

Símbolos que aparecem na mídia são copiados

Os desenhos deixados ao acaso sobre as carteiras das salas de aula apresentam as mais diversas mensagens, como necessidade de autoafirmação ou receio de servir o Exército. Mas o que mais chamou a atenção da professora Olga Campoy, entretanto, foi a freqüência com que apareceram símbolos e figuras usadas pela mídia e a pouca disposição dos jovens para apostar em novidades: "Registros criativos foram raros."

Outra tese, também defendida na Escola de Comunicações e Artes (ECA), da USP, constatou a mesma influência dos modelos prontos sobre a criatividade dos adolescentes. A artista plástica Mírian Celeste Martins, professora do Departamento de Expressão e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (Unesp), escreveu em 1992 a dissertação de mestrado *Não sei Desenhar*, com 360 estudantes de diferentes classes sociais.

"Arte expressa forma de pensar e

quando a pessoa diz que não sabe desenhar está se limitando", diz Mírian. "Ao dizer isso, a pessoa costuma referir-se a um desenho específico, tido como 'correto'", afirma. Segundo ela, é comum jovens e adultos aterem-se ao mito do bom desenho, que precisaria, necessariamente, ser uma cópia do real e implicaria talento especial.

Quase todos os alunos com quem Mirian conversou insistiram que só sabiam desenhar uma única coisa, como um carro, o Snoop ou outro personagem. "Conceitos como bonito e feito, certo e errado, são muito presentes." Depois de jogos e tentativas lúdicas, individuais e em grupos, muitos estudantes conseguiram descobrir que era possível criar sem seguir padrões ou cópias perfeitas da realidade.

Punks e Simpson — Olga Campoy classificou os desenhos de acordo com as características que apresentavam e os dividiu em quatro gran-

des grupos: os que se referem a temas de morte (caixões, cenas de velório e caveiras); os que apresentam temas de vida (maçãs e sexo); esporte (símbolos de times de futebol, bolas, lutas, artes marciais) e mídia (super-heróis, punks, personagens de filmes, programas de televisão e revistas).

Outra figura que aparece com enorme freqüência desenhada sobre as carteiras é a de Bart Simpson. "Além da facilidade do seu traçado, o personagem é simpático, está em camisetas, objetos e anúncios, e termina sendo incorporado ao cotidiano dos jovens", afirma Olga. Ela observou que muitos dos desenhos insinuavam a troca de referências, valorizando o feio, o sujo, o violento, o mau e os preconceitos.

Os punks, muito presentes na

decoração das carteiras analisadas, são um exemplo disso. "Embora em algumas gravuras os punks são representados como figuras simpáticas, a maioria os associa a cenas violentas, chocantes ou sujeira", ressalta a pesquisadora. Em seu trabalho ela selecionou dezenas de figuras personalizadas, como nariz e língua pingando, olhos injetados, anéis e alfinetes espetados na pele e sangue.

"O sexo é retratado na maioria das ocasiões como uma forma de subjugar a mulher, como uma imposição ou castigo", observou. O humor também aparece. Surfistas musculosos podem ser, surpreendentemente, retratados com sapatos de saltos altos e bichos-papões assombram as caravelas que descobriram o Brasil. (G.L.)

MÍRIAN:
'ARTE EXPRESSA
FORMA DE
PENSAR'