

DESENHANDO JUNTOS: RABISCOS COLETIVOS COMO MEIOS DE EXPRESSÃO GRÁFICA

DRAWING TOGETHER: COLLECTIVE LINE-MAKING AS A MEDIUM FOR GRAPHIC EXPRESSION

Gabriel Santa Anna Vieira Machado ¹

Carlos Eduardo Félix da Costa ²

Resumo

Este trabalho debruça-se sobre o desenvolvimento do projeto *Desenhando Juntos* durante o período de 2019/2020, como parte do programa de Iniciação Científica da PUC-Rio, no Departamento de Artes e Design. Tomando como referenciais a arte participativa de Lygia Clark e a antropologia dos materiais de Tim Ingold, dentre outros autores, educadores e artistas, buscou-se oferecer uma abordagem teórico-prática acerca dos diferentes meios pelos quais a estrutura de obras de arte participativas pode ser aplicada para estimular a curiosidade, manipulação e aproximação com a prática do desenho e seu uso como meio de expressão gráfica. São apresentadas articulações teóricas referentes ao caráter corporal e processual da atividade, além de experimentos realizados no ambiente universitário com o intuito de promover e acompanhar os participantes em suas derivas criadoras. Conclui-se que os jogos de desenho e obras de arte participativas se apresentam como interessantes abordagens para uma introdução à prática de rabiscar, pois se constituem sobre uma lacuna que dá margem para a criação do outro.

Palavras-chave: desenho; processualidade; participativo; deriva; performance.

Abstract

The present article focuses on the development of the *Desenhando Juntos* project during the period 2019/2020, as part of the Scientific Initiation program at PUC-Rio, in the Department of Arts and Design. Taking as a reference the participatory art of Lygia Clark and the anthropology of materials by Tim Ingold, among other authors, educators, and artists, we sought to offer a theoretical-practical approach about the different means by which the structure of participatory works of art can be applied to stimulate curiosity, manipulation and approximation with the practice of drawing and its use as a means of graphic expression. Theoretical articulations are presented regarding the bodily and procedural aspects of line-making. These are followed by the exposition of experiments carried out in the university environment to promote and accompany participants in their creative drifts. It is concluded that the drawing games and participatory works of art function as interesting approaches for an introduction to the practice of drawing, as they constitute a gap that invites creative gestures.

Keywords: drawing; process; participative; drift; performance.

¹ Graduado, PUC-Rio – Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, gabriel.santa.machado@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6971-8286

² Professor Doutor, PUC-Rio – Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. cadu@puc-rio.br ; ORCID: 0000-00002-4148-4430

1. Introdução

Desenhar é uma atividade do corpo. Em certo sentido funciona como o caminhar: o praticante se engaja em um desequilíbrio, tanto com aquilo que vê quanto com alguma ideia prévia, para, por meio da ação, deslocar-se. Atuar em desenho é habitar este intervalo, no qual, por um hiato da exatidão, empreende-se a reconstrução de tudo o que existe ao redor. O potencial criativo reside na incompletude da própria tarefa.

Podem existir tantas formas de caminhar quanto expressões gráficas singulares, ainda que parte dos caminhantes tenda a abandonar seus rabiscos durante o crescimento. Tal interrupção pode ocorrer por uma ampla variedade de razões, mas isso não implica que a capacidade para derivas criadoras se perca. Desenha-se o tempo todo, na medida em que se produz marcas nas superfícies do mundo. Assim, a questão está menos em fazê-lo e mais nos graus de intensidade e engajamento com a atividade. Gestos corriqueiros, como a escrita, a caminhada, ou ainda a fruição de imagens, podem suscitar toda natureza de criação, resultantes de um contato ativo com os materiais disponíveis.

Tal postura pode ser amplamente observada na produção da artista Lygia Clark, que, como expoente da arte brasileira na década de 1960, experimentava com um contato direto entre espectador e obra de arte. O desdobramento de sua produção foi marcado por uma crescente disponibilidade para o potencial de arte em qualquer artefato manipulável, o que culminou em obras como “Caminhando” (1964) e “Objetos Relacionais” (1976), compostas de materiais tão simples quanto fitas de cartolina, tesouras ou pedras. Assim, a artista seguiu desenvolvendo proposições para estimular a vivência coletiva de derivas, através de uma poética imanente aos objetos do cotidiano.

O presente artigo busca investigar as potencialidades do desenho como meio para criações coletivas. Para tanto, divide-se em dois momentos: primeiro é tecida uma articulação teórica acerca das qualidades corporal e processual dessa atividade, analisadas por meio de concepções do antropólogo Tim Ingold sobre a textilidade da prática habilidosa e o papel dos materiais como componentes de um mundo em constate formação. Estas são combinadas às reflexões de autores como Virgínia Kastrup, Anne Marie Holm e William Kentridge acerca do caráter experimental do gesto criador. Em seguida, são relatados experimentos desenvolvidos no âmbito do curso de Design da PUC-Rio, resultantes da combinação entre a estrutura de obras de arte participativas de Lygia Clark e a prática projetual/reflexiva em Design. Tais proposições operaram como desenhos-enredo para a experimentação coletiva, uma vez que foram mais *seguidos* do que contemplados. Para tanto, buscou-se o cruzamento da atividade manual com vídeos e proposições performáticas. Ao longo do desenvolvimento, constatou-se que essa abordagem poderia promover uma reaproximação com a atividade desenhadora por quem a houvesse abandonado durante o período de crescimento.

No contato com as proposições elaboradas, os participantes puderam desenvolver suas próprias experimentações gráficas, engajando-se com enredos montados para encorajar a produção de resultados poéticos sem a necessidade de grande aparato técnico ou conceitual. Essa característica se tornou decisiva para a continuidade dos experimentos durante o período de isolamento social, visto que, durante o segundo semestre de 2019, as atividades se deram com a reunião de grupos e montagem dos trabalhos em sítio. A pandemia de COVID-19 exigiu uma mudança de abordagem, o que condicionou experimentações remotas e aportou ramificações para o projeto.

2. A Brincadeira como Inauguração do Novo

Desde Platão, podemos observar a persistência de uma separação entre os saberes da mente e do corpo, sendo os primeiros considerados mais precisos ou superiores. Somos socializados para pensar e conduzir nossas atividades de forma programática, como “a conjugação de uma memória com um projeto” (JACOB, 1983, p. 10 apud KASTRUP, 2000, p. 378) para depois avaliá-las, principalmente, de acordo com os resultados alcançados. Constituímos nossas identidades a partir do passado e em relação ao que pretendemos para o futuro, o que os pesquisadores Gerda Verden-Zöller e Humberto Maturana (2004) identificam como sintoma de um embotamento cultural com relação ao instante presente. Segundo os autores, a tendência estabelecida de se valorar ações mediante suas consequências acaba por causar um afastamento em relação ao que se dá no presente da corporeidade, pois assim “estamos onde está a nossa atenção e não onde estão nossos corpos”. (MATURANA & ZÖLLER, 2004, p. 236). Diante disso, Maturana & Zöller (2004) apresentam o conceito de “brincadeira” como um tipo de atividade que se endereça apenas ao agora, e que envolve seus participantes em relações de aceitação mútua.

Como adultos, a pressão de construir uma conduta de constante finalidade frente a um futuro incerto torna secundária – ou inexistente – esse tipo de atividade. A criança, contudo, a realiza com frescor porque “lança-se no presente imediato, possuindo uma velocidade que a faz deslizar e ocupar as brechas que existem entre as formas já conhecidas” (KASTRUP, 2000, p. 379). Porém, como nos mostra a pesquisadora Virgínia Kastrup, a falta de preparação e rigor dos pequenos foi interpretada por teorias do desenvolvimento cognitivo como um fator negativo. Para ela, “a criança, bem como o adulto, são entendidos através de suas formas ou estruturas específicas de conhecer” (Op. Cit., p. 373) que são, predominantemente, competência lógico-matemáticas. O enfoque dessas teorias em considerar o adulto como ponto de chegada da cognição infantil encerra a investigação da criança sob a presença fantasmagórica de um déficit intelectual. Podemos pensar sobre como esse enquadramento abarca uma ideia de progresso, em que o desenvolvimento da cognição seria como uma linha reta endereçada ao futuro, estendida até que se encontre um equilíbrio na forma amadurecida, na qual a juventude primeva estaria definitivamente superada.

Há uma perspectiva disciplinar envolvida nesse desenvolvimento, de modo que o sujeito adulto se constitua como aquele capaz de gerir riscos e evitar o erro sempre que possível. Porém, aos olhos de artistas, o erro pode ser uma categoria altamente cambiante, visto que em arte, a experimentação como possibilidade para inauguração de novas formas de fazer costuma ser fortemente estimulada. Podemos identificar um exemplo dado pelo artista sul-africano William Kentridge em suas “Six Drawing Lessons” (2014), apresentadas por ocasião das Charles Elliot Norton Lectures em Harvard. Na quarta lição intitulada “In Praise of Mistranslation”, Kentridge (2014) discorre sobre as potencialidades produtivas dos erros de tradução, partindo de uma interação com Alice, sua filha:

Quando minha filha Alice tinha três anos, contei a ela uma história. Era uma vez um jardim onde estavam um gato e um cachorro. O gato estava provocando o cachorro. O cachorro perseguiu o gato. O gato atravessou a portinhola para a cozinha e escapou do cachorro. Mais tarde no mesmo dia, minha esposa Anne perguntou a Alice sobre a história que eu havia contado. Alice repetiu a história. Um gato e um cachorro estavam no jardim. O cachorro perseguiu o gato. O gato bateu suas asas e escapou. (p. 148, tradução nossa).

No geral, Alice compreendeu a história, as interações entre os animais, bem como a

fuga do gato. Entretanto, o conceito de cat-flap não foi compreendido por ela. Assim, Alice, em um esforço de dar completude ao sentido da história substitui o desconhecido “*cat-flap*” (portinhola) por um familiar “*to flap*” (bater de asas) e, dessa forma, o gato torna-se um grifo. O que ocorre aqui é um deslocamento produtivo, em que Alice preenche uma lacuna trazendo algo de seu imaginário; o que poderia ser interpretado como erro ou, se quisermos, como criação. Kentridge (2014) define a atitude de sua filha como “dar resposta a uma crise com uma transformação imaginativa” (p. 148, tradução nossa), destacando, assim, todo o potencial de fabulação presente no que poderia ser visto como uma confusão infantil.

Anteriormente na mesma palestra, o autor havia citado “Cabeça de Touro” (1945) de Picasso, uma escultura feita com objetos do cotidiano encontrados nas imediações de seu atelier. O touro tomou forma pela conjugação de guidão e assento de bicicleta, por um estreitamento que revigorou tanto o meio de transporte quanto o animal, desdobrando as imagens pré-definidas que possuíamos de cada um. O processo de ver arte no que *for* não está dado na coisa em si, ele se constrói mediante a disponibilidade dos envolvidos para ambiguidades e imaginação. Desse ponto de vista, Alice criou algo a partir da tradução “incorreta” de um signo, assim como Picasso com as partes de um veículo.

Figura 1: “Cabeça de Touro”, 1945 por Pablo Picasso.



Fonte: <https://1.bp.blogspot.com/-i6r8aA8Ujqw/XcDAcHrkPII/AAAAAAACYTc/xP6F4gM3JAwjsbA4Xg-DThHdkDoifQpcACLcBGAsYHQ/s1600/enem2019-questao-27.jpg>

3. Materiais em Movimento

Essa possibilidade latente de arte no que nos cerca, a educadora Anne Marie Holm caracteriza como sensualidade. Seria sensual aquilo que convida a novas aberturas e experimentações, atijando uma energia criadora. Em “Pensar e Fazer Arte” (2005), a autora traz uma série de reflexões sobre as dinâmicas de suas oficinas para crianças e adolescentes. Holm estimula o trabalho com todo tipo de material disponível: desde ternos comprados em brechós, até mesas antigas e objetos que os alunos tenham em casa. Dessa forma, cria em suas oficinas um ambiente onde os jovens artistas podem levar à frente suas próprias investigações enquanto se familiarizam, na prática, com questões referentes à arte contemporânea. O trabalho aqui é justamente o de estimular enredos para a potência artística latente desses artefatos.

Essa provisoriade dos objetos também é um tópico importante de discussão para o

antropólogo Tim Ingold (2015), que chama a atenção para a importância de observá-los em sua condição de materiais. Segundo o autor, a própria diferenciação entre objetos naturais e artificiais seria equivocada, pois mesmo que artefatos complexos possam parecer distantes do que conhecemos como natureza ou paisagem, esta seria apenas uma forma que seus componentes materiais estão assumindo em um dado momento de sua história.

Os materiais são os componentes ativos de um mundo em formação (INGOLD, 2015, p. 75) e sempre tendem a transformar-se segundo os fluxos geradores desse mundo. Para ilustrar essa compreensão, Ingold nos remete a uma pipa, que pode ser construída em uma mesa de trabalho qualquer. Depois de pronta, se deixada na mesa, ela pode parecer encerrada em sua materialidade de pipa, mas basta que a levemos para o lado de fora para que levante voo, impelida por correntes de ar, para proporcionar novas qualidades de imagens e relações. Nós mesmos não estamos fora desse mundo material, pois o mesmo ar que levanta a pipa é o que respiramos e aquele que serve como meio para que os sons cheguem aos nossos ouvidos, assim, a “existência de todos os organismos vivos é apanhada neste incessante intercâmbio respiratório e metabólico entre suas substâncias corporais e os fluxos do meio. Sem isso eles não poderiam sobreviver.” (Ibid., p. 75). Vistos sob essa ótica, os deslocamentos que Holm e seus alunos realizam nas oficinas são mais uma etapa desses fluxos transformadores incessantes, nos quais há um envolvimento mútuo de materiais e sujeitos.

Em sua teoria, Ingold (2015) busca reabilitar o que concebe como uma textilidade do fazer, ou seja, a prática hábil por meio da qual se segue/atua sobre os fluxos das transformações materiais que, em si, compõem a vida. Para isso, ele propõe uma ontologia que atribua maior importância aos processos de formação do que às formas resultantes. Esta visão diverge de uma concepção hilemórfica do fazer humano, na qual os objetos com os quais nos relacionamos seriam fruto da aplicação de formas pré-concebidas à matéria inerte do mundo (uma relação entre sujeito ativo e objeto passivo). Fora desse padrão, surge a sua concepção como um entrelaçamento de trajetórias na qual os materiais nos atraem “pelos caminhos mesmos de sua formação” (INGOLD, 2015, p. 426). Pode-se, assim, devolver os objetos à vida, de maneira que se tornem “coisas”, ou o entrelaçamento de materiais em movimento.

As coisas, afirma o autor, costumam ser lidas de maneira equivocada sob um olhar retroativo, que busca traçá-las de volta às ideias e cadeias de conexões causais das quais são efeitos. Esse tipo de análise comum é recorrente no estudo de obras de arte, vistas como um ato de tradução do que já se encontrava na mente para suportes variados. O artista, porém, como profissional habilidoso, trabalha seguindo os materiais por entrelaçamentos, de maneira que a forma final não se resume à agência do sujeito sobre a matéria. Tanto sujeito quanto forma surgem durante a realização. Por esse mesmo caminho, a fruição da obra de arte se configura como um convite para que o espectador possa “juntar-se ao artista como companheiro de viagem, a olhar com ele enquanto desdobra-se no mundo, em vez de por detrás dele para uma intenção originária da qual ele é o produto final” (Ibid., p. 429). Logo, a fruição é também criação, um encontro passível de desdobramentos tão diversos quanto são as trajetórias que levam até as obras, e que configura um estreitamento material mais íntimo que a contemplação passiva. Esta concepção da dinâmica de fruição pode nos remeter diretamente a um período de grande inovação e efervescência na arte brasileira, no qual os artistas atuaram como propositores de derivas.

4. Artistas como Propositores

A década de 1960 no Brasil foi marcada por importantes transformações no fazer artístico, com a difusão de práticas orientadas para a superação do quadro de cavalete e das preocupações formalistas predominantes na época. Como relata Hélio Oiticica (1937-1980) em seu texto “Esquema Geral da Nova Objetividade” de 1967, as vanguardas nacionais apoiavam-se em uma vontade antropofágica para desenvolver uma arte verdadeiramente local, que superasse a importação colonial ao quebrar com o paradigma da contemplação como forma de interagir com obras de arte (OITICICA, 2017). A participação do público tornava-se uma questão crucial para que o ato estético não fosse apenas apreciado por pequenas elites, propiciando toda sorte de objetos a serem manipulados, penetrados e vivenciados com o próprio corpo.

Esses trabalhos não eram finalizados em si, o que ocorria era sua ativação no contato com o espectador. Podemos destacar aqui a produção de Lygia Clark (1920-1988) como marco dessa original atitude. Em 1960, a artista começou a investigar a participação do público em suas obras. Os “Bichos” (1960) foram o marco inicial dessa linha de trabalho. Esculturas modulares e móveis, que o espectador podia manipular, assumiam formas diferentes a cada interferência. Como objetos vivos, as esculturas convidavam o espectador a reconstruí-las ativamente. Em “Caminhando”, de 1963, a artista leva sua investigação adiante, ao eliminar a própria necessidade de um objeto de arte a ser encontrado. O trabalho é uma partitura de ação, produzido pelas mãos que o manipulam no instante de execução. Pode-se realizá-lo em qualquer lugar, desde que se tenha uma tira de cartolina, tesoura e um pedaço de fita adesiva. Colando as pontas da fita em formato de infinito – uma “fita de *moebius*”, superfície onde o extremo de um dos lados continua no avesso do outro –, o participante deve começar a cortar a fita como se caminhasse sobre ela. Aqui, Lygia oferta aos participantes o próprio processo pelo qual concebia suas esculturas, com a recomendação de que se evite cruzar caminhos já cortados, pois a fita se desprende e a atividade acaba. Cada curso trilhado é único, fruto da experimentação que o participante decida conduzir.

Figura 2: “Caminhando”, 1963 por Lygia Clark



Fonte: <https://www.moma.org/audio/playlist/181/2392>

A produção de Lygia Clark ilustra de forma primorosa as reflexões apresentadas anteriormente sobre as relações entre o fazer compreendido por um modelo hilemórfico

(imprimir ideias sobre a matéria inerte) e a textilidade do fazer (seguir os materiais em seu fluxo de transformações), pois a “compreensão” da obra da artista deve vir da experimentação de sua proposta, seguindo junto desta os caminhos de uma nova criação. A atividade de desenho também poderia ser pensada por esse prisma; quase todos os jovens desenhavam, mas com o passar do tempo isso torna-se estranho, difícil. A perda da liberdade de rabiscar parece sintomática de um modo de vida baseado na dissipação do presente e na obrigatoriedade do sucesso. Esta atividade lúdica é/passa a ser desprovida de sentido na medida em que seu processo costuma levar aos “mais diversos desenvolvimentos inesperados, por vezes contraditórios, por vezes conflituosos” (BERNARDO, 2012, p. 11), sendo reservada a artistas que a terão como prática profissional. Porém, desenhar é uma atividade de corpo, que “acontece” na superfície. “A linha pode sair para um passeio” (KLEE, 1961, p. 105, apud INGOLD, 2007, p. 63, tradução nossa) na medida em que se confia nos movimentos e no suporte utilizado. Esse tipo de experimentação se dá por uma dinâmica na qual realização e prospecção se confundem, e nesse encontro reside a força de desaceleração da atividade. Pouco a pouco, a mente vai dando lugar a gestos impensados.

5. Seguir o Próprio Desenho

O período de pesquisa abordado no presente artigo se deu como uma investigação teórico-prática. Sendo assim, em concomitância ao levantamento bibliográfico foram conduzidos experimentos nos quais se buscou mobilizar as estruturas participativas dos trabalhos de Lygia Clark para a promoção de desenhos coletivos. Com estes, buscou-se estimular nos participantes um enfoque nos processos de formação de seus desenhos, de modo que os resultados obtidos fossem fruto, não de suas intenções prévias, mas de seu envolvimento com os materiais.

Antes da apresentação destes, porém, cabem algumas considerações sobre a inabilidade artística. Segundo a professora Betty Edwards (1999), crianças costumam ter a tendência de fixar sua prática gráfica em temas específicos que são refinados por tentativa e erro até se tornarem fórmulas para pronta repetição. Dessa maneira, a criança desenvolve um “sistema simbólico da infância” (p. 71) que satisfaz suas empreitadas criativas com esquemas para elementos diversos (como pessoas, roupas, casas, céu, terra, etc.) e que permanece ao longo do crescimento. A autora prossegue descrevendo a adolescência como um período de busca pelo refinamento de formas mais complexas, mas também crítico para o surgimento de frustrações e abandono da atividade. Tal processo ocorre, pois o sistema simbólico já constituído é rejeitado por sua simplicidade, conseqüentemente o nível de constrangimento/frustração se eleva. O sentimento com a própria falta de habilidade artística é comum em adultos, visto que a interrupção da prática faz com que seus desenhos se mantenham semelhantes ao sistema ensaiado na infância. Cabe a reflexão sobre o estatuto criador do desenho infantil, no qual os pequenos, mesmo com mínimo repertório formal, arriscaram gestos erráticos incessantemente até encontrarem suas próprias formas. Sendo assim, devemos considerar esse sistema simbólico como a memória tátil de ricos processos investigativos e um ponto de partida, não como impedimento.

Outro fator importante a se considerar é a escrita. Em seu livro “Lines: A Brief History”, Tim Ingold (2007) nos convida a refletir sobre as diferenças entre desenho e escrita. Costumava-se ter em mente uma distinção bastante clara entre os dois, mas o antropólogo vê suas semelhanças, na medida em que são apenas formas de fazer linhas. Se consideramos alguém que está aprendendo a ler e escrever, não basta que se saiba somente desenhar e identificar letras para um aprendizado efetivo, mas que se consiga usá-las para construir palavras e

frases. O que coloca algumas questões como: se até aprender a formar frases apenas se está desenhando letras, quando a escrita começa? Se nos fosse requisitada a redação de uma frase em um dialeto que não dominamos, voltaríamos a desenhar? Por meio dessas perguntas o autor busca produzir um estranhamento na produção diária de linhas. Com as definições de desenho e escrita pensadas nesse transbordamento, uma atividade tão comum como a assinatura, por exemplo, se torna especialmente ambígua: um desenho de palavras que opera como marca de uma identidade individual (INGOLD, 2007). Pode-se, então, restituir o desenho a um lugar quase banal, pois sabendo escrever já fazemos linhas. A própria caligrafia de cada um pode ser repertório para muitos desenhos.

Considerados esses fatores, o pesquisador assumiu uma posição de propositor, estruturando experimentos que, tendo o desenho como ponto de partida, funcionaram como situações propícias para a expressão gráfica de participantes. A natureza das tarefas - o que fazer, como fazer, com que material, quais os gestos envolvidos, como foram recebidas e executadas – bem como sua duração foram os principais critérios analisados. Logo, na medida em que se experimentavam novas proposições, compreendeu-se melhor seu funcionamento como “enredos” de sustentação para as sessões de desenho propostas.

6. Experimentos

É importante ressaltar que as atividades a serem apresentadas pretenderam estimular a invenção de percursos próprios e caminhos singulares, de modo que o objetivo não estava em avaliar se foram “bem” ou “mal” feitos, mas como funcionaram junto dos que os realizaram, e a forma pela qual essas pessoas se relacionaram com seus percursos. Todos os experimentos anteriores ao período de isolamento social foram realizados no ambiente de laboratórios da graduação em Design da PUC-Rio, sendo os participantes alunos do curso³.

6.1. Desenhando Juntos

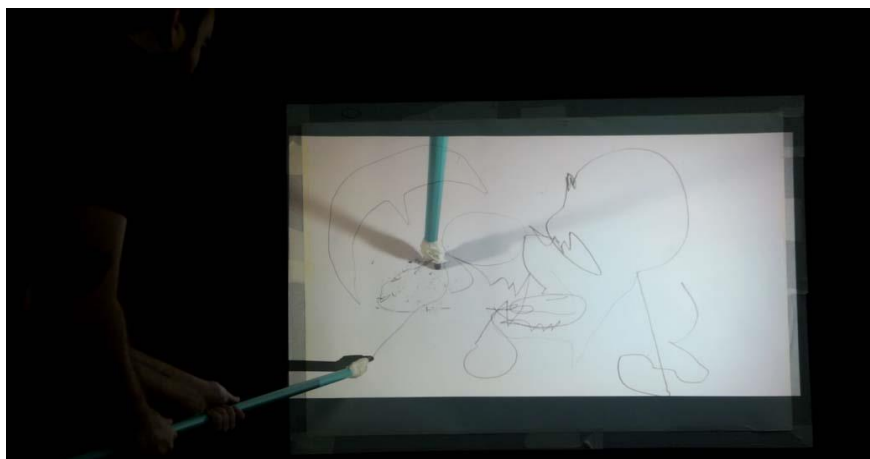
O primeiro experimento partiu do questionamento sobre como seria possível desenvolver um jogo gráfico, no qual qualquer um pudesse participar, mesmo sem dispor de proficiência com técnicas de desenho. Rabiscar em conjunto é uma prática que possui um caminho interessante na História da Arte, estruturando-se como um lugar visitado por aqueles que buscavam se surpreender em processos que já pareciam dominados. Os *Cadavres Exquis*, amplamente praticados no contexto do Surrealismo da década de 1940, são um exemplo marcante dessa dinâmica. A atividade consistia na dobra de um papel, reservando-se a cada participante a tarefa de preencher uma parte com seus grafismos. A dobra era feita de maneira que um participante não poderia ver o que o outro havia feito, impedindo um viés de continuidade lógica entre as partes anteriores. Ao final do processo, o papel era desdobrado, dando vida a figuras quiméricas, inusitadas e imprevisíveis.

Vimos com Lygia Clark que, ao partilhar o próprio processo criativo com o outro, a artista o aproximava de um experimentalismo que antes poderia parecer intangível. Em consonância com tal postura, o primeiro experimento consistiu em uma atividade centrada na interação dos participantes com um vídeo projetado sobre uma grande folha de papel. No vídeo se viam as mãos do pesquisador engajadas na produção de um desenho ao longo de 20

³ O conjunto dos experimentos pode ser acessado em: <https://gabrielmachado.hotglue.me/>

minutos⁴. Cabia aos participantes garatujar sobre a folha de papel tendo a imagem em movimento como parceira de atividade. No local da projeção encontravam-se os mesmos materiais usados na gravação, e não havia regras pré-estabelecidas ou metas a serem alcançadas. As extensões da folha (594 x 841 mm, tamanho A1) e do instrumento de desenho fornecido (cabo de vassoura com um bastão de grafite preso em uma extremidade e uma borracha na outra) foram escolhidas com o intuito de pôr o participante em uma situação pouco comum, pois ao desenhar em cadernos e com lápis de tamanho convencional, apenas o movimento do punho é necessário. Com o cabo de vassoura, o traçado ganhava uma dimensão de corpo, exigindo adaptação dos movimentos no momento da interação. A proposição foi aplicada duas vezes com um total de oito participantes.

Figura 3: Participante em ação.



Fonte: Fotografia de autoria de Gabriel Machado, 2019

Figura 4: Trecho do vídeo



Fonte: Elaborado por Gabriel Machado. 2019

Para a segunda ocasião o vídeo foi refeito para incluir a manipulação de cartolinas

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZLh9Kv9OIKc>

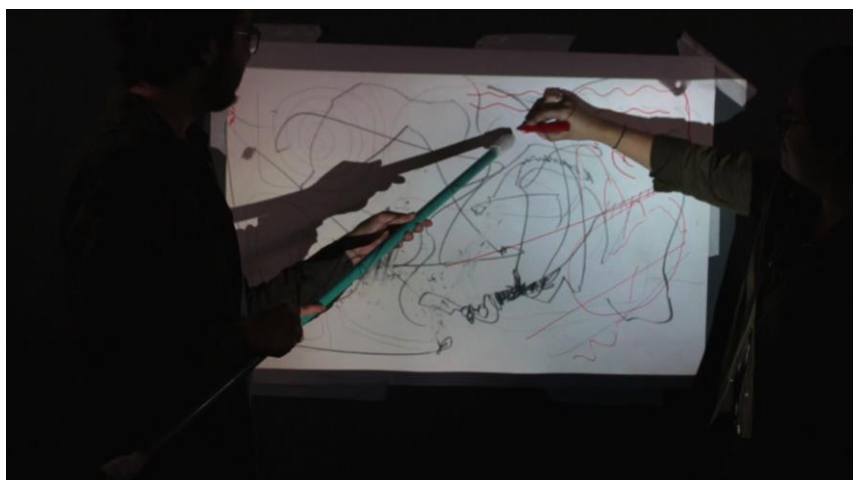
coloridas, cola, recortes de papel e marcadores coloridos⁵ (o cabo de vassoura com grafite e borracha foi mantido). Tais adições buscavam sanar um problema detectado no primeiro teste: ao saturar de linhas toda a extensão do suporte, tornava-se árduo conseguir áreas limpas novamente e isso dificultava a continuidade da atividade. A entrada dos novos materiais permitia a sobreposição de cores e superfícies, o que, por sua vez, mitigava as chances de interrupção da atividade por saturação do suporte. Foi observado que o vídeo funcionava também como um enredo para a sustentação da experimentação gráfica, visto que na prática em conjunto, caso uma parte não saiba como prosseguir, pode acompanhar os movimentos das outras até reencontrar seu ritmo. Além disso, a falta de visibilidade sobre o resultado (que aparecia fundido com a projeção) estimulava uma atitude de desprendimento, reduzindo importância atribuída aos pontos de partida e de chegada dos traços.

Figura 5: Trecho do segundo vídeo



Fonte: Elaborado por Gabriel Machado. 2019

Figura 6: Desenho em conjunto



Fonte: Fotografia de autoria de Gabriel Machado, 2019

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Cq1iJCF0WGw&t=2s>

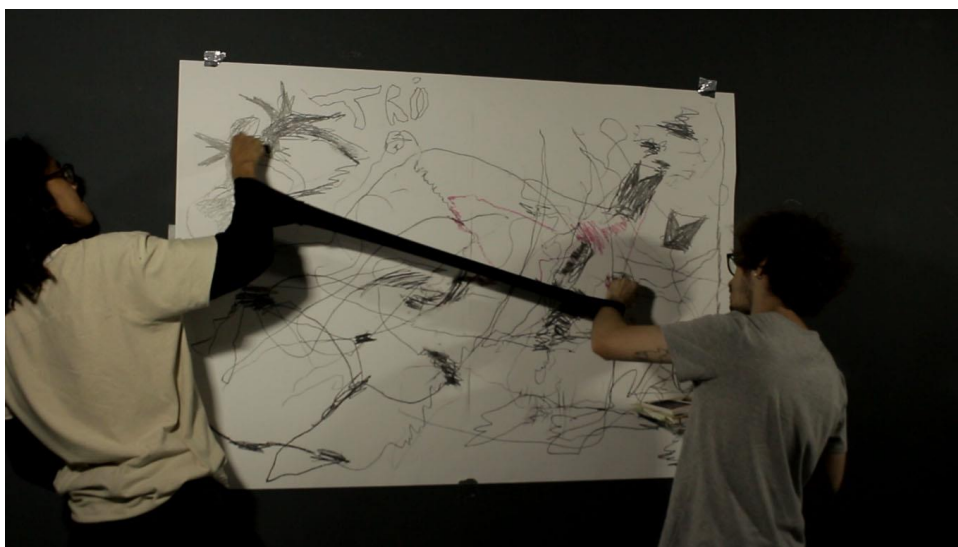
6.2. Dionises

O “Caminhando” de Lygia Clark funciona como uma partitura aberta, de modo que a proposta é lacônica o suficiente para permitir inúmeras trajetórias, enquanto ainda possui um mínimo de direções para não se tornar um fazer desprovido de sentido. Há um equilíbrio muito delicado que torna o trabalho uma metáfora que tende a se expandir, atraindo para si palavras, vidas e pensamentos em constante atualização. O movimento é simples, mas a transformação interior supera a exterior. A grande potência de Lygia Clark estava em criar pequenos convites à imensidão íntima, onde o *peregrino* se cala e escuta, através da fita, uma nova potência das coisas.

A aplicação e análise dos experimentos anteriores possibilitou uma compreensão prática sobre estratégias possíveis para a criação de espaços abertos ao improviso. Mas parecia faltar algum tipo de sugestão por parte do propositor, algum direcionamento mínimo que agregasse maior consistência ao enredo da atividade. Dessa maneira, uma nova variante foi concebida: aplicando a estrutura de partituras para ação utilizada por Lygia Clark, o desenho foi executado por participantes com os braços unidos por elásticos sobre uma superfície extensa, e coube a eles decidir quando parar. Partindo do que produziram juntos, os participantes performaram uma última reconfiguração de seu trabalho ao cortar máscaras de sua superfície, simbólicas das transformações que vivenciaram. Os materiais utilizados para marcar a superfície foram lápis, borrachas, giz pastel oleoso e estiletes.

No limite do elástico, a liberdade surgiu da aceitação plena do outro como agente produtivo em tensão, e da destruição parcial e conjunta dos índices produzidos para a construção de algo novo. Faces simbólicas surgidas da própria atividade de cortar. “Dionises”, como foi batizado o experimento, são máscaras transitórias, já que este era, na mitologia grega, o deus dos espaços intermediários e símbolo da potência transformadora em cada encontro⁶.

Figura 7: Participantes unidos por elásticos.



Fonte: Fotografia de autoria de João Gabriel Luz, 2019

⁶ O trabalho contou com a participação dos artistas João Fujioka, Letícia Carvalho e André Buarque, sendo fotografado por João Gabriel Luz.

Figura 8: Resultados: participantes e suas máscaras



Fonte: Fotografia de autoria de João Gabriel Luz, 2019

6.3. Práticas Assíncronas

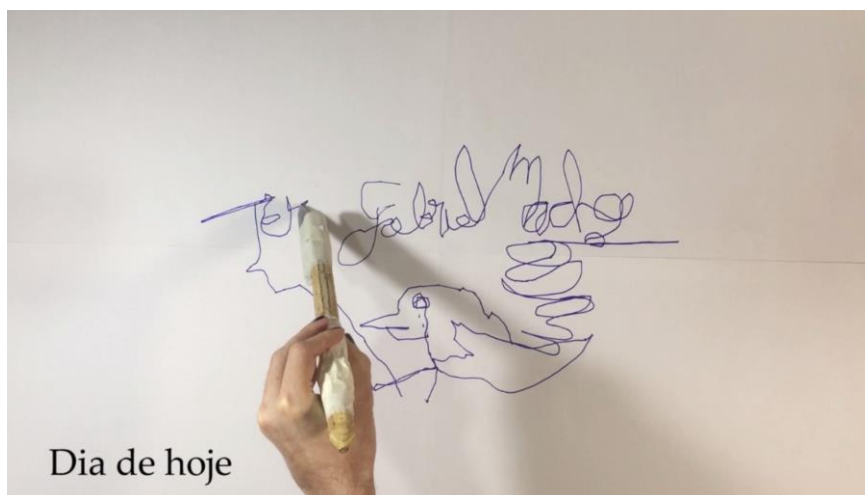
A pandemia do COVID-19 nos impôs a necessidade de adaptação dos experimentos. Para este fim, um retorno ao vídeo foi necessário, visto que esse formato tem sido amplamente utilizado para comunicação em meio à quarentena. Em experimentos passados, o conteúdo audiovisual funcionava como parte de um ambiente construído para estimular processualidade. A nova proposta seria a de projetar uma experiência que se bastasse como vídeo, se inserindo no cotidiano de quem a recebesse.

Seguindo a estrutura de partituras, a etapa remota da pesquisa teve como resultados três proposições audiovisuais que convidavam os participantes a desenhar por cinco minutos (no caso das duas primeiras) e por vinte minutos (na última). Estes tempos de duração foram escolhidos para aumentar as chances de o conteúdo ser fruído do início ao fim, não parecendo cabível, inicialmente, a exigência de muito tempo de pessoas que passavam por um trabalho coletivo de reorganização. Além disso, pesaram também sobre a escolha a característica geral de duração de conteúdos audiovisuais presentes em plataformas como o Youtube (selecionada para hospedar o projeto por sua facilidade de difusão) e o Instagram, onde três minutos já podem ser considerados entediante. Os testes com durações curtas possibilitaram maior entendimento da estrutura assíncrona proposta, de forma que, com o terceiro experimento, foi possível maior teor de experimentação com as proposições apresentadas em durações mais alongadas, contando com cruzamentos entre imagens, sons e a experiência corporal do participante. Os vídeos enviados a possíveis participantes ganharam a característica de

inserção em suas rotinas íntimas, estimulando a realização de desenhos com qualquer material disponível. Os conteúdos foram denominados “5 Minutos em Quarentena”⁷, “Linha-escreve-linha”⁸ e “Presente, ausente”⁹.

Em “5 Minutos em Quarentena” e “Linha-escreve-linha”, cada sessão se apresentava com uma palavra-chave a ser rabiscada ou escrita. O som de um sino indicava a troca entre palavras-chave, conferindo ritmo ao processo. Assim, os participantes seguiam desenhando junto do vídeo, que consistia em uma gravação do pesquisador realizando a mesma tarefa. Como no primeiro experimento, buscou-se criar uma sensação de simultaneidade com o audiovisual, mas dessa vez não com um parceiro que agia sobre a mesma superfície, mas com um companheiro na mesma prática gráfica; palavras como “nome”, “ventania”, “gaiola”, “montanha”, “rapadura”, “dia de hoje”, “um barulho”, “gosto de...”, dentre outras, foram alguns dos estímulos.

Figura 9: Trecho do vídeo “Linha-escreve-linha”



Fonte: Elaborado por Gabriel Machado.

As palavras escolhidas como gatilhos foram divididas em substantivos (de associação e visualização mais imediatos) e lacunas (formulações que demandavam maior nível de decisão quanto ao que seria representado), o que possibilitou a criação de situações em que a atitude do desenhista oscilasse entre “como representar” e “o que representar”. Em palavras-chave lacônicas como “dia de hoje”, “gosto de...” ou “um barulho” foi possível perceber uma ampla variedade de interpretações, muitas delas relacionadas a acontecimentos do cotidiano. Há um potencial para escrita e compartilhamento de momentos íntimos no ato de lembrar e rabiscar, que se evidencia nesses resultados, apontando para relações singulares e processos mais ricos mediante o envolvimento pessoal de quem participa.

Além das palavras-chave, algumas sugestões foram inseridas nas estruturas dos vídeos para incentivar os participantes. “Não mirar no alvo” (pois não havia nenhum resultado específico a ser alcançado), “realizar toda a prática em uma linha só”, “não tirar seu marcador

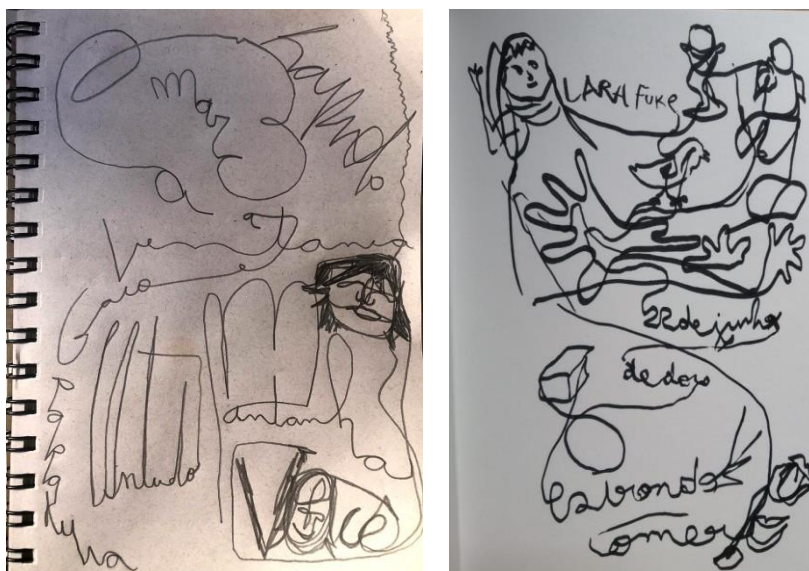
⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iGp7Ou_nZN4

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZhQSYk--SU8&feature=youtu.be>

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ACU0pP1u6q4&t=8s>

da superfície”, e “usar sua mão não dominante para rabiscar” foram algumas das sugestões. Nessas formas de levar o rabisco a modalidades menos experimentadas, importava o movimento de rabiscar sem medo do erro em si e a surpresa com o que surgia no suporte.

Figura 10: Exemplos de resultados de participantes, desenhos de cinco minutos



Fonte: Fotografias de autoria de Marcela Ferreira (direita) e Lara Fuke (esquerda), 2020

Em “Presente, Ausente”, a sessão se estendia por 20 minutos compostos por quatro enunciados poéticos. Com os novos enunciados foi experimentada a inserção de imagens e sons captados em paisagens que se relacionavam com as propostas de desenho. Estas adições acompanhavam a mão companheira de rabisco já presente nos vídeos anteriores e, como relatado por participantes, enriqueceram a atividade por substituir a folha em branco por uma pluralidade de estímulos.

Figura 11: Trecho de “Presente, ausente”



Fonte: Elaborado por Gabriel Machado.

O número considerável de resultados coletados (43, coletados com as três proposições remotas) evidenciou como são diversas as formas possíveis de rabiscar, e como estas podem remeter a histórias muito particulares. As reações ao experimento foram variadas, mas um relato recorrente foi o de que a atividade começava desconfortável, mas na medida em que passavam as palavras, um sentimento de calma se instalava e a prática se tornava um rabiscar tranquilo. Houve também aqueles que se sentiram desconfortáveis do início ao fim, mas parece possível afirmar que mesmo uma atividade tão intimidadora quanto o desenho, assombrada pela necessidade de “bons resultados”, pode se tornar um percurso rico e acessível na medida em que se crie as condições para simplesmente “largar o volante” sobre a superfície.

Figura 12: Exemplo de resultado de participante, desenho de 20 minutos.



Fonte: Fotografia de autoria de Letícia Cardoso.

7. Considerações Finais

O projeto se deu como um rico processo de experimentação com novas formas de se apresentar a atividade desenhadora, de maneira que os cruzamentos com diferentes mídias e partituras se mostraram enriquecedores da experiência. Os resultados obtidos apontam para caminhos futuros em que o rabiscar siga se atualizando e se reapresentando como um espaço vivo e cada vez mais acessível de diálogos incessantes. Desenhos criam lacunas, pois é de sua natureza a característica de sempre poderem tomar rumos impensados. Assim, ao insistir neles, afirmamos uma vontade de incompletude que seguirá produzindo possibilidades.

A participação do público apresentou-se como um fator de diluição da autoria, restando aos artistas o papel de propor os enredos que encorajem a criação coletiva. Essa deriva conjunta parece conter um grande potencial para o compartilhamento de experiências e histórias pessoais, de modo a estreitar a relação dos participantes com o gesto criador em seu cotidiano. Os resultados apresentados podem também vir a contribuir para a elaboração de novas abordagens para o ensino de desenho em contextos de formação para profissionais criativos que o terão como parte integrante de sua atividade.

Podemos nos remeter à uma anedota de Betty Edwards ao relatar sobre como ninguém pensa que precisa saber falar uma língua antes de começar a aprender, enquanto essa condição é constantemente apresentada ao desenho. Supõe-se a necessidade de um talento ou proficiência prévia para que o resultado seja como a execução de um projeto pré-concebido sobre o suporte, em vez do fruto de uma incerteza fundamental e constitutiva do atrito com a superfície. Desta forma, os jogos de desenho e obras de arte relacionais se apresentam como interessantes abordagens para uma introdução à prática de rabiscar, pois operam como lacunas que dão margem para a criação do outro. Nessas lacunas afastam-se as ideias pré-concebidas, permitindo que o praticante aproveite aquelas que surgem no contato real com o suporte. Pode-se afastar a apreensão diante da folha em branco pelo ato mesmo de riscá-la livremente.

Referências

KASTRUP, Virginia. O Devir-Criança e a Cognição Contemporânea. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, 13(3), p.373-382, 2000.

MATURANA, Humberto; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e Brincar: Fundamentos Esquecidos do Humano**. São Paulo: Palas Atenas, 2004.

KENTRIDGE, William. **Six Drawing Lessons**. 1.ed. Cambridge: Harvard University Press, 2014.

HOLM, Anne Marie. **Fazer e Pensar Arte**. 1.ed. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2005.

INGOLD, Tim. **Estar Vivo: Ensaio Sobre Movimento, Conhecimento e Descrição**. Petrópolis: Vozes, 2015.

OITICICA, Helio, Glória Ferreira e Cecília Cotrim (org). **Escritos de Artistas: anos 60/70**. 5.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017. p.154-168.

BERNARDO, Elisa. Difícil e Incerto, mas Não Reducionista. **Educação Gráfica**, Bauru, v.16, n.1, p.59-75, 2012.

EDWARDS, Betty. **The New Drawing on The Right Side of the Brain**. Nova Iorque: Tarcher Putman, 1999.

INGOLD, Tim. **Lines A Brief History**. Nova Iorque: Routledge, 2007.