O Campo Vivo do Experimentar Artístico

Giovanni Borges Frachinconi (PIBIC/CNPq/UEM), Bethielle Kupstaitis (Orientadora).
E-mail: ra139284@uem.br.

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá, PR.

Área e subárea do conhecimento: Linguística, Letras e Artes /Artes Plásticas /Desenho.

Palavras-chave: Desenho; processo criativo; artes visuais

RESUMO

A pesquisa tem como objeto o processo criativo do artista-pesquisador. Durante o período inicial o foco foi desenvolver a produção artística, voltado para a linguagem do desenho. A partir da criação de personagens, aliada a estudos de anatomia artística, foram desenvolvidos uma série de personagens que exploram principalmente a deformação da anatomia humana. Os conceitos dos personagens evoluíram para um projeto de história em quadrinhos, que permanece em desenvolvimento. Durante o decorrer do processo, houve um grande exercício de reflexão acerca de meus referenciais artísticos, me debrucei sobre uma série de jogos eletrônicos criados pela “Amanita Design”, um pequeno estúdio independente de desenvolvedores Tchecos. Realizei uma análise mais aprofundada dos jogos “Machinarium”, “Samorost” e “Creaks”, investigação esta que contribuiu para ampliar e aprofundar a minha compreensão sobre os aspectos estéticos e conceituais da minha produção.

INTRODUÇÃO

Com o meu ingresso no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM), me inseri em um ambiente acadêmico, científico e artístico de muita potência e diversidade. As aulas de práticas artísticas que tive foram essenciais para o despertar de um olhar diferente para com o processo criativo, foram se formando inúmeras inquietações à respeito do meu próprio processo. O início de minha pesquisa ocorreu sobre um espaço de muita experimentação, tinha como certeza o objetivo da criação de personagens, ato que sempre explorei em meus desenhos. Iniciei a pesquisa abrindo três cadernos de estudos, o primeiro dedicado à anatomia de personagens, criando figuras que seguiam a anatomia humana convencional, o segundo caderno, por sua vez, exploraria uma anatomia deformada e que não seguiam padrões anatômicos que remetem às formas humanas. O terceiro caderno, por fim, desenvolveria

personagens com uma anatomia muito distante da humana, e até de animais, seguindo uma lógica mais geométrica e abstrata.

Dentre esses 3, os personagens que mais se desenvolveram foram aqueles com anatomia humana distorcida.

O fazer do desenho continuou se desenvolvendo, e os personagens deformados evoluíram para o desenvolvimento de uma história em quadrinhos, que atualmente segue em processo. Durante todo esse processo criativo, inúmeras angústias e inseguranças surgiam e permaneciam, frutos da comparação com artistas de referência. Ver que o que se produz está muito distante do que os grandes mestres artistas fizeram é um gesto desanimador e frustrante. Mas no meio de meu processo, me deparei com uma referência artística diferente, e que, de alguma forma, dialogava com o meu traço e gesto, refiro-me aos jogos digitais da “Amanita Design”, um estúdio de desenvolvedores Tchecos, em específico os jogos “Machinarium”, “Samorost” e “Creeks”. Ao voltar meu olhar para esses jogos, me deparei com uma maneira de fazer arte que era diferente da dos grandes mestres que admirava, a arte desses jogos era mais simples, mais livre, com linhas tortas e orgânicas, personagens caricatos, desproporcionais, assimétricos, de formas simplificadas, cenários abstratos. Mas nada disso carregava pontos negativos, muito pelo contrário, esse estilo de arte reforçava ainda mais o universo e a história que aqueles jogos se propunham a trazer.

Nesse exercício de olhar para referências artísticas diferentes, tive uma grande mudança na maneira como enxergava a minha própria produção artística. Em minhas aulas da matéria de Desenho II, com a professora Bethielle, orientadora dessa pesquisa, já tinha entrado em contato com a ideia de que a arte que eu fazia, que considerava feia e sem valor, tinha, na verdade, um valor o qual eu não enxergava. Naquele momento não assimilei muito essa reflexão, mas agora, após estudar e pesquisar sobre maneiras diferentes de se fazer arte, em especial minhas observações a respeito dos jogos da “Amanita Design”, encaro a minha produção artística de uma maneira mais entusiasmada , vejo nela a potencialidade que tem, penso em maneiras mais interessantes para trabalhar desenvolvendo outras qualidades, utilizo de meus traços tortos, rabiscados e irregulares, como qualidades a serem exploradas e aperfeiçoadas.

MATERIAIS E MÉTODOS

Desde o início do projeto utilizei materiais de desenho convencionais, lápis grafite de diversas gradações, papéis e cadernos com folhas de alta gramatura, e canetas e tinta nanquim. O tipo de método que redigiu a pesquisa foi a de extensa prática e experimentação artística.

Estudei uma série de livros de Anatomia Artística de Michel Lauricella, os quais realizei estudos e práticas, a fim de ter repertório visual para criar meus personagens, masterizando a anatomia para poder moldá-la como desejar, o que me permitiu criar personagens através do desenho de maneira muito natural e orgânica.

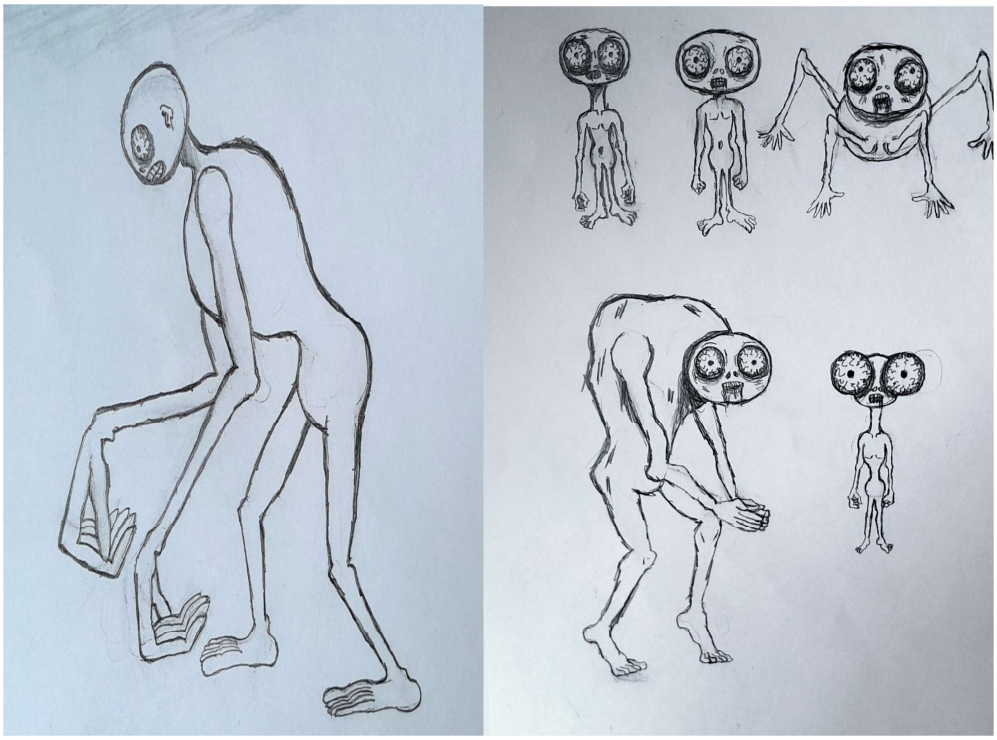
A partir da análise dos jogos “Machinarium”, “Samorost” e “Creaks” da “Amanita Design”, tive um processo de reflexão muito importante para com o meu processo de criação, a utilização da arte desses jogos como inspiração e referência visual potencializou imensamente a minha produção. Faz parte desta investigação também, o estudo sobre os processos de criação e tudo o que envolve este fazer. A partir disto, o referencial teórico é estruturado em torno das autoras brasileiras Sandra Rey e Fayga Ostrower, o italiano Luigi Pareyson e estudos acerca do papel da percepção visual na criação a partir de Rudolf Arnheim.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As explorações do processo criativo com o estudo e análise de referenciais artísticos visuais possibilitaram a produção de uma série de desenhos de personagens, que exploram um traço próprio, formas fluídas e orgânicas.

É evidente o impacto positivo que a análise e estudo do ato criador proporciona, a maneira como me posiciono em relação ao ato de desenhar toma uma outra direção. Além disso, destaco a importância dessa ação para a formação como futuro docente, pois prepara o professor para lidar com problemas trazidos por seus alunos, que se assemelham aos problemas e angústias passados como artista, possibilitando uma abordagem de ensino mais diversificada e inteligente.

Trago aqui, algumas imagens de desenhos de personagens desenvolvidos durante a pesquisa:



“Dismorfo”, grafite sobre papel, 21 x 29,7 cm, 2026.

CONCLUSÕES

Em síntese, a pesquisa desenvolvida apresenta uma abordagem metodológica teórico-prática, focada no fazer artístico e na investigação do processo criativo e como a pesquisa e prática se entrelaçam em uma relação não linear. Além disso, explora os impactos da escolha das referências artísticas para com o processo de criação, questionando padrões estabelecidos do que seria uma “boa arte” e um bom artista, buscando desenvolver e aceitar maneiras não convencionais de se pensar o desenho.

AGRADECIMENTOS (Arial 12, negrito, alinhado à esquerda, deixe uma linha em branco)

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha orientadora, por me acompanhar durante toda a trajetória para a construção deste trabalho, sua orientação foi imprescindível para a realização desse trabalho. Agradeço aos meus colegas de graduação, com os quais sempre compartilhei meus trabalhos pedindo opiniões, e sempre me apoiaram em meu processo. Agradeço também ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e à Universidade Estadual de Maringá (UEM), pelo financiamento deste projeto, tornando-o possível de ser realizado.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo : Cengage Learning, 2011.

LAURICELLA, M. **Anatomia artística 2:** como desenhar o corpo humano de forma esquemática. São Paulo: Olhares, 2021.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação.** Petrópolis: Vozes, 1987.

OSTROWER, F. **Acasos e criação artística.** Rio de Janeiro: Campus, 1995.

REY, Sandra Terezinha. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais. In: O meio como ponto zero. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2002.

AMANITA DESIGN. **Machinarium.** [*S. l.*]: Amanita Design, 2009. Jogo eletrônico.

AMANITA DESIGN. **Samorost 3.** [*S. l.*]: Amanita Design, 2016. Jogo eletrônico.

AMANITA DESIGN. **Creaks.** [*S. l.*]: Amanita Design, 2020. Jogo eletrônico.