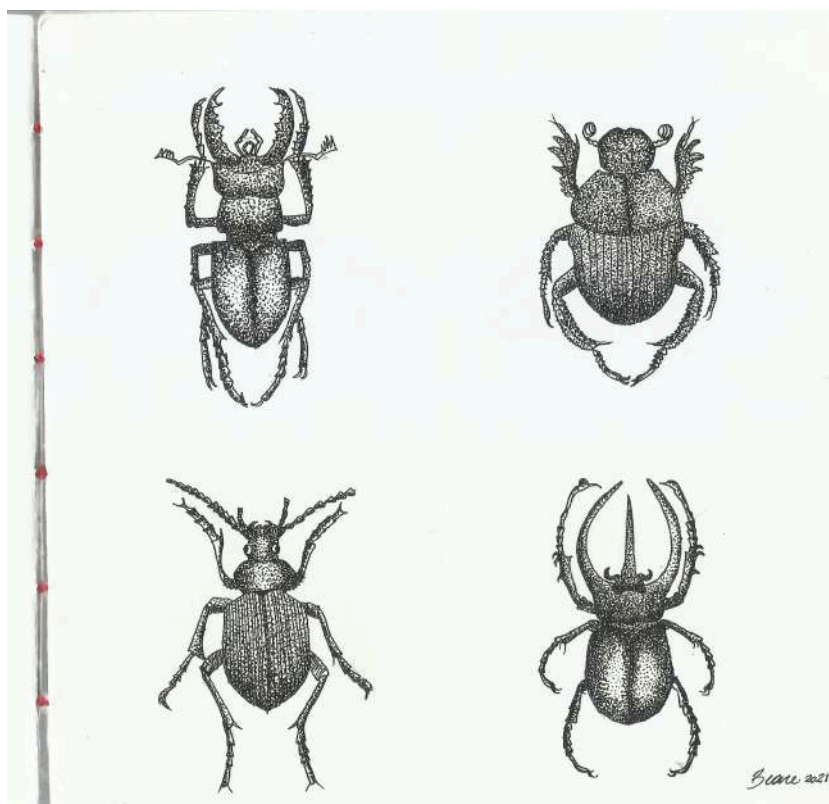
Além da zine Insetário, desenvolvi ilustrações para o logo do coletivo, com a proposta de adotar um gato preto como mascote. Ele representa algo em comum entre todos os membros, Thais, Vinícius, Maya, João e Mär, que nos identificamos com a figura do gato preto e todo o misticismo que o cerca. Pensando na versatilidade e no impacto visual, criei 4 versões, permitindo que utilizemos o logo de diferentes formas, trazendo uma estética variada. Cada versão mantém a essência enigmática e simbólica, reforçando a identidade visual do coletivo. A participação de ações coletivas fortalece minha trajetória como jovem artista.

3.1.4 Desenhos de insetos

“Em cada atuação nossa, assim como também em cada forma criada, existe um estado de tensão. Sem ele não haveria como se saber algo sobre o significado da ação, sobre o conteúdo expressivo da forma ou ainda sobre a existência de eventuais valorações. Acompanhando o nosso fazer e impregnando-o com certas ênfases, a tensão psíquica se transmuda em forma física. Desempenha, assim, função a um tempo estrutural e expressiva, pois é em termos de intensidade, emocional e intelectual, que as formas se configuram e nos afetam. Não se trata, necessariamente, na tensão psíquica, de um estado de espírito excepcional. Ao criar, ao ordenar os fenômenos de determinada maneira e interpretá-los, parte-se de uma motivação interior. A própria motivação contém intensidades psíquicas. São elas que propõem e impelem o fazer” (OSTROWER, 2012, p. 28)

Os insetos (Imagem 81) são referência visual constante da minha produção artística. A simetria de uma borboleta, os diferentes tipos de besouros e os delicados padrões de asas em diferentes insetos são exemplos de beleza que encontrei e como dizia Fayga Ostrower (2014) me impelia no fazer motivada pela observação atenta dos insetos.

Imagem 81: beare /Beatriz Matos, Conjunto de besouros-Caderno de ideias. 2021.
desenho a nanquim, 21cmx21cm.



Fonte: arquivo pessoal.

A minha relação com os insetos se iniciou a partir da observação da forma como agem e os padrões que possuem nas asas e corpo. Me fascinava a forma como eles se moviam, interagiam e possuíam uma diversidade de textura e cores. Há algum tempo eu costumava desenhar manchas, linhas e hachuras de forma abstrata, sem um propósito além da exploração das formas e padrões. Após um tempo, percebi que muitos dos padrões que eu criava intuitivamente estavam presentes nos insetos. Essa descoberta despertou em mim uma paixão por representá-los em meus desenhos e pinturas.

Além da curiosidade visual, essa relação com o inseto surge da curiosidade de explorar o que é considerado estranho. Muitas vezes, esses seres são encarados com repulsa, exterminados e rotulados como ‘nojentos’. No entanto, ao observá-los de perto, é possível apreciar sua singularidade e beleza peculiar, revelando características únicas que os tornam verdadeiramente fascinantes.

Imagem 82: beare / Beatriz Matos, Caderno de ideias- Borboleta. 2021, desenho a lápis de cor. 21cmx21cm



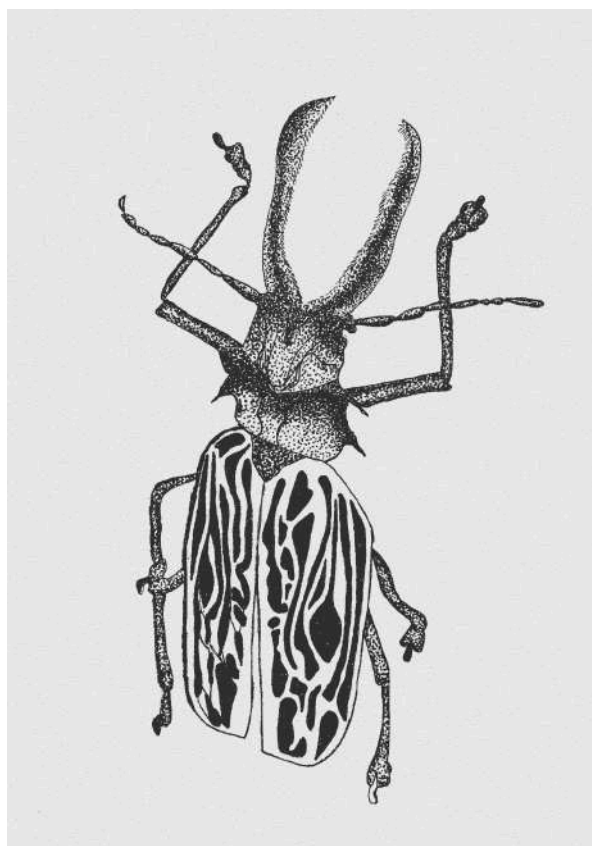
Fonte: arquivo pessoal

Imagem 83: beare / Beatriz Matos, Caderno de ideias - Besouro, 2023, desenho a nanquim. 21cmx21cm



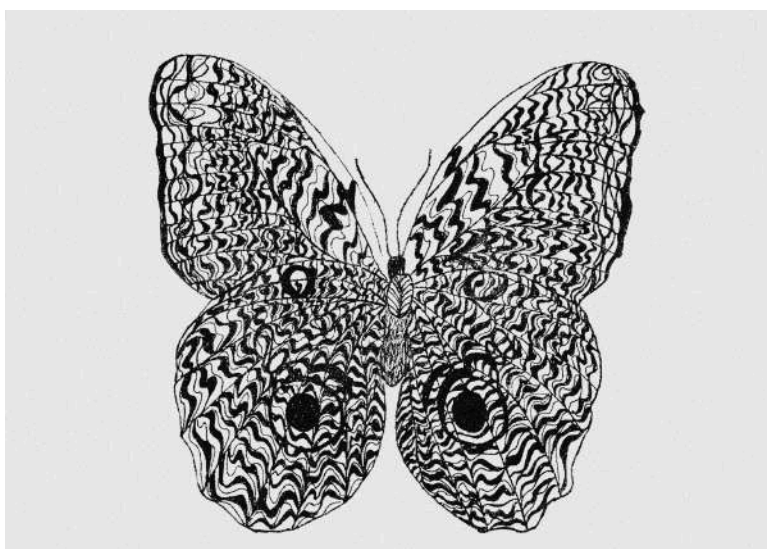
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 84: beare/Beatriz Matos, Besouro Dente de Sabre, 2022, desenho a nanquim sobre papel kraft e trabalhado digitalmente.



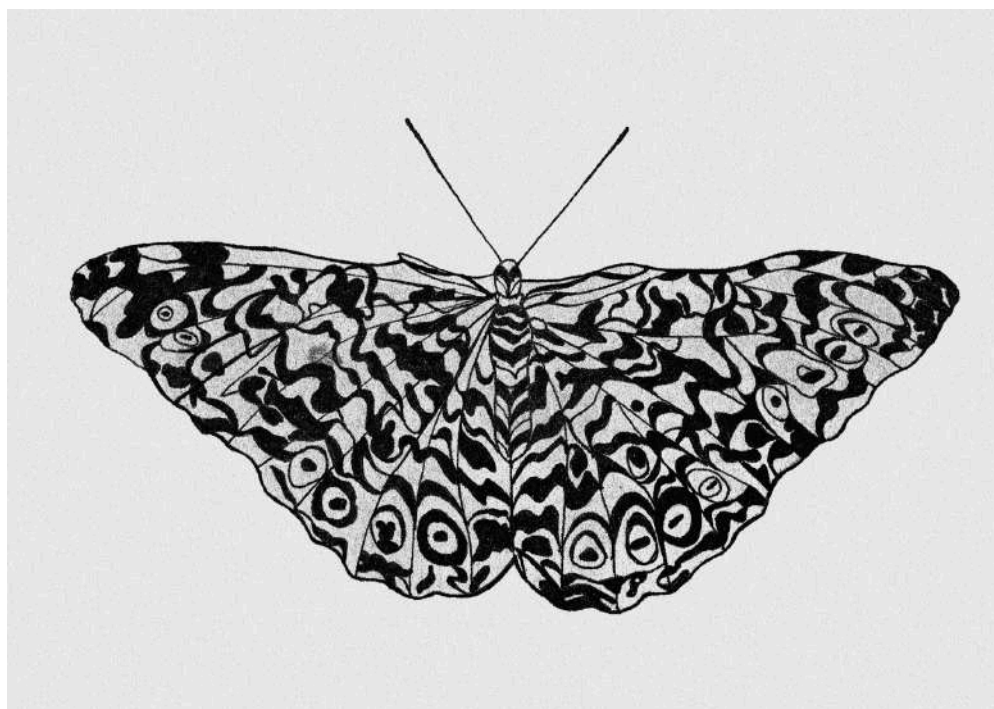
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 85: beare/Beatriz Matos, Borboleta Olhos de Coruja, 2022, desenho a nanquim no papel kraft e trabalhado digitalmente.



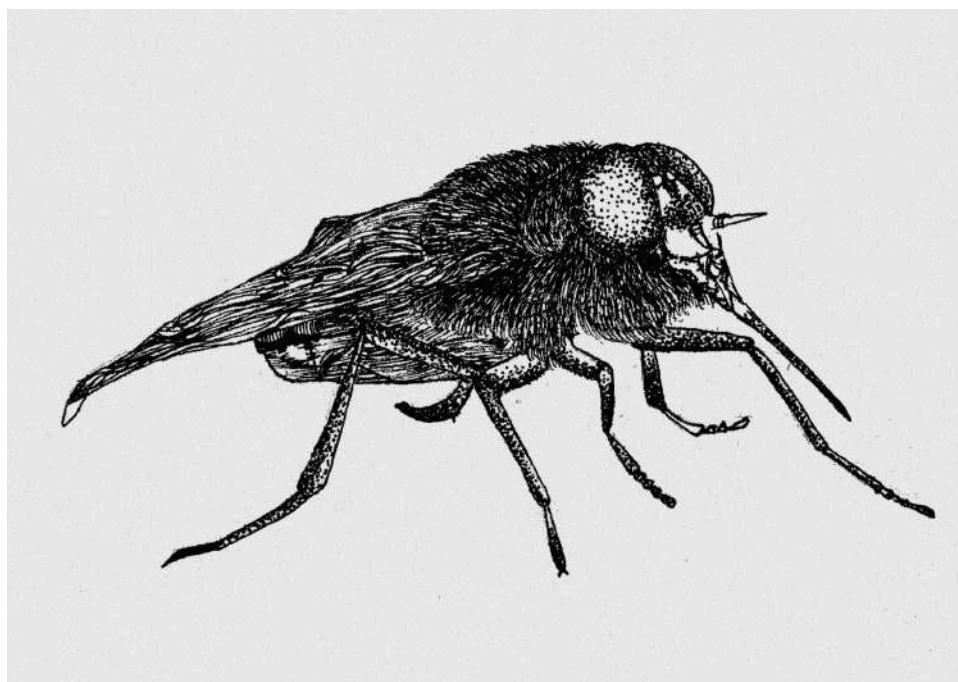
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 86: beare/Beatriz Matos, Borboleta Carijó, 2022, desenho a nanquim sobre papel kraft e trabalhado digitalmente.



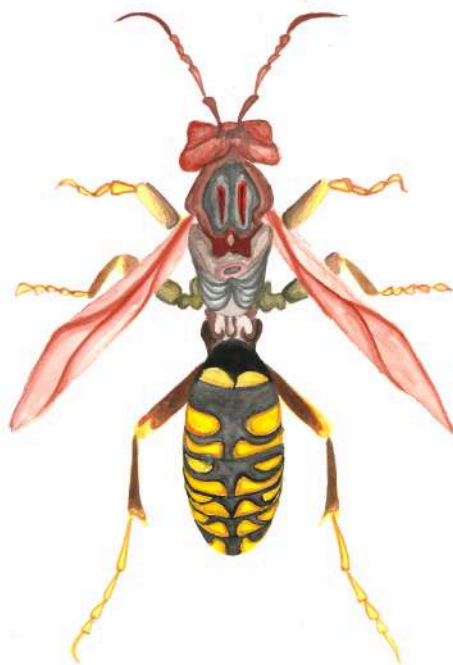
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 87: beare/Beatriz Matos, Mutuca. 2022, desenho a nanquim sobre papel kraft e trabalhado digitalmente.



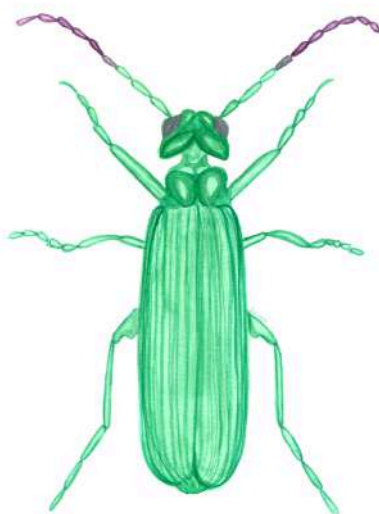
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 88: beare/Beatriz Matos, Vespa Mandarin. 2023, aquarela, 21x29cm.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 89: beare/Beatriz Matos, Cantárida. 2023, aquarela, 21x29cm.



Fonte: arquivo pessoal.

Com o passar do tempo, expandi meu repertório de técnicas para capturar a essência dos insetos em minhas obras. Trabalhando com diferentes materiais como aquarela, lápis de cor, nanquim e grafite.

“Em cada ato nosso, no exercê-lo, no compreendê-lo e no compreender-nos dentro dele, transparece a projeção de nossa ordem interior. Constitui uma maneira específica de focalizar e de interpretar os fenômenos, sempre em busca de significados.” (OSTROWER, 2012, p. 9)

Ao explorar essa forma de representação, encontrei em inseto uma forma infinita de padrões e formas. E me permitiu não apenas aprimorar as técnicas de desenho, mas também desenvolver uma apreciação pela complexidade e beleza do mundo natural.

3.2 Livro de artista - Encantos de Fantasia

(...) o livro de artista configura-se como uma unidade expressiva que veicula uma determinada ideia de arte e que incorpora em seu processo estrutural o elemento fundamental na construção do livro: sua natureza sequencial. Assim como o pintor que, ao fazer um quadro, explora dados inerentes à natureza deste suporte – superfície, enquadramento, dimensão, etc. - ao fazer um livro, o artista trabalha com uma sequência coerente de espaços – as páginas, o tempo que é necessário para virá-las, o gesto do leitor e a intimidade que estabelece entre o livro e a pessoa que o manipula. Por mais variadas que possam ser as técnicas, por mais variadas que possam ser as diretrizes estéticas, o livro de artista explora sempre as características estruturais do livro: a obra não é cada página e sim a soma de todas elas, percebidas em diferentes momentos. (Fabris, e Costa. Pág. 5).

Desde muito jovem, desencorajada a me identificar com certos aspectos tradicionalmente associados à feminilidade, como a cor rosa, acessórios delicados ou tendências de moda da época. Contudo, por meio da internet, tive a oportunidade de conhecer outras mulheres que compartilham do mesmo interesse por jogos e que também discutem e celebram o que significa ser mulher. Este contato me ajudou a reconhecer, aceitar e valorizar essas experiências e identidades.

No entanto, no universo dos jogos, existe uma recorrência na objetificação da figura feminina, com corpos erotizados, magros e sempre jovens, o que evidencia uma falta de representação real e diversa de mulheres. Esse estereótipo é fortemente reforçado, o que me levou a refletir como as mulheres são, e devem ser representadas nesses universos. Penso muito no poder do artista como inventor de imagens, como pode influenciar visualmente, como tem a possibilidade de criar/materializar o que imagina, por

isso penso que através do desenho há a possibilidade imaginativa de criar qualquer coisa que esteja no imaginário do artista. Pensar nas múltiplas possibilidades de reforçar a presença da mulher nos jogos foi o que me inspirou a criar minhas próprias personagens de rpg, inserindo minha própria técnica e meu olhar sobre a representação feminina no universo dos jogos.

Logo, em 2024, na disciplina de Oficina de Desenho II e Oficina de Pintura II iniciei um projeto para lançar um livro de artista com ilustrações das classes do jogo tipo RPG (*role playing game*) *Dungeons & Dragons*. A proposta do livro é ter 6 ilustrações, cada uma de uma classe do jogo, todas elas representadas por mulheres e dialogar com minhas referências artísticas.

O livro de artista é pensado na sua construção, tanto na forma como no conteúdo. Os livros de artista são produzidos por artistas, na sua maioria para manuseio direto, possibilitando uma aproximação sensorial, tátil e visual com essa produção artística. (Lucas. 2015. pág.98)

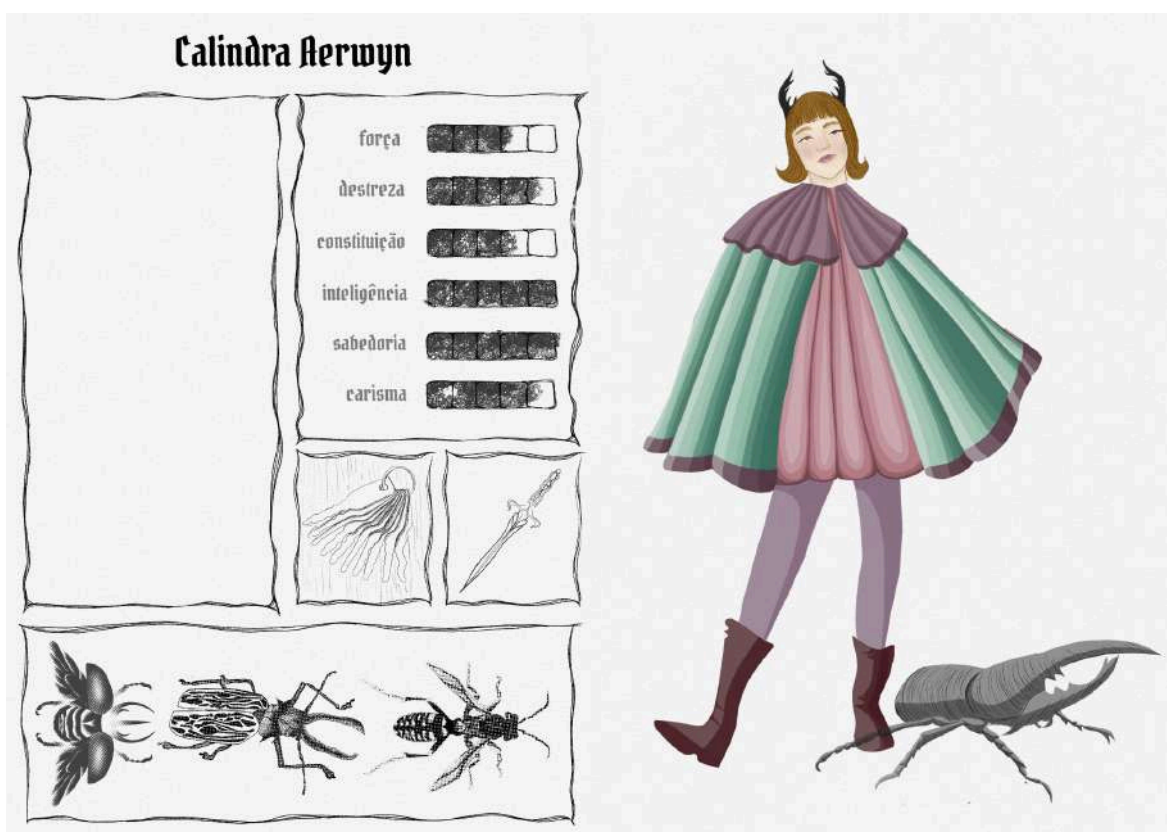
O desenvolvimento do Encantos de Fantasia foi um dos principais desdobramentos desta pesquisa, servindo como materialização prática das reflexões aqui desenvolvidas. Na fase inicial, investiguei o Livro do Jogador de *Dungeons and Dragons*, analisando ilustrações quanto e os textos. A partir desse estudo, pensei nas possibilidades visuais para minhas personagens. Esta etapa foi fundamental para orientar e estruturar meu trabalho.

Realizei anotações e listas para organizar as possibilidades criativas para cada personagem, sempre pensando em incluir minha poética já desenvolvida no processo de criação dos desenhos. Cada personagem foi desenhada com uma atenção especial para integrar suas características únicas a elementos que reforçassem sua narrativa. Por exemplo, a artífice Calindra (imagem 99), cuja paixão por insetos a levou a criar besouros mecânicos. Para representá-la, a desenhei ao lado de um desses besouros e adicionei uma tiara inspirada nos chifres do inseto, simbolizando sua ligação com a natureza e a tecnologia.

Optei por um formato A4, que dialoga diretamente com o conceito de jogar *Dungeons & Dragons*. Quando se cria um personagem no jogo, é necessário ter uma ficha impressa nesse formato, que acompanha o jogador durante a partida. Alguns jogadores até personalizam a ficha, adicionando um pequeno retrato desenhado para visualizar melhor a aparência do personagem.

Seguindo essa lógica, o livro acompanha cada ilustração com uma folha complementar. Nessa folha, inclui uma breve descrição da personagem, representações de alguns objetos que elas carregam consigo e o item utilizado para combate (*Imagem 99*). A diagramação foi pensada para que as informações fiquem organizadas em espaços em branco, de forma semelhante ao preenchimento manual das fichas de jogador.

Imagem 90: beare/Beatriz Matos. *Calindra Aerwin, a artificie*. 2024. Desenho digital.



Fonte: Arquivo pessoal.

Imagem 91: beare/Beatriz Matos. *Eirin Stromshield, a paladina*. 2024. Desenho digital.



Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 92: beare/Beatriz Matos. *Lilith Ashvale, a bruxa*. 2024. Desenho digital.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 93:beare/Beatriz Matos. *Aria Dravorn, a guerreira*. 2024. Desenho digital.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 94: beare/Beatriz Matos. *Aurelia Lyris, a barda*. 2024. Desenho digital.



Fonte: Arquivo pessoal.

Imagem 95: beare/Beatriz Matos. *Lana Solarium, a clériga*. 2024. Desenho digital.



Fonte: arquivo pessoal.

O trabalho final é um livro de artista que não apenas celebra o imaginário fantástico, mas também se propõe a investigar e expandir as representações femininas nesse universo. A criação do meu livro de artista *Encantos da Fantasia*, sintetiza minhas experiências e reflexões, transformando-as em uma obra que explora os limites entre o imaginário fantástico e minha jornada como jogadora. Essa produção materializa o diálogo entre pesquisa acadêmica e poética visual, evidenciando o potencial das artes visuais para explorar e configurar temas do imaginário fantástico.

3. Considerações finais

Este trabalho representou uma aventura intensa de autodescoberta, pesquisa e criação artística, no qual o imaginário fantástico foi como um fio condutor para que eu explorasse a criatividade de uma forma mais profunda. Ao longo do processo de pesquisa, identifiquei o papel essencial da fantasia na arte e em minha vida, representando tanto um espaço de liberdade como uma ponte entre o subjetivo. Através do contato com minhas referências artísticas, escolhidas com tanto carinho, como Hayao Miyazaki, Yoshitaka Amano, Ursula Dorada, Marcelo Grassmann e Alan Lee, e do mergulho no universo fantástico de *World of Warcraft*, evidencia-se que o imaginário fantástico não só enriqueceu minha experiência artística, assim como ampliou minha forma de me expressar e conectar com as artes visuais.

No aspecto pessoal, a pesquisa refletiu e concretizou a importância de processos como cadernos de ideias, experimentações e a participação em espaços de troca, como coletivos artísticos. Assim como, possibilitou um aprofundamento na minha forma de refletir sobre os meus processos de criação e do meu papel como artista. Esses elementos não apenas ampliaram a minha prática artística, assim como permitiu o desenvolvimento de uma poética visual, onde o fascínio pela natureza, insetos, árvores e a fantasia ocupa um lugar central.

A criação do meu livro de artista *Encantos de Fantasia*, sintetiza minhas experiências e reflexões, transformando-as em uma obra que explora os limites entre o imaginário fantástico e minha jornada como jogadora. A experiência de desenvolver um livro de artista, me mostrou que a fantasia vai muito além de elementos visuais, tem um potencial de criação de significado e engajamento.

Por fim, o trabalho reafirma a importância do imaginário fantástico no ensino das artes visuais, ao integrar fantasia e criação no contexto educacional, é possível inspirar alunos a ampliar a criação e entrar em contato com suas histórias e sonhos. Desta forma, pretendo dar continuidade às pesquisas aqui iniciadas tendo como ponto de partida as Artes Visuais como ferramenta educacional de transformação, capaz de dar vida a universos diversos, confirmando que a arte é um campo inesgotável de experimentação e transformação.

Referências

ADESIVOS POÉTICA DO INSTANTE. **Página oficial no Instagram**. Disponível em: <https://www.instagram.com/adesivospoeticadoinstante/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

AMANO, Yoshitaka. **Dawn: The Worlds of Final Fantasy**. Japão: NTT Publishing, 1991.

AMANO, Yoshitaka. **Fairies**. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006.

AMANO, Yoshitaka. **Maten**. 6. ed. Japão: Asahi Sonorama Co., 1980.

AMANO, Yoshitaka. **The Art of Yoshitaka: Hiten**. 13. ed. Japão: Asahi Sonorama Co., 1989.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem do ensino da arte**. 6. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte/educação contemporânea – Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **The Art of World of Warcraft: Mist of Pandaria**. 1. ed. Insight Editions: Blizzard Entertainment, 2012.

COLI, Jorge. **O que é Arte**. Editora Brasiliense, São Paulo – SP, 2017

CURTI, Antonio. YOSHITAKA AMANO: ALÉM DA FANTASIA. Catálogo da exposição Além da Fantasia, São Paulo: Farol Santander, 2024.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil**. São Paulo: Scipione, 1989.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FABRIS, Annateresa; COSTA, Cacilda Teixeira da. **Tendências do livro de artista no Brasil**. São Paulo: Centro Cultural São Paulo, 1985.

J.R.R. TOLKIEN BRASIL. **Galeria de Alan Lee**. Disponível em: <https://jrrtolkien.com.br/site/portfolio/galeria-alan-lee>. Acesso em: 31 out. 2024.

JAPAN NEWS. **Alan Lee: a lifelong journey of illustration**. *Japan News*, 24 ago. 2023. Disponível em: <https://japannews.yomiuri.co.jp/original/perspectives/20230824-131164/>. Acesso em: 23 jun. 2024.

LEE, Alan. **The Lord of the Rings Sketchbook**. Boston: Houghton Mifflin, 2005.

LIT HUB. **Alan Lee on illustrating J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings***. *Literary Hub*. Disponível em: <https://lithub.com/alan-lee-on-illustrating-j-r-r-tolkiens-the-lord-of-the-rings/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

LUCAS, Constança. **Superdicas sobre arte**. São Paulo: Ed. Saraiva, 2015.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MARCOS, Carlos (Curad.). **Marcelo Grassmann: gravuras do acervo da Pinacoteca**. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014.

MARQUES, Isabel A.; BRAZIL, Fábio. **Arte em questões**. 1. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2016.

MUNARI, Bruno. **Fantasia: invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

NPR. **Alan Lee: illustrating J.R.R. Tolkien's works**. YouTube, 6 nov. 2023. Disponível em: <https://youtu.be/NQrRREkHy5k?si=lGRNQc6UkB4doWpY>. Acesso em: 20 nov. 2024.

NÚCLEO MARCELO GRASSMANN. Acervo. **Núcleo Marcello Grassmann**. Disponível em <https://www.nucleomarcellograssmann.org.br/acervo-obras>. Acesso em: 21 out. 2024.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 30. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e Criação Artística**. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

PEREIRA, Lucas Pessoa. **A identidade visual gráfica no audiovisual contemporâneo: apropriações da visualidade medieval em *O Senhor dos Anéis*, *Game of Thrones* e *World of Warcraft***. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pelotas, 2016.

PINTO, Dalila dos Santos Cerqueira. **Arquétipos e memória: a gravura de Marcelo Grassmann**. Dissertação de mestrado. EBA/UFRJ, 2007.

REE, Benjamin (Direção) **A EXTRAORDINÁRIA VIDA DE IBELIN**. Produção: Ingvil Giske. Local: Medieoperatørene e VGTV, 2024. Documentário, 103 minutos.

REES, Sarah McIntyre. **On creating illustration magic**. *LiveJournal*. Disponível em: <https://jabberworks.livejournal.com/828620.html>. Acesso em: 30 out. 2024.

ROCHA, Maria Clara Martins. **Caderno de artista: um meio de reflexão**. Disponível em: https://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/maria_clara_martins_rocha.pdf. Acesso em: set. 2024.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processos de criação artística**. São Paulo: Intermeios, 2011.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. Campinas: Editora Horizonte, 2006.

SCHURIAN, Walter. **Arte fantástica**. São Paulo: Taschen, 2005.

STUDIO GHIBLI. Hayao Miyazaki. **Studio Ghibli Brasil**. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/diretores-studioghibli/hayao-miyazaki/>. Acesso em: 20 jun. 2024.

TERRA MÉDIA WIKI. Alan Lee. **Terra Média Wiki**. Disponível em: https://terramedia.miraheze.org/wiki/Alan_Lee. Acesso em: 30 out. 2024.

TOLKIEN, J.R.R. **The Hobbit**. Boston: Houghton Mifflin, 1997.

YOSHITAKA AMANO. **Yoshitaka Amano: official website**. Disponível em: <https://www.yoshitakaamano.com>. Acesso em: 21 jun. 2024.

BEATRIZ MATOS MARINHO

**ENTRE REALIDADES: EXPLORANDO O IMAGINÁRIO
FANTÁSTICO NAS ARTES VISUAIS.**

Projeto de Curso para o ensino de Artes Visuais
em espaço não-formal de ensino.

Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais apresentado como
parte dos requisitos para a aprovação no curso de Artes Visuais –
Licenciatura – da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.
Orientação: Profa. Dra. Constança Maria Lima de Almeida Lucas

Campo Grande - MS
2024

1. APRESENTAÇÃO

O presente projeto de curso é resultado das pesquisas desenvolvidas no âmbito do Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais – Licenciatura pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. A proposta se insere na investigação artística com o objetivo de explorar a fantasia como expressão de criatividade, enfatizando o processo criativo como um caminho onde pensar e criar se complementam, promovendo o desenvolvimento da imaginação.

As reflexões aqui apresentadas integram o trabalho e foram concebidas como uma proposta de ensino que busca integrar diferentes saberes. O projeto direciona-se à realização de práticas artísticas em espaços informais de ensino, levando em consideração a flexibilidade que os espaços informais proporcionam a superar as limitações frequentemente encontradas no ensino formal em escolas, como as grades curriculares rígidas, falta de recursos e restrições de tempo.

O objetivo principal é de observar o desenvolvimento do imaginário fantástico em um ambiente de ateliê como espaço de aquisição de conhecimento, tem o emissor e o receptor do saber, entender, fazer e ser. Esta abordagem irá demonstrar como o contato com novas abordagens da imaginação pode enriquecer a potencialidade narrativa, tanto visual quanto literária. Este projeto promove o contato dos jovens com diferentes produções artísticas, livros e ilustrações, com a intenção de estimular o imaginário fantástico, desenvolver a percepção sensível de seus universos imaginários, criar pontes para que os alunos se relacionem com obras e ideias que ampliem as suas perspectivas individuais e coletivas.

Cada linguagem artística que conhecemos - vivenciamos, fruimos e compreendemos - possibilita-nos outro olhar e formas diferentes de vivenciar o mundo. Uma vez articuladas pelo professor, as diferentes linguagens artísticas possibilitam aos estudantes diversas leituras de mundo imbricadas entre si em movimentos dialógicos constantes entre pessoas, tempos e espaços. (MARQUES, Isabel A.; BRAZIL, Fábio. 2016, p.30)

Os conceitos teóricos que sustentam essa proposta têm como diretriz a metodologia inspirada no trabalho de Fayga Ostrower (2014), por meio da qual a autora apresenta reflexões sobre os processos de criação e os acasos artísticos. As teorias das práticas e ensino de arte de Ana Mae Barbosa (2010) contribuem para a elaboração de ações poéticas artísticas levando em consideração a contextualização, a análise e a prática artística, enquanto Isabel Marques e Fábio Brazil (2014) oferecem sustentação para pensar o papel do professor

enquanto artista. Essas diretrizes teóricas orientam a construção de uma proposta educacional que valoriza a fantasia como ferramenta para o desenvolvimento criativo e humano.

O sentido fundamental da arte é ampliar o viver e torná-lo mais intenso, nunca diminuir ou esvaziá-lo. Por isto, as obras de arte nos enriquecem: elas nos permitem reestruturar a experiência em níveis de consciência sempre mais elevados, tornando-se nossa compreensão mais abrangente de novas complexidades e intensificando-se, assim o sentimento de vida. (OSTROWER, Fayga. 1990. p, 20)

2. OBJETIVOS GERAL

Compreender a importância do papel da fantasia no desenvolvimento da criatividade e estimular a imaginação e expressões artísticas através da prática do desenho.

3. CONTEÚDO/TEMA GERAL

- A fantasia como temática no desenvolvimento da imaginação.
- Desenho e Literatura

4. IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR

Espaço não-formal de ensino, o público alvo serão adolescentes de 15 a 18 anos.

5. SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Encontro 1 e 2

Objetivos específicos

- Compreender o que é o imaginário fantástico.
- Conhecer ilustrações de livros de fantasia.

Conteúdo específico

- Introdução ao Imaginário fantástico.
- Livros ilustrados como referência de estilo e narrativa.

Procedimentos Metodológicos

Iniciarei o encontro com uma breve apresentação, criando um ambiente agradável e de proximidade entre os jovens. Em seguida, conduzirei uma roda de conversas para discutirmos o conceito de imaginário fantástico, irei perguntar se já tiveram contato com livros ilustrados ou universo fantástico. Levarei livros ilustrados como O Senhor dos Anéis e O Hobbit, de J.R.R Tolkien, Jardim Secreto, de Frances Hodgson Burnett, e As Crônicas de Spiderwick, de Tony DiTerlizzi.

Após essa breve introdução, iremos conversar sobre o que são os livros ilustrados e a importância deles para o imaginário fantástico nas artes visuais. Falaremos como as ilustrações ampliam a experiência de leitura, ajudando a materializar universos e personagens. Exploraremos juntos os livros disponíveis, analisando as ilustrações. Discutirei com os alunos as técnicas artísticas empregadas, como composição, uso de cores, texturas e outros elementos visuais que criam atmosferas mágicas.

Os jovens serão divididos em pequenos grupos, e cada grupo terá a oportunidade de escolher um livro ilustrado para explorar mais a fundo. Durante a análise, serão incentivados a observar o uso de cores e texturas, os elementos visuais utilizados para criar cenários e personagens e como a narrativa visual conduz o leitor à fantasia presente no livro. A ideia é que cada grupo possa examinar as escolhas estéticas tomadas pelos artistas e como elas impactam a experiência de imersão na história.

Após a análise organizarei uma discussão coletiva para que os alunos compartilhem suas observações e percepções. Este momento será essencial para estimular uma reflexão acerca das narrativas visuais, como a continuidade visual contribui para a coesão da obra e se os ambientes e personagens se conectam com aquele que está no imaginário do leitor.

Finalizaremos o encontro comentando como as imagens podem contribuir para o desenvolvimento do imaginário fantástico. Discutiremos como as ilustrações de livros podem ir muito além de apenas complementar a narrativa escrita, tornando-se parte fundamental na construção de universos fictícios. Farei perguntas para inspirar os alunos a relacionarem o aprendizado com suas próprias criações e percepções artísticas.

Recursos

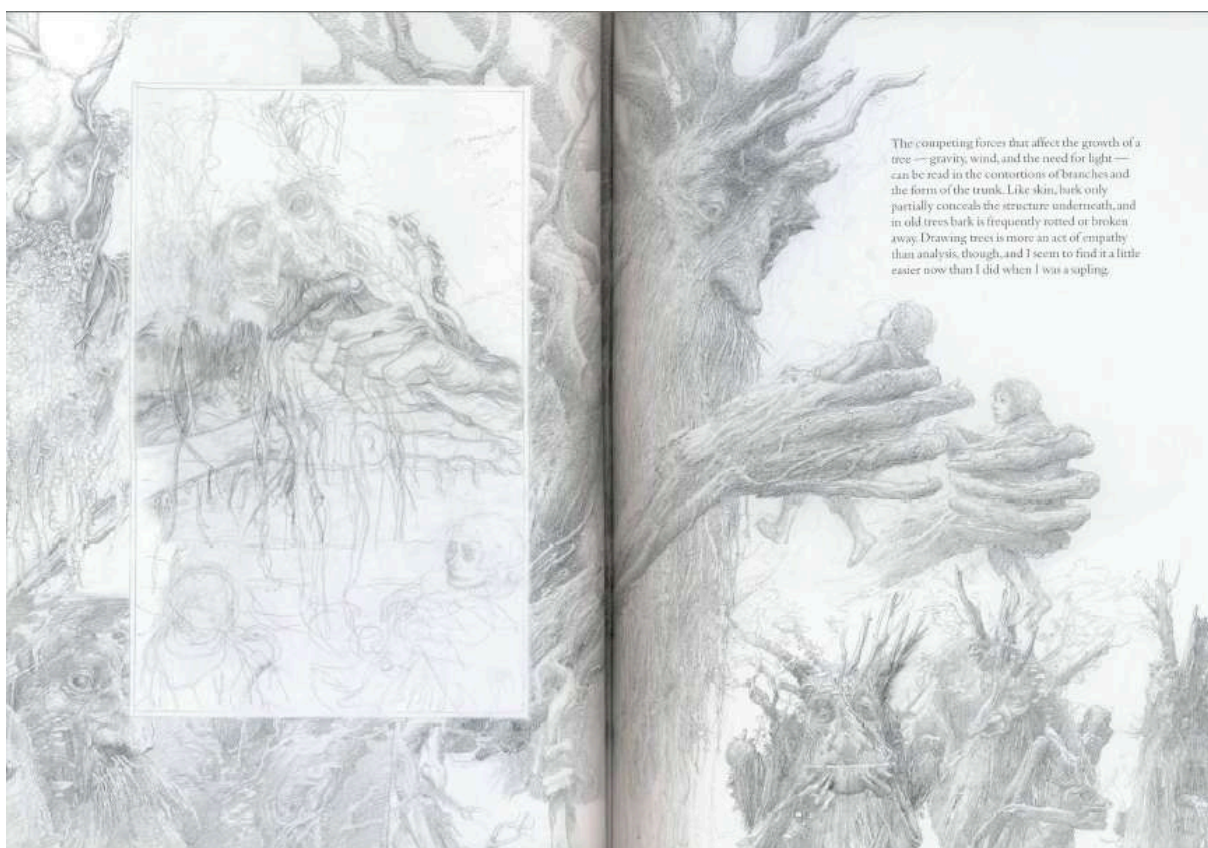
Ateliê, cadeiras, mesas redondas, livros, papel e lápis.

Imagem 96: Ilustração de Alan Lee para o livro O Hobbit.



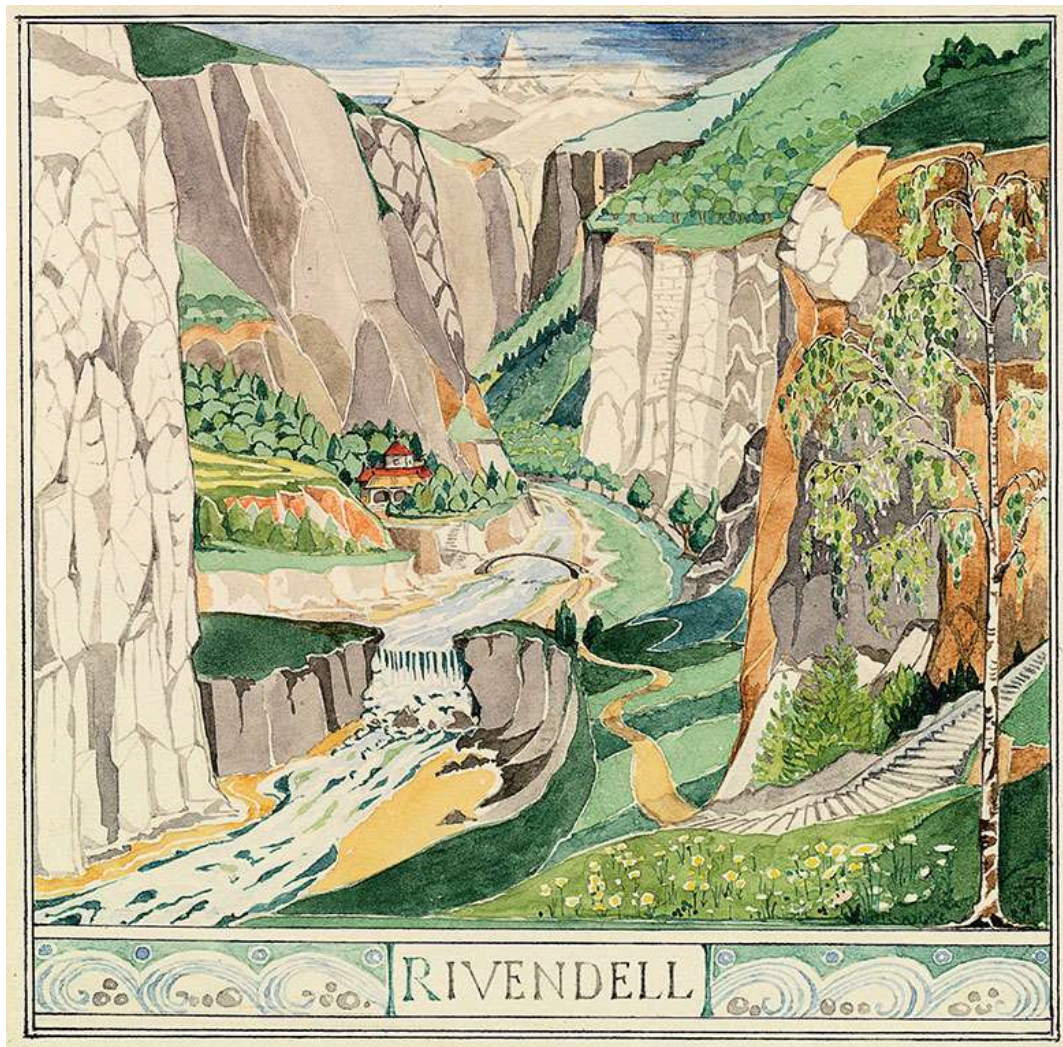
Fonte: acervo pessoal.

Imagem 97: Ilustração de Alan Lee dos seres Ent. 2005.



Fonte: Lord Of The Rings Sketchbook.

Imagem 98: Ilustração de J.R.R Tolkien de Valfenda, no livro O Senhor dos Anéis. Sem data.



Fonte: Livro The Art Of The Hobbit.

Imagem 99: Ilustração de J.R.R Tolkien de Valfenda, no livro O Hobbit. Sem data.



Fonte: Livro The Art Of The Hobbit.

Encontro 3 e 4

Objetivos específicos

- Explorar técnicas de criação de cenários fantásticos e seu papel na narrativa visual.
- Aplicar elementos do imaginário fantástico na criação de cenários.
- Conhecer o diretor Hayao Miyazaki, seus filmes e processos de criação.

Conteúdo específico

- Imaginário fantástico.
- Desenho.

Procedimentos Metodológicos

Iniciarei o encontro relembrando as discussões sobre livros ilustrados e seu papel como porta de entrada para o imaginário fantástico. Essa revisão servirá para conectar o assunto anterior com o que será explorado em seguida.

Darei continuidade ao tema apresentando cenas pré selecionadas de filmes do Studio Ghibli, como *Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar*, *Meu Amigo Totoro* e *A Viagem de Chihiro*. Além de exibir as cenas, farei uma contextualização do processo criativo do diretor Hayao Miyazaki e sua equipe de criação, utilizando artbooks oficiais do estúdio para explorar os cenários e a construção do universo.

A partir das cenas, conduzirei uma discussão sobre as possibilidades de criação de universos de fantasias baseados em elementos do mundo real, inspirando-nos em cidades, meios de transporte, paisagens naturais e animais. Iremos refletir sobre como esses elementos podem ser transformados em algo mágico e único, como na imagem 102, onde o diretor realiza testes.

Irei propor aos alunos que criem esboços de animais que possam habitar um universo de fantasia, para isso pensaremos nos cenários onde os animais vivem (florestas, montanhas, ambientes urbanos ou aquáticos), influência humana (como os seres humanos interagiriam com esses animais) e a alimentação e sobrevivência (quais alimentos disponíveis e como se adaptaram ao ambiente).

Ao final da atividade, cada aluno apresentará seu esboço e comentará quais as referências que usou para criar o desenho. Este momento será uma oportunidade para troca de ideias, aprendizado e inspiração coletiva.

Recursos

Ateliê, projetor, computador, cabo HDMI, livros, caderno, lápis.

Imagem 100: Hayao Miyazaki, Cena do filme Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. 2008.



fonte: captura de tela. Netflix

Imagem 101: Hayao Miyazaki, Cena do filme O Castelo Animado. 2004.



Fonte: captura de tela. Netflix.

Imagem 102: Hayao Miyazaki, Páginas do livro *The Art of Spirited Away*. 2001



Fonte: livro *The Art of Spirited Away*.

Imagem 103: Hayao Miyazaki, Páginas do livro *The Art of My Neighbor Totoro*. 2005.



Fonte: livro *The Art of My Neighbor Totoro*.

Encontro 5 e 6

Objetivos específicos

- Compreender a criação de personagens no contexto do imaginário fantástico.
- Ampliar o repertório visual a partir dos trabalhos dos artistas: Yoshitaka Amano, Marcelo Grassmann e Alan Lee, seus desenhos e processo de criação.
- Experimentar a prática do desenho a partir da percepção de imaginário fantástico.

Conteúdo específico

- Desenho de personagens.
- Produção visual dos artistas Yoshitaka Amano, Marcello Grassmann e Alan Lee.

Procedimentos Metodológicos

Iniciarei o encontro relembrando os pontos principais dos últimos 2 encontros, abordando os livros ilustrados e a produção de Hayao Miyazaki. A partir dessa base, daremos continuidade ao tema, explorando novos artistas e nos aprofundando na criação de personagens no universo fantástico.

Introduzirei os jovens ao trabalho de diferentes artistas que representam personagens fantásticos em diversas linguagens e estilos, utilizando como referência o livro *Faeries*, de Yoshitaka Amano, com ilustrações de fadas, leprechauns e outros seres mágicos, *Fadas e Lord Of The Rings Sketchbook* de Alan Lee, destacando sua poética detalhada e sensível. Livro dos Afetos e Livro de Gravuras do Acervo da Pinacoteca da Pinacoteca de Marcello Grassmann, com sua visão única e explorando a riqueza de técnicas e possibilidades visuais.

Conduzirei uma roda de conversa entre os alunos sobre a importância do detalhe durante o processo de construção de personagens. Iremos explorar as roupas e acessórios, uso de paleta de cores que reforcem a personalidade ou o contexto do personagem, a simbologia em elementos visuais, como poses e expressões comunicam emoções e histórias.

Após a análise, os alunos irão participar de uma atividade prática para desenvolverem o conceito de um personagem fantástico através do desenho. A escolha de material será da escolha do aluno, podendo realizar lápis de cor, aquarela, canetas hidrográficas, tintas diversas, nanquim e aguadas.

Orientarei a produção dos personagens a partir de algumas perguntas, como: Qual a história do personagem? Qual o contexto que vive? Que acessórios ou roupas expressam seu papel ou personalidade?

Os alunos poderão experimentar diferentes técnicas e estilos, sendo incentivados a usar tanto a imaginação quanto elementos reais como referências.

Ao final da atividade, cada aluno apresentará seu personagem para a turma, compartilhando suas escolhas criativas e explicando como os elementos visuais representam a história e personalidade do personagem.

Recursos

Ateliê, papel de várias gramaturas, mesas, livros, lápis grafite, lápis de cor, aquarela, pincéis, canetas hidrocor, caderno de desenho, tinta guache.

Imagem 104: Yoshitaka Amano, Triamour, 1994.



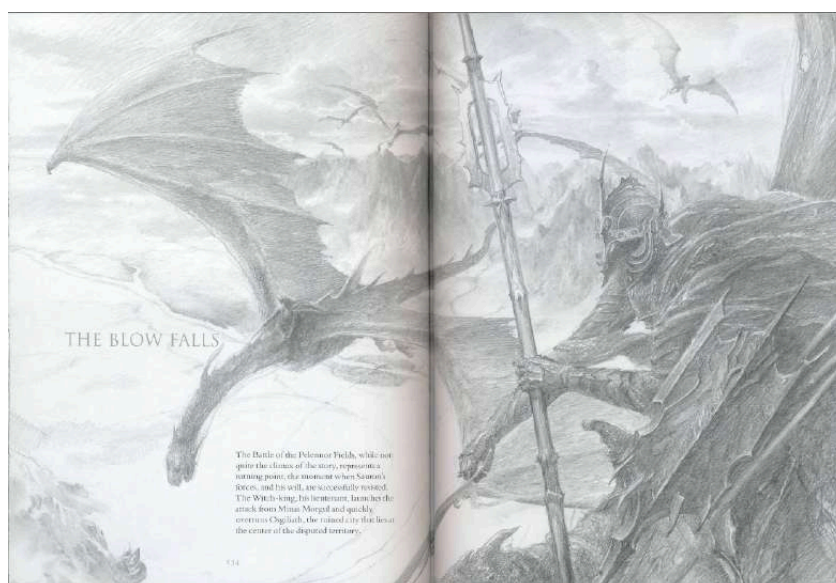
Fonte: Livro *Faeries*. p. 67

Imagem 105: Marcello Grassmann, Sem nome. 1968, gravura em metal 99/100. 32,8cm x 24,4cm



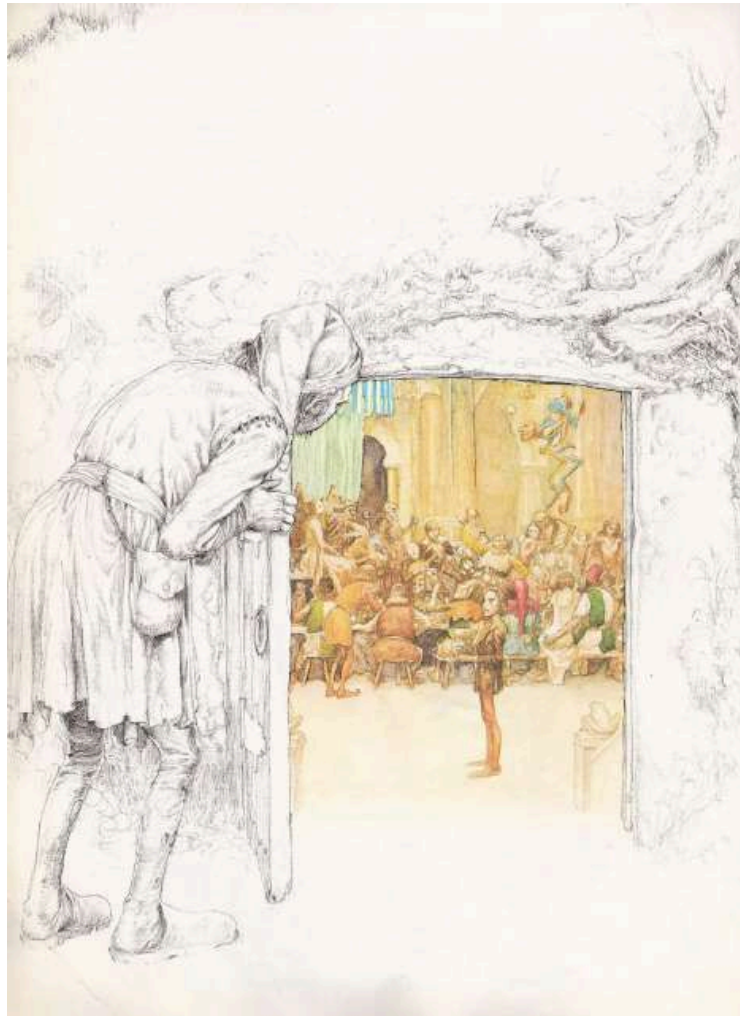
Fonte: Acervo do Núcleo Marcello Grassmann

Imagem 106: página do sketchbook de Alan Lee.



Fonte: Lord of the Rings Sketchbook

Imagem 107: página do livro Fadas de Alan Lee com Brian Froud.



Fonte: Livro Fadas, p.15.

Encontro 7 e 8

Objetivos específicos

- Elaboração de ilustrações para livros
- Compartilhar as ideias desenvolvidas para a turma

Conteúdo específico

- Criação de ilustrações do imaginário fantástico a partir de narrativas desenvolvidas pelos alunos.

Procedimentos Metodológicos

Ao iniciar o encontro, farei uma pequena recapitulação dos conteúdos abordados nos encontros anteriores, destacando a análise de ilustrações em livros e sua contribuição para a construção de universos mágicos.

Farei a introdução da proposta do dia: cada aluno desenvolverá uma narrativa visual, transformando uma história criada por ele em uma sequência de imagens, utilizando dos personagens criados no encontro 3 e 4

Para contextualizar a atividade, convidarei os alunos a refletirem sobre os elementos fundamentais na criação de um universo de fantasia. Farei perguntas como: *Quais elementos são indispensáveis em uma história fantástica? Como o cenário contribui para a ambientação? Qual emoção ou atmosfera queremos transmitir ao público por meio das imagens?*

Distribuirei os materiais necessários, como folhas para esboços e desenhos, lápis, canetas, lápis de cor, marcadores e outros recursos disponíveis, garantindo que todos tenham acesso às ferramentas necessárias para realização da atividade. Disponibilizarei também referências e materiais vistos nos encontros anteriores, caso precisem consultar ou buscar inspiração.

Durante o processo, estarei disponível para acompanhar individualmente cada aluno, oferecendo suporte técnico e criativo, auxiliando nas escolhas narrativas e estéticas, e esclarecendo dúvidas sobre como traduzir a história em uma narrativa visual coesa. A ideia é que eles usem elementos visuais, como composição, cores e personagens, para transmitir o enredo de forma impactante e clara.

Na etapa final do encontro, organizaremos uma apresentação coletiva. Cada aluno compartilhará o que produziu até o momento, explicando suas escolhas criativas, tanto em relação à história quanto à abordagem visual. Durante as apresentações, incentivarei o diálogo entre os alunos para promover a troca de ideias.

Finalizarei reforçando a importância da harmonia entre texto e imagem em uma narrativa visual. Destacarei como ambos devem se complementar e se comunicar de forma eficiente para envolver o leitor e transmitir a mensagem desejada. Esse momento também será uma oportunidade para motivar os alunos a continuarem desenvolvendo suas histórias e ilustrações além do encontro.

Recursos

Ateliê, papel de várias gramaturas, mesas, livros, lápis grafite, lápis de cor, aquarela, pincéis, canetas hidrocor, caderno de desenho, tinta guache.

Encontro 9 e 10

Objetivos específicos

- Concluir as ilustrações.
- Refletir sobre o processo criativo.
- Montar exposição com os trabalhos desenvolvidos.
- Refletir acerca do processo de criação.

Conteúdo específico

- Ilustrações para uma história fantástica.
- Princípios de avaliação.

Procedimentos Metodológicos

Neste último encontro, o objetivo será dar continuidade aos trabalhos iniciados nas aulas anteriores. Os alunos irão ter tempo para finalizar as narrativas, permitindo que façam revisões e os ajustes necessários para concluir suas produções com cuidado.

Ao finalizarem suas ilustrações e textos, os alunos serão convidados a se reunir em uma roda de conversa. Este momento será dedicado à apresentação dos trabalhos para os colegas, onde cada aluno terá a oportunidade de compartilhar sua criação artística, explicando o processo criativo e as escolhas feitas tanto na elaboração da narrativa quanto nas ilustrações. A roda servirá como um espaço de reflexão sobre o processo de criação, permitindo que os alunos aprendam uns com os outros, troquem ideias e discutam a importância do imaginário fantástico na literatura e na arte.

Ao fim da roda de conversa, pedirei a colaboração dos alunos para montar uma exposição dos trabalhos. Organizaremos os desenhos e histórias de forma que destaque a criatividade do trabalho e o esforço de todos.

Para finalizar o encontro, agradecerei sinceramente pelo empenho e dedicação de cada aluno, ressaltando o quanto suas criações enriqueceram a experiência do curso. Incentivarei os alunos a continuar explorando o imaginário fantástico em seus projetos futuros, motivando-os a persistir na experimentação e na descoberta de novas formas de expressão artística. Encerramos com uma fotografia da turma junto à exposição, marcando o fechamento das aulas e celebrando o sucesso do processo criativo coletivo.

Recursos

Celular com câmera, ateliê, mesa, fita dupla face, roda de conversa, molduras, papel, caneta, mural e projetos desenvolvidos nos encontros.

Avaliação

A avaliação será realizada a partir da roda de conversa, à medida que os participantes falarem de seus trabalhos, a avaliação ocorrerá a partir da análise de seu percurso de criação, incentivada por perguntas acerca do percurso e da proposta de trabalho.

6. AVALIAÇÃO

Para iniciarmos, vale lembrar que avaliamos arte o tempo todo. Aplauso é avaliação. Presença ou ausência é avaliação. Procura é avaliação. Crítica é avaliação. Comentário é avaliação. Audiência é avaliação. Bate-papo é avaliação. Edição é avaliação. Curadoria é avaliação. Lista de espera é avaliação. Espaço na mídia é avaliação. Prêmio é avaliação. Consumo é avaliação. “Nota do professor” também é avaliação. (MARQUES, 2014, p. 109)

A avaliação será conduzida ao longo de todo o processo criativo e construção dos contos e das ilustrações. Mas como avaliar processos de criação artística? O foco estará na análise conjunta das produções dos alunos, observando a narrativa visual desenvolvida, sua conexão com o conceito de fantasia e com as referências artísticas apresentadas ao longo das aulas.

Não será levado em consideração a quantidade de ilustrações ou a complexidade da história, mas sim o envolvimento do aluno, sua participação nas atividades e o esforço em explorar o imaginário fantástico de forma criativa e reflexiva.

A avaliação irá atingir uma nota que não apenas reflete o resultado, mas a compreensão e desenvolvimento do processo criativo, analisando sua capacidade de desenvolver uma narrativa visual e conceitual alinhada ao tema, considerando a originalidade, a exploração de técnicas e o envolvimento do aluno. O objetivo é valorizar tanto o progresso quanto o desenvolvimento quanto ao imaginário fantástico, incentivando o crescimento contínuo e a experimentação.

7. REFERÊNCIAS do PC

AMANO, Yoshitaka. **Fairies**. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006.

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

_____, Ana Mae. **Leitura da imagem e contextualização na arte/educação no Brasil**.

BURNETT, Frances Hodgson. **O Jardim Secreto**. Tradução de Therezinha Monteiro Deutsch. São Paulo: Martin Claret, 2008.

DITERLIZZI, Tony; BLACK, Holly. **As Crônicas de Spiderwick: O Guia de Campo**. Tradução de Ana Ban. São Paulo: Rocco, 2004.

ESQUINELATO, Ana Clara Klem. **Desenhando Pontes entre o Dentro e o Fora: O Desenho como Processo e Ferramenta de Investigação na Adolescência**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2024.

J.R.R. TOLKIEN BRASIL. **Galeria de Alan Lee**. Disponível em: <https://jrrtolkien.com.br/site/portfolio/galeria-alan-lee>. Acesso em: 31 out. 2024.

LEE, Alan. **The Lord of the Rings Sketchbook**. Boston: Houghton Mifflin, 2005.

MARCOS, Carlos (Curad.). **Marcelo Grassmann: gravuras do acervo da Pinacoteca**. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014.

MARINHO, Beatriz Matos. **O Imaginário Fantástico como Expressão Artística no Universo de beare**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2024.

MARQUES, Isabel A.; BRAZIL, Fábio. **Arte em Questões**. 1. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2016.

MEU AMIGO TOTORO. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1988. 1 filme (86 min). Animação.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. 30ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

PONYO – UMA AMIZADE QUE VEIO DO MAR. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2008. 1 filme (101 min). Animação.

RAMOS, Vinicius Davis. **Livro-Imagem: Espaço de Formação e Expressão Artística. 2023.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2023.

SCHURIAN, Walter. **Arte Fantástica.** São Paulo: Ed. Taschen, 2005.

TOLKIEN, J.R.R. **The Hobbit.** Boston: Houghton Mifflin, 1997.

TOLKIEN, J.R.R. **O Senhor dos Anéis.** Ilustrações de Alan Lee. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: HarperCollins Brasil, 2020

A VIAGEM DE CHIHIRO. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 filme (125 min). Animação.