



# Desenhando Juntos

Aluno: Gabriel Santa Anna Vieira Machado

Orientador: Carlos Eduardo Felix da Costa

DSG1041 - 2020.1

## **Agradecimentos**

Agradeço a meus pais, Marcia Santa Anna e Cyro Machado, que me proporcionaram todo apoio e oportunidades; que me ensinaram sobre tudo. Esse trabalho é para vocês.

Agradeço ao Cadu por toda a dedicação e disponibilidade, por ser um mestre no sentido mais amplo e verdadeiro da palavra, pela confiança e amizade.

Agradeço a minha companheira Alessandra França e a Yasmin Matsuda, Mariana Peixoto, Matheus Ferrari e Gyzelle Góes, irmãs e irmão que a vida trouxe; por todo o apoio e trocas incessantes durante o processo.

Agradeço ao João Fujioka, João Gabriel Luz, Leticia Cardoso, Igor Prata, Lucas Nascimento, Dorgivaldo Monteiro, Cynthia Santos, Giovanna Chiletto, Victoria Levita e Julia Furtado por transformarem a PUC em uma segunda casa e encherem os dias com toda a sorte de cores, pensamentos e ideias.

Agradeço a Marcella Ferreira, Lucas Gianinni, Maria Clara Terço e Luiza Furtado pela energia que nos permitiu buscar, junto do Cadu, espaços semanais de criação conjunta.

Agradeço a todos os professores que me trouxeram considerações valiosas para o enriquecimento do projeto: Claudia Bolshaw, João Bonelli, Maria das Graças, Eliane Garcia, Joy Till, Guilherme Xavier e Rian Rezende.

Por fim, agradeço imensamente a todos que reservaram alguns momentos de seus dias para desenhar comigo.

1. Resumo
2. Introdução
  - 2.1. Motivação pessoal
  - 2.2. Contexto/problemática
3. Pesquisa
  - 3.1. Imaginação, criação e duração
  - 3.2. Desenho e escrita
  - 3.3. “Não mire no alvo”
  - 3.4. Breve conclusão
  - 3.5. O que já tenho feito
    - 3.5.1. Problemática
    - 3.5.2. Experimento – Desenhando Junto
    - 3.5.3. Experimento – Dionises
4. Metodologia
  - 4.1. Frente teórica
  - 4.2. Frente prática
  - 4.3. Cronograma geral de atividades
5. Desenvolvimento
  - 5.1. Nova Problemática
  - 5.2. Experimento – Desenhando Juntos: 5 Minutos em Quarentena
  - 5.3. Feedbacks
  - 5.4. Alguns desenhos de participantes
  - 5.5. Avaliação pessoal
  - 5.6. Experimento – Desenhando Juntos: Linha-escreve-linha
    - 5.6.1. Nova Estética
    - 5.6.2. Mudanças na Proposta
  - 5.7. Feedbacks
  - 5.8. Questionário
  - 5.9. Alguns desenhos de participantes
  - 5.10. Experimento final – Desenhando Juntos: *presente, ausente*
  - 5.11. Trazer a paisagem para a folha em branco
  - 5.12. Propostas de desenho
  - 5.13. Demo Day
  - 5.14. Feedbacks
  - 5.15. Alguns desenhos de participantes
6. Conclusão

## Referências

Anexo:  
Manual de Produção e Distribuição

## Resumo

O presente texto contém a fundamentação teórica e a descrição das fases de desenvolvimento do trabalho *Desenhando Juntos*. Os questionamentos de Gerda Verden Zoller e Humberto Maturana acerca da possibilidade de brincadeira no nosso contexto de sociedade são articulados com as ideias trabalhadas por artistas como Lygia Clark, Helio Oiticica e Michel Groisman, que, com suas obras relacionais, convidavam o público a partilhar criações conjuntas. Essas referências guiaram o desenvolvimento e aplicação de experimentos que partiram do desenho para a criação de situações lúdicas e espontâneas. O brincar como intensificação de processualidade e canalização de potências criativas sentidas através do corpo.

## Introdução

### Motivação pessoal:

Esse projeto parte de curiosidades e perplexidades bastante pessoais acerca de um tema que me é muito caro desde pequeno: desenhar. Na medida em que amadureço, sinto que tanto eu quanto os outros à minha volta precisam de cada vez mais estímulos complexos, apps, conteúdos imersivos, mais gadgets e velocidade. Me parece que trabalho e diversão se confundem numa nuvem disforme que escasseia o tempo. Não pretendo tecer críticas às novas tecnologias, aceito-as com alegria, na medida em que tornam nossas vidas mais práticas e confortáveis, mas penso que devemos estar sempre atentos à forma como as usamos. Rememoro com frequência de um dia em que brincava de desenhar com meus sobrinhos e, em um certo momento, comecei a dar pedaços de fita crepe para as duas mais novas. O gesto foi suficiente para que se divertissem e corressem pela casa colando os adesivos na boca e nos braços; estavam entretidas com o simples mecanismo de colar e descolar. Como o monge que se senta em meditação, a criança inventa muito partindo de pouco ou quase nada e precisa do mínimo quando é estimulada a criar. Para o meditante, Buda são um punhado de telhas e cacos de tijolo. Estaríamos nós, que não sabemos nem começar diante de uma folha de papel, um pouco anestesiados? Ou será que nos cobramos em excesso?

Por longos períodos parei de desenhar por não gostar de nada do que fazia. Mesmo que gostasse tanto de fazê-lo quando criança, minha autocrítica severa me roubou essa atividade. Só voltei a frequentá-la quando aprendi como o rabiscar pode ser mais corpo do que mente, mais descoberta e felizes acidentes do que projeção e execução, uma brincadeira. O que parecemos perder é essa coragem infante, de sujar, quebrar, errar, de começar sem instruções prévias, escorrendo para todos os lados. Portanto, quero pensar o desenho como veículo para investigar um tema maior: espontaneidade e livre criação. Acontece que não me agrada os rabiscos serem reservados apenas para designers e artistas, os poemas só para os poetas, a música só para os músicos. Ocupar-se da criação, qualquer que seja, é ocupar-se de si, descobrir novos cantos, gritos, sussurros, que podem passar a nos habitar mesmo que ninguém veja. Cuidado para apaziguar os burburinhos internos, o incessante ranger de dentes e ansiedades. Acessar lugares que a criança pisaria sem tanta cerimônia. Gostaria que pudéssemos todos criar e brincar despreziosamente. Principalmente agora, isolados em casa.

### Contexto/problemática

É antiga no pensamento ocidental uma tendência de separação entre os saberes do corpo e da mente, sendo os da mente 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-Zöllner 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 & Zöllner (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.

O filósofo Henri Bergson foi um grande opositor dos determinismos e nos convidou a uma reflexão acerca da vida no tempo. Segundo ele, uma concepção de tempo homogênea para todos (espacializada, divisível, onde cada instante equivale ao outro e possui a mesma duração, como segundos no relógio) não daria conta da experiência de temporalidade vivida na consciência de cada vida singular. Em lugar de uma “sucessão” de instantes, podemos pensar as diversas “durações” de cada vida vivida; onde as noções de passado, presente e futuro seriam cambiantes, interpenetráveis, e a história de uma existência seria menos condicionada por temporalidades externas a ela. Para Bergson, o desenvolvimento não se daria sob o signo da convergência, mas por divergência e diferenciação (KASTRUP, 2000), e a forma adulta seria apenas mais uma, passível de novos desdobramentos. Mesmo a criança que já fomos ainda existiria como virtualidade.

Vivemos em um século que possui ansiedade, depressão, síndrome de exaustão e síndrome do pânico como maus característicos, o que se deve, em parte, ao fato de estarmos conectados 24 horas por dia. Cada vez mais instâncias da vida se tornam trabalho ou consumo, na medida em que velocidade e flexibilização crescentes nos possibilitam trabalhar ou nos entreter de qualquer lugar equipado com internet. Frente a esse quadro, rotinas de desaceleração tem se tornado necessárias, visando a minimizar essa “violência neuronal” (HAN, p.7, 2018), o que pode ser observado com a grande difusão do *mindfulness* e de aplicativos, séries e podcasts direcionados para respiração e meditação guiadas. Em meu projeto, pretendo abordar essa questão através do desenho.

Penso que a criança desenha livremente por saber habitar o presente, e que a perda da liberdade de rabiscar pelo adulto é sintomática desse modo de vida baseado na dissipação do presente e na obrigatoriedade do sucesso. Desenhar é uma atividade de corpo, seus caminhos não estão dados no céu das ideias, como algo pronto a ser transferido para o suporte; ele “acontece” na superfície. A linha pode sair para um passeio (KLEE, p.105, 1961, apud INGOLD, p.63, 2007) na medida em que confiamos nos movimentos e no suporte utilizado, como a criança que confia no chão e nas pernas ao dar os primeiros passos. Esse tipo de experimentação se dá por uma dinâmica onde realização e prospecção se confundem, e aí reside a força de desaceleração dessa atividade. Pouco a pouco a mente vai dando lugar a gestos impensados, aqueles que o raciocínio mais demorado talvez não permitiria, gerando situações imprevistas, e o trabalho corre sem que precisemos prever tudo o que acontece. Acredito que todos podemos praticar esse estado e que ele pode nos trazer um pouco de tranquilidade em tempos velozes. Desenhar pode ser uma forma de cuidado, de si e dos outros. Portanto, o projeto se chama *Desenhando Juntos* e terá como objetivo gerar atividades que usem o desenho para estimular processualidade e espontaneidade entre adultos.

## **Pesquisa**

Na introdução foi apresentado um breve panorama da perda de atividades lúdicas, como o desenho, em boa parte dos adultos, e de seu potencial como meio de desaceleração da mente. Cabe agora nos ocuparmos de maneiras possíveis para estimular a retomada destas.

### **Imaginação, criação e duração**

Lev Vigotsky foi um psicólogo que estudou o funcionamento da imaginação criadora. Costumamos pensar na criação como uma exceção, algo reservado a eleitos, artistas e gênios. Mas em “*Imaginação e Criação na Infância*”, Vigotsky (2009) buscava abordá-la como regra, identificando em todos nós tanto a presença de atividade reprodutora (reproduz no presente o que já internalizamos) quanto de atividade criadora, ou recombinação. Ao lidar com situações inéditas, todos precisamos criar, seja reorganizando o que já sabemos ou adquirindo novas informações. Explicado dessa forma, pode parecer que isso se dá de uma forma um pouco matemática; mas sabemos que do ponto de vista da psicologia e psicanálise, não estamos sozinhos dentro de nós mesmos, somos muitos. Muito do que acumulamos ao longo da vida vem à tona em momentos imprevistos. O próprio Vigotsky (2009) cita o exemplo de William Hamilton, matemático que chegou à resolução de 14 anos de trabalho de forma inesperada, sobre a ponte de Dublin olhando para um rio.

Daí podemos inferir que essa atividade criadora, além de ser praticada por todos nós, não tem regras fixas para acontecer. Situações banais podem levar a recombinações impensadas que se darão de maneira diferente em cada um de nós. Em “*A Evolução Criadora*”, o filósofo Henri Bergson apresenta um exemplo muito interessante para pensar essa diversidade que define o funcionamento de cada consciência. Imaginemos que desejamos tomar água com açúcar. Haverão dois tempos em jogo nessa ação, o tempo de derretimento do açúcar - que deve durar alguns segundos e é mensurável, pois compreende uma reação química - e um outro que diz respeito à nossa impaciência para com esse processo - que será próprio, imensurável e resultado de uma duração particular. A duração da vida de cada sujeito se dá pelo acúmulo de todas as impressões e sensações que já teve e, na obra de Bergson, torna cada vivente único. Logo, como viventes, todos temos alguma bagagem para recombinar. Podemos, então, deslocar a atividade criadora de um lugar tão separado do comum, restituindo-a até aos acontecimentos banais de uma vida qualquer.

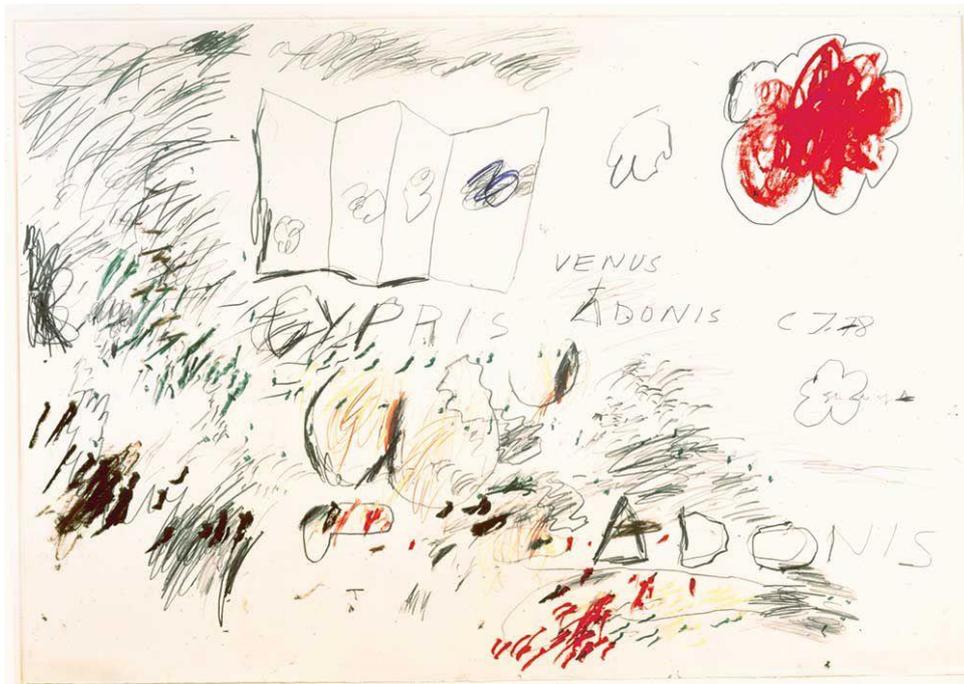
## Desenho e Escrita

Em seu livro “Lines: A Brief History”, Tim Ingold (2007) nos convida a refletir sobre as diferenças entre desenho e escrita. Costuma-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).

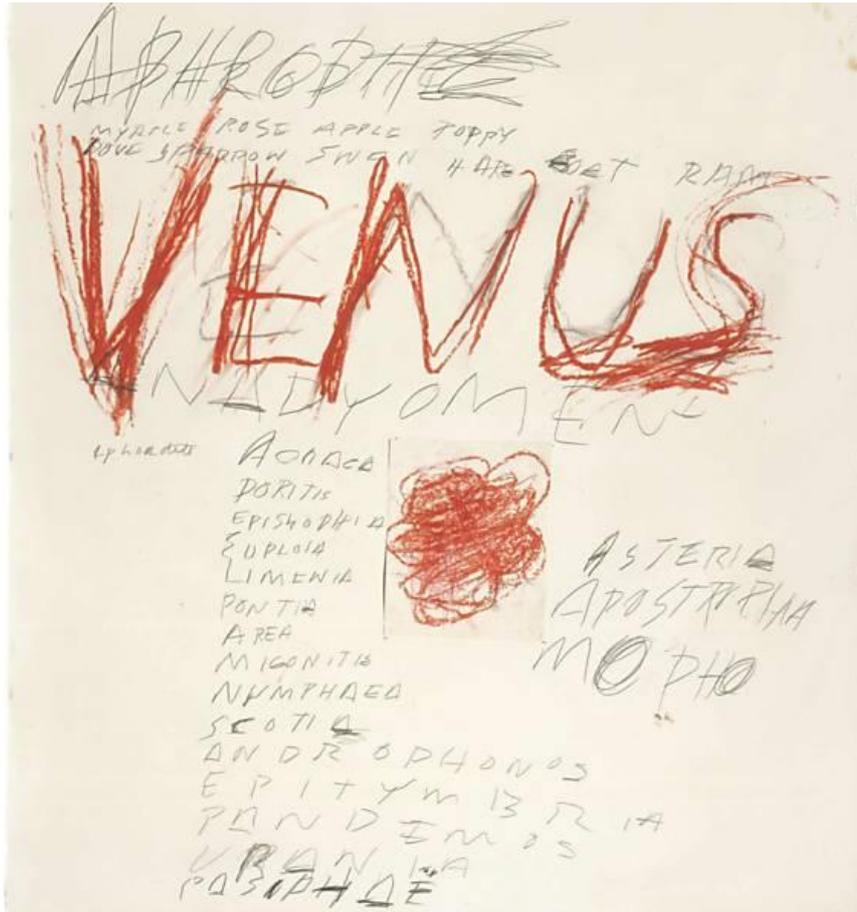
Existem também diferenças na forma como os caracteres são ensinados em diferentes culturas. Ingold nos mostra que, para a escrita chinesa, crianças estudam e treinam antes o movimento que gera um ideograma para depois fazê-lo na folha de papel. Assim, em situações onde esquecem como se lê o ideograma, basta reproduzir o movimento para lembrarem. Nesse tipo de escrita, os movimentos executados buscam dizer algo sobre aquilo que as palavras representam e a memória de cada uma é gestual.

Fica evidente que, medida em que estranhemos as divisões entre desenho e escrita, mais nebulosa ela pode tornar-se. Se sabendo escrever já fazemos linhas, o que se distingue são apenas formas de fazer. A própria caligrafia de cada um pode ser repertório para muitos desenhos.

Seguem alguns exemplos de artistas cujo trabalho incorpora essa dificuldade de separação:



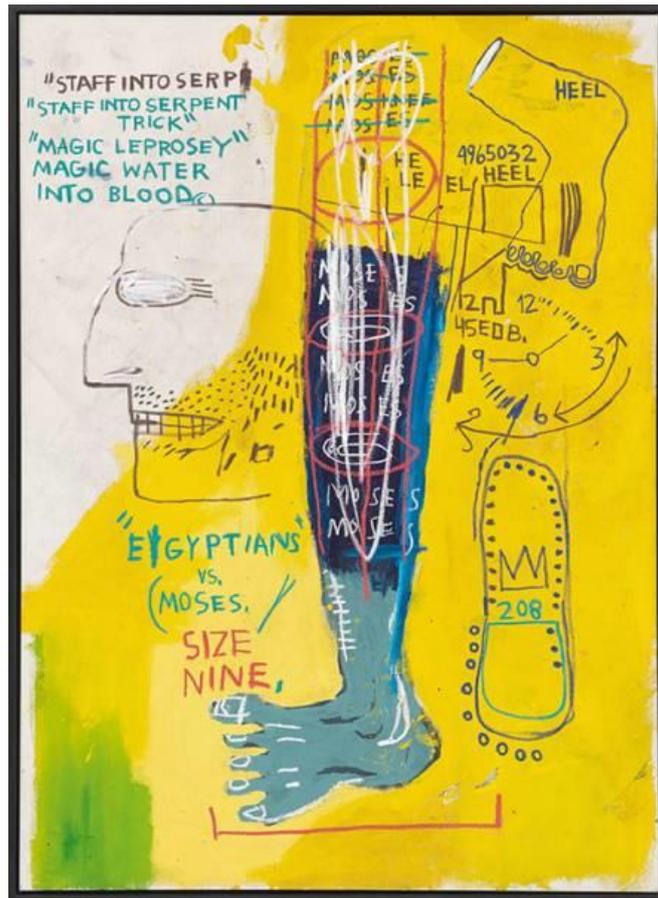
“Venus and Adonis” de 1978 por Cy Twombly



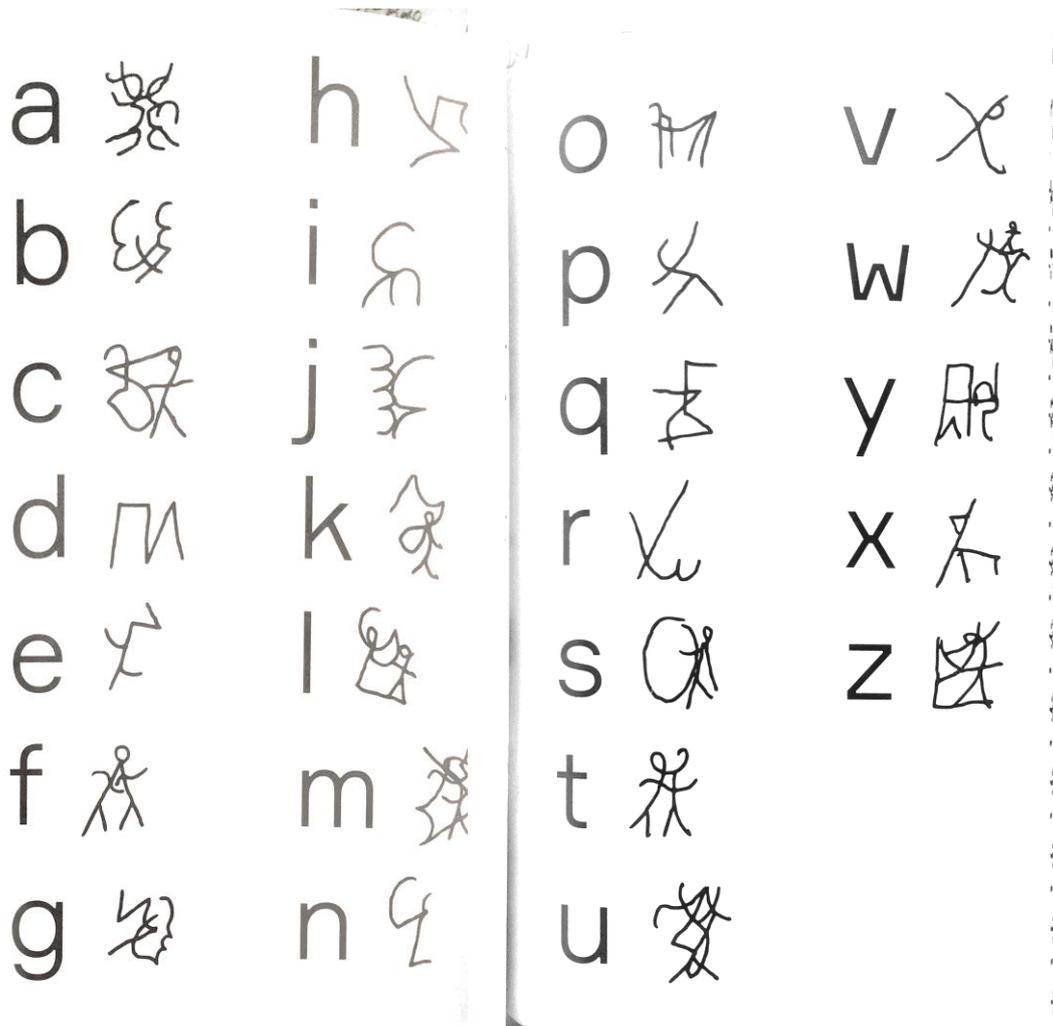
"Venus" de 1975 por Cy Twombly



"Hollywood Africans" de 1982 por Jean-Michel Basquiat



"Early Moses" de 1982 por Jean-Michel Basquiat



Trecho do livro "Ritornelos" de Felix Guattari

Nesses exemplos temos letras desenhadas a mão formando palavras legíveis, mas que funcionam, ao mesmo tempo, como desenhos. No caso de Guattari, ele produziu as próprias letras, desenhando a partir do alfabeto.

### **"Não mire no Alvo"**

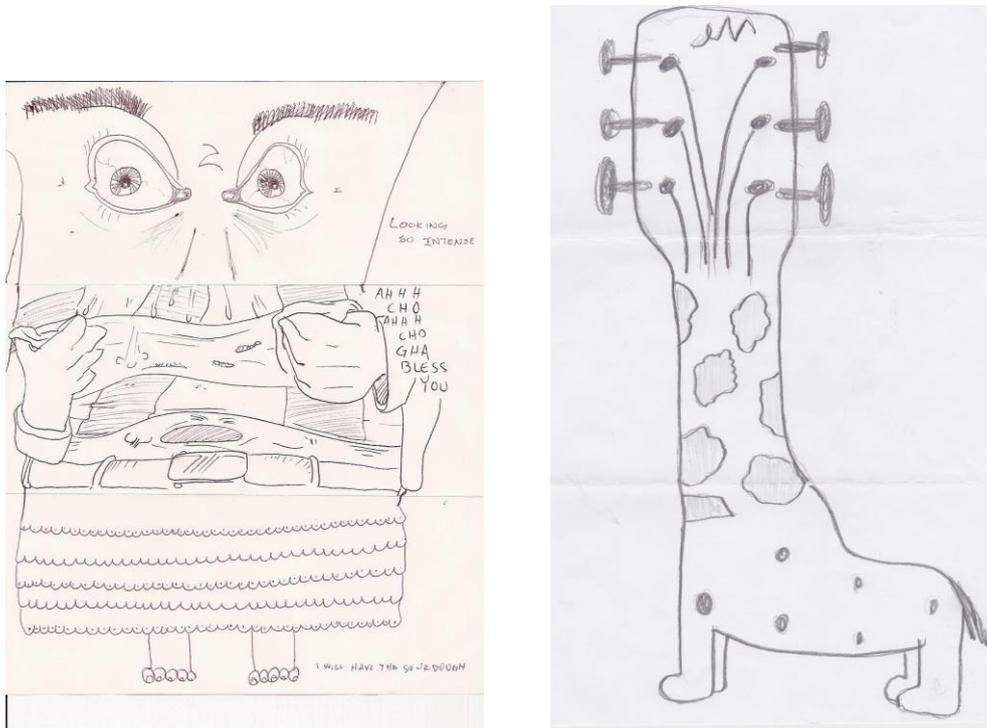
A frase "não sei desenhar" ou "não desenho bem" costuma vir da associação dessa atividade com a necessidade de representar, com verossimilhança, a realidade. Em *A Arte Cavalheiresca do Arqueiro Zen*, Eugen Herrigel conta sobre sua experiência de 5 anos aprendendo sobre tiro com arco em um mosteiro. Ele passa por grandes dificuldades no aprendizado, em particular com a recomendação de seu mestre para "não mirar no alvo". Para ele era muito difícil conceber uma atividade bem concluída sem que ele a conduzisse racionalmente do início até o fim. Mas ao longo dos anos ele passa a compreender como a tentativa de controlar todos os movimentos, desde tensionar o arco até mirar e soltar a flecha no momento certo, acabava por enrijece-los. Na medida em que o arqueiro buscou experimentar bons processos, com a aceitação de que nem tudo o que acontecia no momento do tiro precisava ser previsto, gradativamente a flecha chegou mais perto do alvo. Com um corpo relaxado, cada tiro é único, e sua espontaneidade, mais fácil.

Esse raciocínio pode ser aplicado ao desenho também, podemos tentar sustentar um estado de deriva, suspendendo a vontade de acertar imediatamente. Aqui ocorrem as recombinações que

foram mencionadas anteriormente. Cabe lembrar também que as definições um “bom desenho” mudaram muito ao longo da história da arte e os artistas empreenderam seus esforços para fazê-lo das maneiras mais diversas. Talvez buscassem algo parecido com o arqueiro, situações em que os resultados fossem menos controlados. Seguem alguns exemplos:

### 1 - Cadavres Exquis

Entre os surrealistas na década de 30, foi difundida uma brincadeira chamada *Cadavre Exquis*. Nesta um papel era dobrado em três partes, e cada uma das pessoas envolvidas se encarregava de desenhar sobre uma das dobras sem ver o que os colegas tinham feito. Isso criava uma situação em que ficava impossível saber como o conjunto todo resultaria. Independente do esforço individual, o que contava era a união dos resultados. Ao final, os participantes tinham um desenho imprevisível, esquisito e, muitas vezes bem-humorado. Ele estava para além do que os envolvidos poderiam ter feito sozinhos.



Exemplos de Cadavres Exquis encontrados no Google.

### 2 - Two Stage Transfer Drawing

Em 1971 o artista Dennis Oppenheim produziu o trabalho “2-Stage Transfer Drawing”. Como vemos na foto abaixo, Dennis e seu filho estavam desenhando juntos de uma maneira pela qual se influenciavam mutuamente. Como nos *Cadavres*, o resultado não seria o mesmo se uma das partes o fizesse sozinho. Mas aqui, os dois participantes negociavam constantemente seus movimentos, e dessa negociação em tempo real surgiu o trabalho.



Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing*, 1971, performance with son Erik.

### 3 - Nova Objetividade Brasileira

Hélio Oiticica e Lygia Clark foram dois importantes artistas brasileiros que tomaram a participação do público como tema central de suas experimentações na década de 60. Aqui, suas obras serviam como estímulo para a criação do espectador. Ele tocava, vestia ou dançava, sendo convidado a agir como bem entendesse.

#### Helio Oiticica

Os Parangolés de Helio Oiticica eram objetos imanentes, possuíam potencial de arte. Trabalhos infinitamente desdobráveis, na medida em que o espectador se permitisse brincar com eles. Apresentaram-se como uma continuidade das pesquisas anteriores de Helio que desejava investigar a relação da cor com o espaço. Havia a curiosidade de como uma tela chapada de cor poderia articular a parede branca em que estava pendurada, que, aliada ao anseio de desenvolver um tipo de arte convidativa e mais acessível para o público, se valeu da participação como elemento chave. Assim surgiram os Penetráveis, disposições da cor no espaço para serem percorridas.



“Grande Núcleo” de 1960 por Helio Oiticica

Os Parangolés são um desdobramento dessa abordagem, aquele que os veste e se movimenta se torna uma composição móvel, mutável e imprevisível. Espectador e obra se tornam indissociáveis, pois o Parangolé, sem alguém para vesti-lo, é apenas potencial. A obra de arte se faz no encontro.



“Parangolé Capa 30” de 1972 por Helio Oiticica

### Lygia Clark

Dentro da produção de Lygia Clark podemos destacar um trabalho muito singular, o “Caminhando” de 1963. Esta obra sucedeu outras investigações acerca de objetos de arte mutáveis, adaptáveis e participativos com os “Bichos” de 1960 e os “Trepantes” de 1963. Mas com este, a artista dá um passo mais ousado, pois pode-se executá-lo em qualquer lugar, a qualquer momento, desde que se tenha uma tira de cartolina, tesoura e um pedaço de fita adesiva. Em virtude disso, a psicanalista e pesquisadora Suely Rolnik, em seu livro “Esferas da Insurreição” (2019), identifica o “Caminhando” como parte de um movimento ocorrido entre as décadas de 60 e 70 “marcado pela reapropriação da pulsão criadora em práticas coletivas da

vida cotidiana, muito além do campo restrito da arte” (ROLNIK, p.40, 2019). 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. A recomendação é que se evite cruzar caminhos já cortados, pois a fita desprende e a atividade acaba. A infinidade de trajetos possíveis torna essa simples partitura um convite inesgotável às derivas criadoras, além de deslocar a obra de arte, de um lugar de contemplação, para o campo da fruição íntima.



“Bichos” de 1960 por Lygia Clark



“Caminhando” de 1963 por Lygia Clark

#### 4 - Michel Groisman

Outro artista que explorou amplamente a participação do público como ponto de partida para seus trabalhos foi o brasileiro Michel Groisman. O corpo era a questão central de sua produção e em projetos como “Risco” (2017) e “Máquina encontro” (2016), desenvolvidos em parceria com Gabriela Duvivier, o artista explorava como o desenho em conjunto pode promover cooperação entre os movimentos dos grupos de participantes. Essa investigação se dava através de máquinas de desenho desenvolvidas para suas exposições. Estes mecanismos podiam funcionar com números variáveis de participantes, começando com duas pessoas e podendo chegar até a mobilizar uma sala inteira para atuar sobre um pedaço de carvão. Michel diz: “o desenho é a ponta do iceberg”, pois o que mais importava para ele era o processo de aprender a trabalhar juntos na condução de um rabisco, visto que as máquinas não funcionavam se alguém tentasse tomar para si o rumo da atividade. Desenhar juntos se configurava aqui como uma situação de rumos imprevisíveis, um diálogo que não acontece sem a participação do outro. O artista nos propõe essa situação.



“Risco” de 2017 por Michel Groisman, os participantes desenhavam juntos movimentando seus carrinhos.



“Máquina Encontro” de 2016 por Michel Groisman e Gabriela Duvivier; 8 pessoas participam do desenho, algumas puxando cordas para mover o marcador e outras controlando a liberação da tinta.

## 5 - Fluxus

Um último exemplo de artistas com uma linha de trabalho similar é o Fluxus. O grupo realizava performances com o intuito de atenuar as bordas entre arte e vida. Assim, partiam de partituras muito simples, coisas como “olhar as nuvens em um dia de sol por 10 minutos” (parte das partituras de Don Boyd para seu Calendário de Performances), buscando tirar os movimentos mais básicos de seu lugar comum na rotina. Relembrando Tim Ingold, se escrita e desenho podem se confundir já que são apenas duas formas de fazer linhas, os gestos executados e os caminhos trilhados durante um dia também podem ser desenho, assim como o próprio cultivo de uma memória é uma marca que se deixa na vida íntima. Fluxus queria gerar experiências de estranheza no familiar. Um livro com muitas de suas partituras pode ser facilmente encontrado na internet, deixo aqui o link:

[http://topologicalmedialab.net/xinwei/classes/readings/Fluxus/fluxus\\_workbook2.pdf](http://topologicalmedialab.net/xinwei/classes/readings/Fluxus/fluxus_workbook2.pdf)

#### **DON BOYD**

##### **A Performance Calendar (for El Djerrida)**

For whom? Anyone.

When? Anytime.

- JANUARY Obey all laws 30 days. One day disobey one law.
- FEBRUARY Make a work with the fewest elements possible. One item?
- MARCH Watch the clouds on a sunny day for 10 minutes.
- APRIL Watch some kind of insect for 10 minutes.
- MAY Take a book and a pen. (An old-fashioned ink pen). Sit in the woods for 30 minutes watching and listening. Write of what you see and feel and hear.
- JUNE Find a sheep. Watch it 30 minutes.
- JULY Find a wolf. Watch it 30 minutes.
- AUGUST Write a letter to the IRS (Internal Revenue Service or the equivalent income tax authority where you live), explaining how difficult it is to achieve lofty dryness.
- SEPTEMBER Make a list of your four favorite books. Send it to me.
- OCTOBER Make your favorite dish of food. Send me the recipe.
- NOVEMBER Go somewhere and watch it snow. Sit with a friend. Drink hot tea.
- DECEMBER Give something you treasure to another person.
- 1989

Partitura de Don Boyd, membro do Fluxus

#### **Breve conclusão**

Cabe indicar um aspecto muito interessante e comum aos trabalhos apresentados, que é a sua simplicidade. Trabalhos que lidam com ações que podem ser realizadas por pessoas em sua intimidade, sem a necessidade de estarem em uma instituição de arte para isso. Além de apresentar obras para serem apreciadas, o artista também pode ter esse potencial, de estimular o gesto criativo reservado em cada um. O artista como propositor. Essa é uma das buscas na pesquisa apresentada aqui.

#### **O que já tenho feito**

Mencionarei agora, brevemente, algumas investigações iniciais acerca desse tema realizadas no segundo semestre de 2019.

### **Problemática:**

**Os experimentos partiram da vontade de criar alguma atividade que envolvesse desenhos compartilhados.** Quando duas ou mais pessoas se juntam para desenhar podem estabelecer uma dinâmica na qual se autorizam a agir com espontaneidade, na medida em que as iniciativas individuais vão sendo aceitas pelo grupo. Há uma leveza que se instala ao fim de brincadeiras, pois nos livramos momentaneamente dos julgamentos, apenas agimos. Além disso, um ambiente de improviso em conjunto torna mais acessível a livre experimentação com materiais e formas de trabalhar nunca antes tentadas, além de um compartilhamento de maneiras de fazer entre os companheiros. Isso gera aprendizado mútuo. É o que se observa em aulas de desenho coletivas quando os professores estimulam alunos a intervir nos desenhos uns dos outros ou a simplesmente dispor todos no centro da sala para que os alunos possam ver e ser vistos.

### **Experimento 1 - Desenhando Junto**

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 minutos<sup>1</sup>. 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 haviam regras pré-estabelecidas ou metas a serem alcançadas.



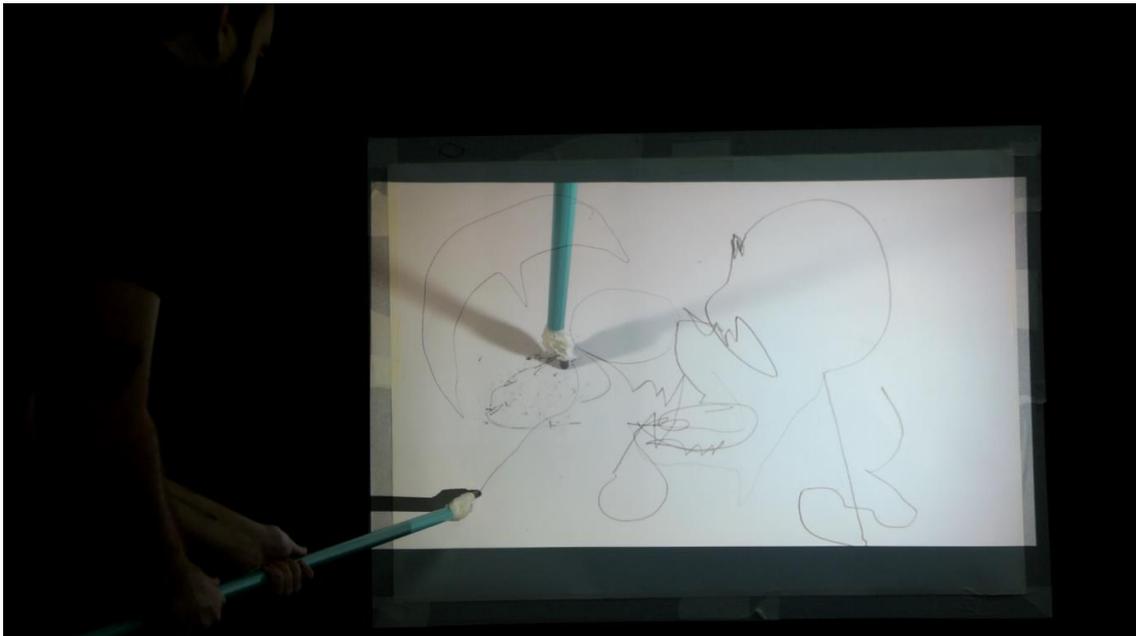
Trecho do vídeo para a segunda rodada do experimento

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.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZLh9Kv90IKc>

O experimento foi realizado duas vezes com um total de 8 pessoas. Na segunda, além do cabo de vassoura, foram oferecidos marcadores coloridos, cartolinas, cola e tesoura.



Usuário em ação



Usuários em ação

O tempo de duração da atividade, assim como as formas de proceder ficaram a critério dos usuários. Dessa forma, o vídeo e a interação com ele funcionavam como um enredo de sustentação. Em geral, os participantes desenhavam por 20 minutos ou menos. Um dado curioso da segunda rodada foi a participação de mais de uma pessoa ao mesmo tempo, o que gerou ainda mais possibilidades com quatro mãos trabalhando juntas.

Os participantes tenderam a ocupar toda a extensão da folha e relataram que se sentiam à vontade realizando a atividade. O vídeo estava sempre correndo, então as ideias de como

prosseguir não ficavam apenas a cargo dos participantes. Isso tornava o processo fluido e evidenciava outra facilidade do rabiscar em conjunto, quando comparado com o solitário: o ao fazer junto, se uma parte não sabe bem o que fazer, pode acompanhar os outros e, a partir deles, ter as próprias ideias, que em seguida também pode servir de ajuda para outro que não sabe o que fazer. Em jogos como Imagem e Ação ou Gartic.io o rabiscar corre fluido pois serve a objetivos bastante claros. Aqui, tenta-se deixar esse objetivo um pouco menos claro, mas ainda com resultados tangíveis.

### **Experimento 2 – Dionises**

Dionises surgiu como uma proposta de performance. Influenciado pelos trabalhos de Tehching Hsieh (“Rope Piece” de 1983-84) e Matthew Barney (“Drawing Restraint” de 1987—hoje) me propus a desenhar amarrado com outros por um elástico, de forma que os movimentos para preencher a folha deveriam ser negociados constantemente. Quando o desenho estivesse terminado, cortaríamos máscaras nele, simbolizando o momento que partilhamos e a identidade que construímos juntos, em tensão.



Desenhando amarrados



Participantes sobre os lugares de onde recortaram suas máscaras



Participantes e suas máscaras

O gesto criativo é uma forma de desmontar e remontar a si mesmo, exercendo trabalho sobre a própria subjetividade, ou, talvez, pondo ela para atuar. É interessante pensar no título da exposição do artista William Kentridge em 2019 no Zeitz Museum of Contemporary Art Africa: “Why Should I Hesitate: Putting Drawings To Work”. Ao brincar, nos tornamos mais disponíveis para criar.

“Há que se buscar vias de acesso à potência da criação em nós mesmos: (...) Um trabalho de experimentação sobre si que demanda uma atenção constante.” (ROLNIK, p.37, 2019)

## Metodologia

Estou conduzindo o trabalho por um caráter exploratório qualitativo, integrando teoria e prática como duas frentes simultâneas. Dessa forma, na medida em que avanço no aprofundamento da bibliografia, produzo experimentos práticos para serem testados com pessoas. Os resultados colhidos de uma fomentam as direções a serem tomadas na outra. Assim, defino parâmetros na medida em que experimento procedimentos desconhecidos.

Frente teórica:

- A condução das leituras foi acompanhada da produção de fichamentos e sínteses textuais articulando as novas e antigas referências.
- Busquei construir uma articulação concisa das fontes consultadas, conciliando-as com minhas reflexões geradas no decorrer da pesquisa e feedbacks colhidos de participantes nos experimentos.

Frente prática:

- Os experimentos funcionam como proposições, até o momento pensadas como ações a serem realizadas em intervalos mais ou menos definidos de tempo. Assim, por enquanto, a natureza das tarefas (o que fazer, como fazer, com que material, quais os gestos envolvidos, seus graus de complexidade) e sua duração são os principais critérios analisados.
- Devido a imprevisibilidade da situação do Corona Vírus e do isolamento social, privilegio o vídeo (por ser uma ferramenta de fácil difusão e duração pré-determinada) e atividades que possam ser realizadas em casa com qualquer natureza de material à disposição. Busco enfatizar a simplicidade possível para uma atividade como o desenho, que costuma suscitar insegurança para adultos.
- Os vídeos-teste são enviados a possíveis participantes e, caso a atividade seja executada por eles, recebo fotos de seus resultados, por mensagem ou email, e pergunto sobre a experiência da atividade. Procuo entender como se sentiram e o que pensaram. Um questionário mais refinado, com três perguntas, foi desenvolvido e aplicado a partir do segundo experimento (“Linha-escreve-linha”), mas, posteriormente, o processo de entrevista passou a ser uma conversa partindo dos desenhos realizados.
- Ainda estou estudando a melhor forma de analisar os resultados recebidos. Para o primeiro experimento busquei interpretar as respostas por meio de um texto, identificando aquilo que funcionou e o que não funcionou. Com o segundo transcrevi as

respostas colhidas dos participantes e juntei com seus respectivos desenhos em um documento onde posso sublinhar o que considero mais importante. Acredito que a montagem desses documentos marca no tempo os graus de desenvolvimento do projeto e funciona como ferramenta de reflexão para os próximos passos.

- As proposições não caracterizam exercícios. Um exercício seria “a técnica pela qual se impõe aos corpos tarefas ao mesmo tempo repetitivas e diferentes, mas sempre graduadas. Dirigindo o comportamento para um estado terminal, o exercício permite uma perpétua caracterização do indivíduo seja em relação a esse termo, seja em relação aos outros indivíduos, seja em relação a um tipo de percurso.” (FOUCAULT, p.158, 2018). Pretendo desenvolver atividades que estimulem a invenção de percursos próprios e caminhos singulares. Visto que o objetivo não está em avaliar se foram “bem” ou “mal” feitos, mas como funcionaram junto dos que os realizaram. A forma singular pela qual essas pessoas se relacionaram com a atividade.

Ainda não há critério para essa escolha de usuários, estou enviando para adultos que tenho acesso, os poucos idosos para quem enviei não a realizaram; dessa maneira, a faixa etária atingida pela pesquisa se constituiu basicamente por jovens adultos entre 20 e 30 anos.

Ao final do documento, apresentarei um cronograma de atividades para o semestre de conclusão.

## **Desenvolvimento**

O surto de Covid-19 e o isolamento social apresentaram um novo desafio para a continuidade dos experimentos (apresentados anteriormente), que sempre envolviam o encontro e o contato próximo entre pessoas. A abordagem do projeto teve que ser reformulada.

### **Nova Problemática:**

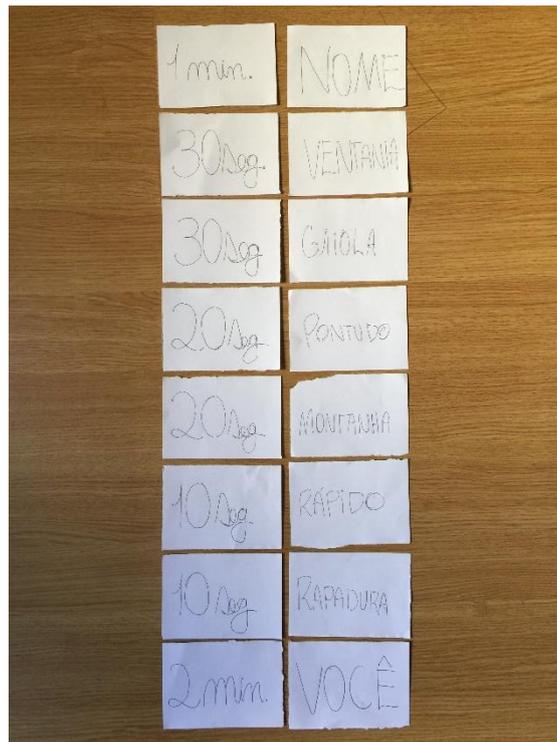
Como desenhar com as pessoas sem estar junto delas?

### **Experimento 3 - Desenhando Juntos: 5 Minutos em Quarentena**

Até esse momento, o uso de vídeos nos experimentos tinha sido pensado para projeção no espaço em que eram realizados. Como o meio principal de comunicação e troca entre pessoas na quarentena tem sido o audiovisual, pareceu pertinente seguir com esse formato. O desafio seria que a atividade se resolvesse completamente como vídeo. Convido o leitor a experimentá-la antes de seguir na leitura, leva apenas 5 minutos:

[https://www.youtube.com/watch?v=iGp7Ou\\_nZN4&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=iGp7Ou_nZN4&feature=youtu.be)

Sem a presença física de alguém para mediar os desenhos, parecia importante que, diferente dos últimos experimentos, houvesse uma estrutura mais organizada, com início, meio e fim claros. Também seria interessante que durasse menos tempo, pois tendo em vista as rotinas sobrecarregadas em casa, a atividade poderia ser como um momento de pausa, uma forma de relaxamento. Portanto, foi desenvolvida uma atividade com 5 minutos de duração. Essa duração foi decomposta em sessões com tempo contado - forma de trabalhar emprestada de aulas de modelo vivo - A ideia era que o participante desenhasse junto com o vídeo usando qualquer tipo de material que dispusesse em casa.



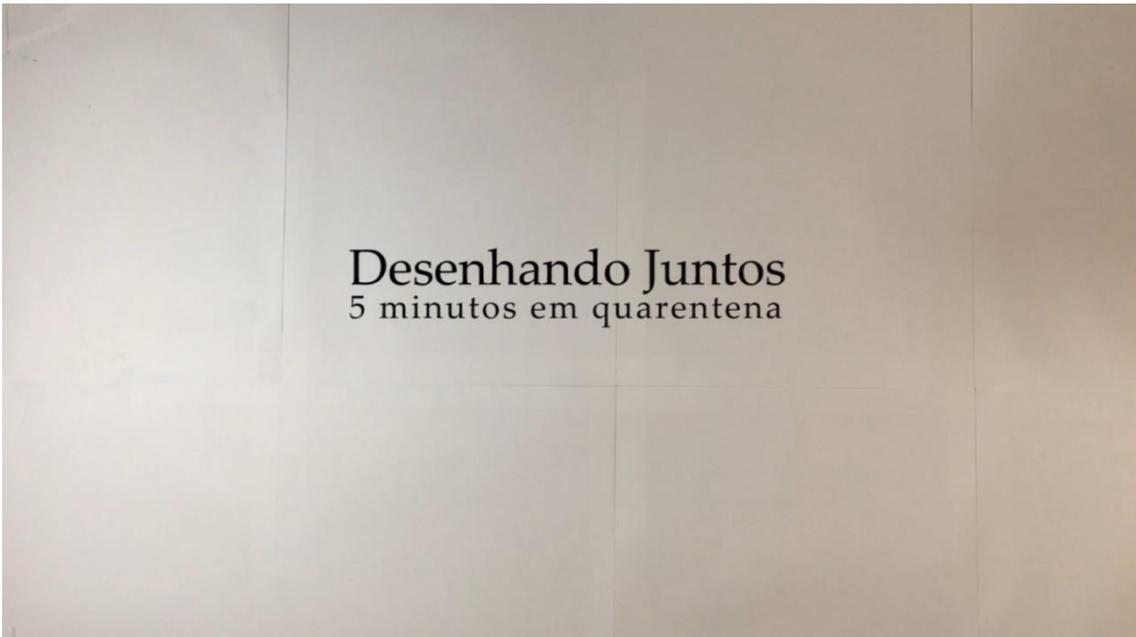
Palavras sorteadas e tempos correspondentes

Foram escritas uma série de palavras em pedaços de papel que foram divididos em dois baralhos, um de “sensações” e outro de “coisas”. As palavras foram todas sorteadas e dispostas ao lado de intervalos de tempo pré-estabelecidos. A tiragem foi feita com alternância entre os dois baralhos a cada escolha, exceto pela primeira e a última da sequência – “nome” e “você” -, que equivalem aos tempos mais extensos. Essa decisão foi tomada por alguns motivos:

- Costumamos escrever o nome com bastante rapidez pelo hábito que temos de assinar coisas todos os dias. Essa atividade é quase automática, apesar de significar o atestado de uma identidade. Assim, a decisão de dar um minuto para a escrita do nome buscava tirar essa ação de um lugar comum, para que os usuários estranhassem essa atividade corriqueira, se demorassem no próprio nome e desenhassem-no articulando o espaço da folha.

- Começar com o nome também carregava a intenção de facilitar o início da atividade, pois começar a desenhar de repente é algo que tende a suscitar uma reação negativa em quem não o faz com frequência. Dessa forma, começando com o nome, fica mais fácil atravessar a primeira barreira do desenho (uma das mais difíceis) que é começar de fato. Depois de escrever o nome, com a folha em branco já profanada, fica mais fácil prosseguir para os próximos desenhos.

- A última palavra, a mais longa se sucedia à menor duração (10 segundos) com a intenção de promover uma ruptura, um estranhamento que propusesse ao participante que um momento para olhar o que tinha feito até o momento e se demorar na tarefa de desenhar a si mesmo.



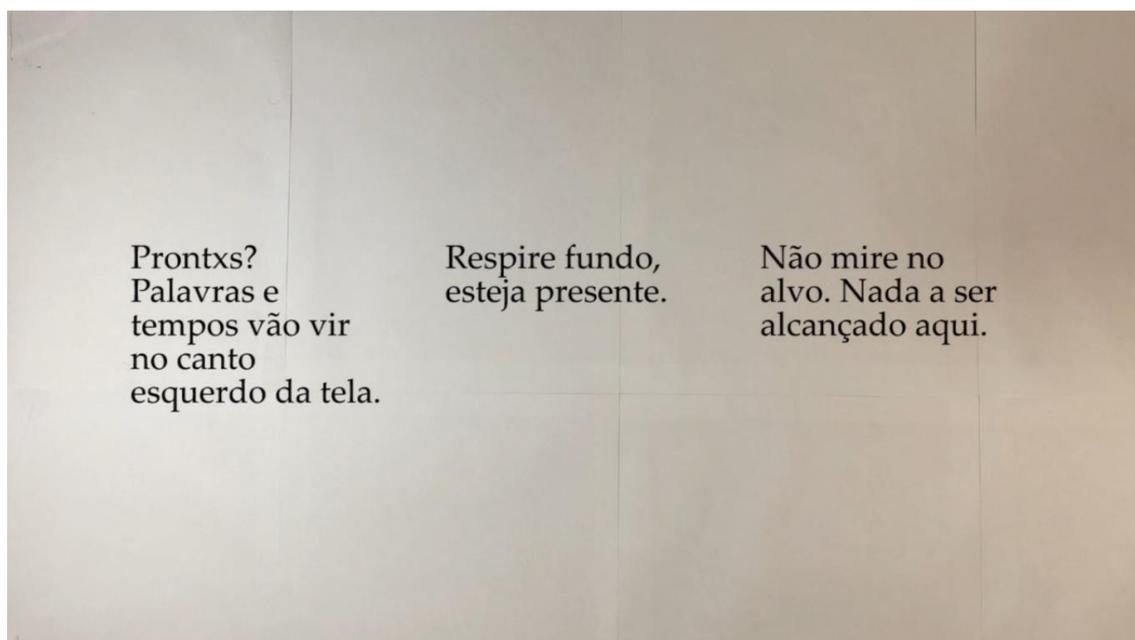
#### Abertura do vídeo

O vídeo inicia com instruções sobre a atividade:

- Convidando o usuário a desenhar junto com o vídeo;
- Especificando que pode ser usado qualquer superfície e instrumento que faça marcas;
- Indicando que as palavras e os tempos surgirão no canto esquerdo da tela;
- Explicando que o vídeo que se segue não é um gabarito, será apenas um acompanhamento;
- Explicando que o som de um sino indicará que o tempo de um desenho acabou, mas que o usuário não precisa se preocupar em terminar seus desenhos apenas seguindo para o próximo;
- Uma recomendação - “não mire no alvo, nada a ser alcançado aqui” - para reforçar que a atividade não é um exercício ou um teste, apenas um percurso;
- Há uma recomendação para, caso queira, o usuário não tire o marcador do papel, fazendo o desenho todo com uma linha contínua. O que permite que flua de seu nome por todas as outras palavras e, ao fim, volte a si próprio. A linha contínua também torna o desenho menos preciso. As formas tendem a não se fechar, assim a preocupação com os padrões de “certo” ou “errado”, que costumam ser um entrave forte para o livre desenho, abrandam-se;

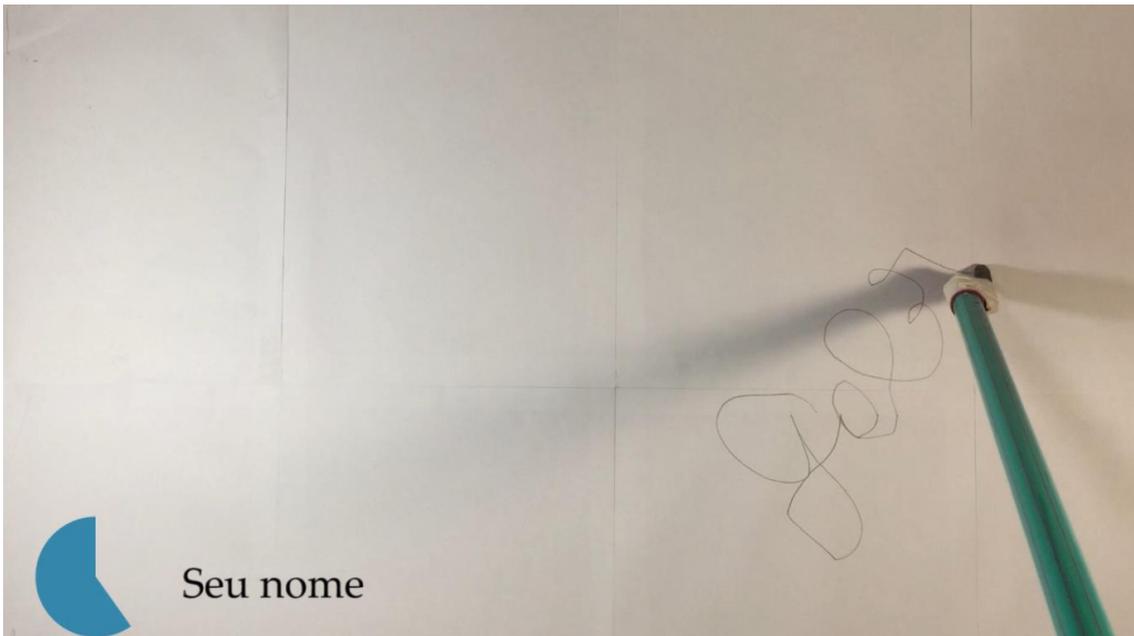


Parte das recomendações iniciais do vídeo

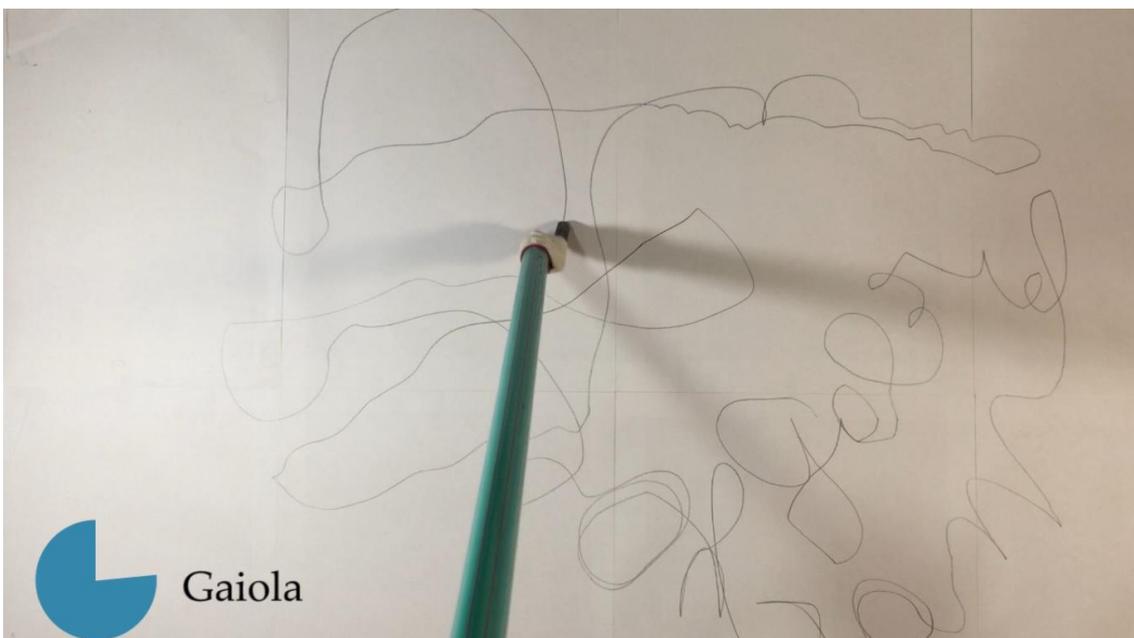


Parte das recomendações iniciais do vídeo

Para a gravação, me filmei realizando a mesma atividade que o participante faria, obedecendo aos mesmos tempos e sem edição. As palavras que desenhei também foram sorteadas no momento da gravação, para que também fossem surpresas para mim enquanto realizava a atividade. A intenção de me gravar desenhando era para tentar criar um sentimento de companhia, de simultaneidade, como alguém que está desenhando junto no mesmo ambiente que o usuário. Como foi exposto na sessão de pesquisa, desenhar junto de alguém costuma ser mais fácil do que fazê-lo sozinho. Essa ideia foi emprestada de uma aula de modelo vivo realizada como Live no Instagram pela professora Carolina Werneck. Em sua transmissão ao vivo, ela propunha atividades de desenho do próprio rosto em frente ao espelho e fazia todos os exercícios ao mesmo tempo que os alunos, recriando, mesmo online, a sinergia que ocorre quando muitas pessoas rabiscam ao mesmo tempo.



Desenho em ação



Desenho em ação

### Feedbacks

O experimento foi realizado com 22 pessoas até agora e pude colher diversos *feedbacks*. Vou listar aqui alguns dos mais recorrentes ou que considero mais importantes:

- A maioria dos participantes olhou pouco para o vídeo durante a atividade, se concentrando principalmente no seu próprio papel. Só olhavam para a tela no momento em que batia o sino para conferir qual seria a próxima palavra;
- Foi ressaltada como positiva a parte das recomendações iniciais que explicitava como a atividade não tinha lugar nenhum para chegar, e como os desenhos não precisavam ser

concluídos. Tranquilizou os participantes de início, já demonstrando que não estavam sendo testados;

- O barulho do sino foi relaxante para eles;

- Normalmente os participantes percorreram uma “curva de humor” ao longo do experimento. Começavam tensos, mas iam relaxando na medida em que progrediam nos desenhos; talvez o teor de cobrança consigo mesmos baixava;

- O último desenho foi um desafio para alguns; tanto pela ruptura dos tempos (de 10 segundos para 2 minutos), quanto por um desejo de verossimilhança frustrado.

- Foi ressaltada a importância do caráter desprezioso do experimento; desde as recomendações iniciais, até os desenhos simples/óbvios realizados na tela. Isso reiterou para os participantes que estes não precisavam ter nenhuma ideia muito elaborada, podendo desenhar simplesmente a primeira coisa que surgisse na mente;

- Foi ressaltado como positivo o fato de “não precisar escolher o que desenhar”.

- O desenho tinha aparência “esquisita”, mas aqueles que o fizeram o compreendiam por terem passado por todo o processo;

- Houve um sentimento reconfortante por parte de alguns com a companhia do vídeo. Como o companheiro do vídeo fazia tudo em tempo real, era como se estivessem fazendo juntos;

- Alguns participantes relataram desconforto do início até o fim da atividade, devido a uma dificuldade de se engajar na atividade sem saber como esta terminaria ou o que viria a seguir;

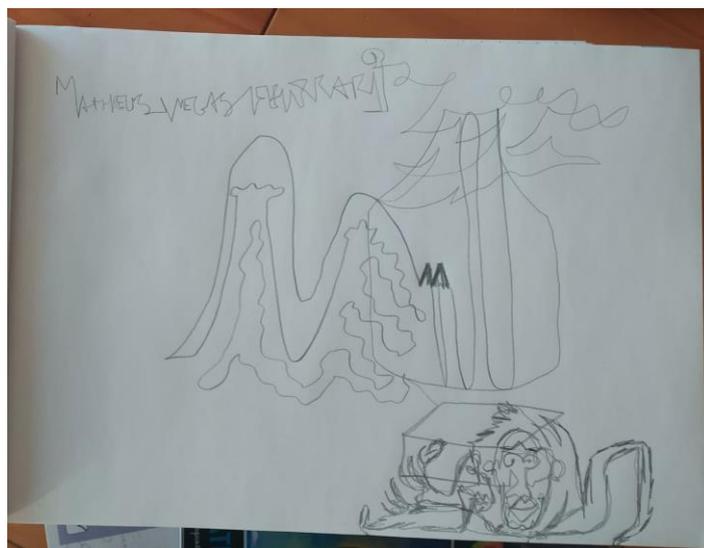
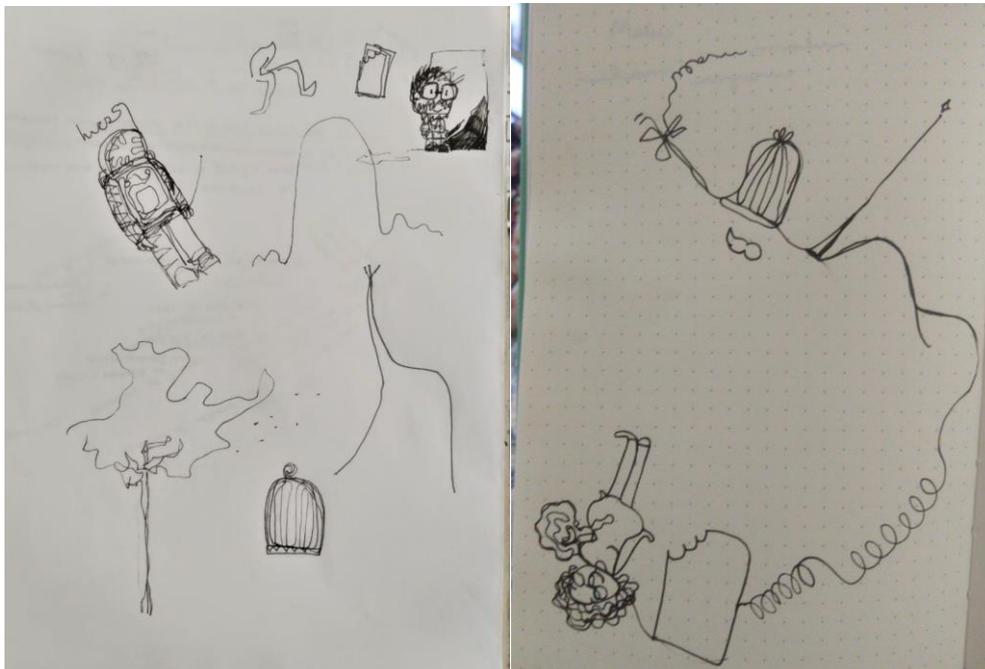
- Na maioria dos casos o experimento foi classificado como “divertido” e “relaxante”;

- O fato de começar com a escrita do nome tornou o início mais fácil;

- Algumas das pessoas para quem enviei apenas assistiram sem desenhar ou não deram retorno;

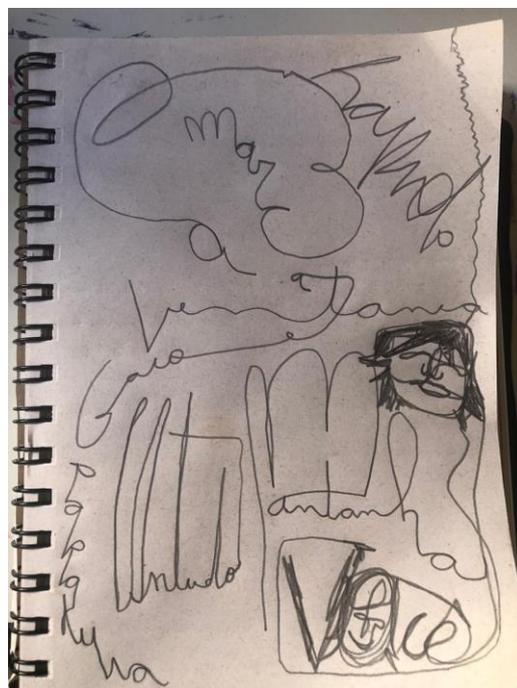
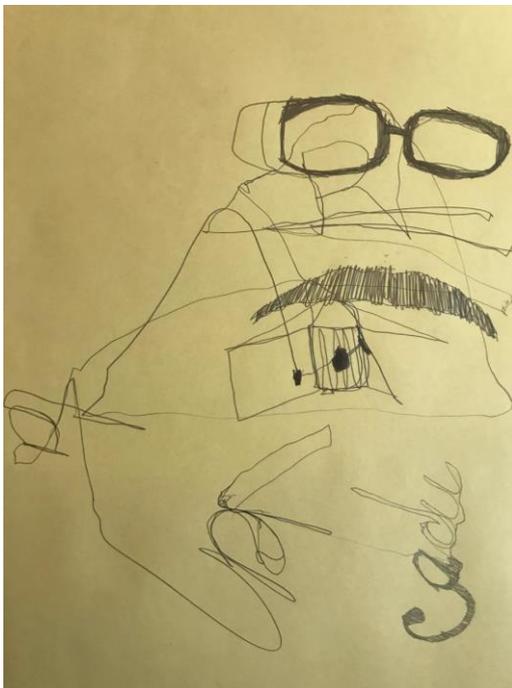
- Foi ressaltado por alguns participantes que um trabalho mais detalhado de comunicação visual na abertura facilitaria a compreensão das informações iniciais;

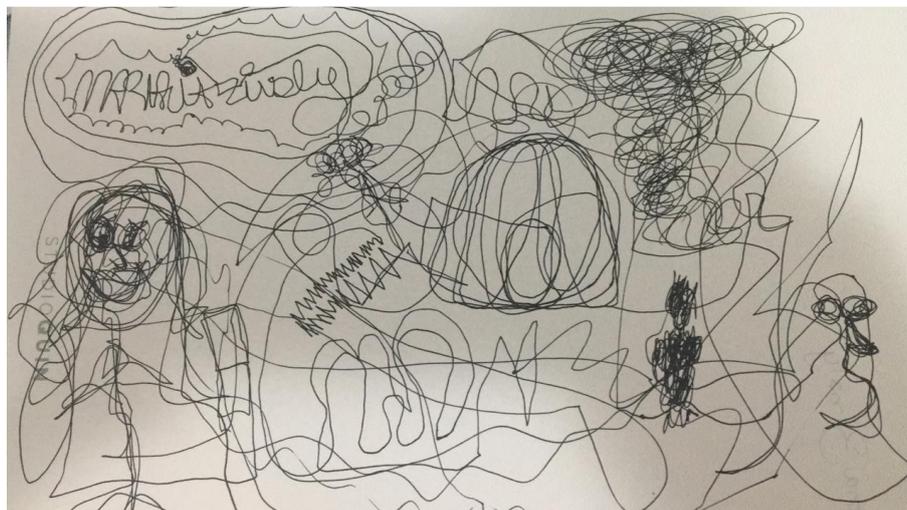
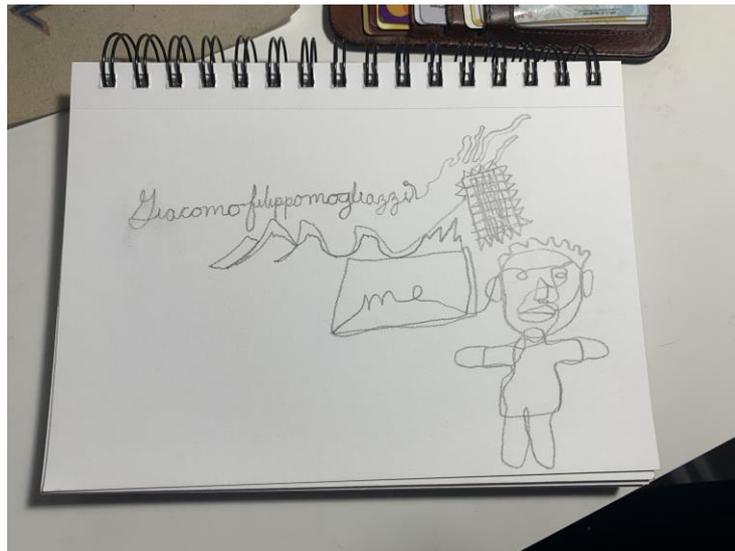
Alguns desenhos de participantes:





Alguns desenhos de participantes:





#### **Avaliação pessoal:**

As palavras distribuídas por curtos intervalos de tempo combinadas com a impossibilidade de fechamento da linha contínua estimularam o predomínio de uma verossimilhança afetiva, própria, única de cada vida singular. Das mesmas palavras surge uma impossibilidade de desenhos iguais, uma dessemelhança advinda da mesma partitura. Diferentes interpretações corporais de um ponto de partida único.

Dos que brincaram, ouvi tanto sobre conforto quanto desconforto. O conforto parece surgir da experiência com um desenho desprovido de cobrança objetiva, carregado de uma postura despreziosa praticada pelo desenhista do vídeo, que vira companheiro em um acordo de não-julgamento. Não haveria mal desenho, pois não há o que errar, o único denominador da atividade é o próprio praticante que compartilha esse momento com outro praticante na tela. O encontro se dá na aceitação dessa diferença.

Foi uma característica muito positiva desse trabalho o fato de poder ser realizado em qualquer lugar e com qualquer tipo de material pelos participantes. Um avanço em relação aos experimentos anteriores que necessitavam de um lugar específico com projetores ou materiais diversos de desenho para acontecer.

#### **Experimento 4 - Desenhando Juntos: Linha-escreve-linha**



Trecho da introdução

Os feedbacks coletados em “5 Minutos em Quarentena” (chamarei de “5min” de agora em diante) nortearam a produção de um novo experimento no qual foi mantida a estrutura geral do trabalho como vídeo para um desenho de 5 minutos. A esta estrutura de base, foram adicionadas modificações, tanto no conteúdo da proposta apresentada, quanto na estética do vídeo. Tudo foi regravado.

Antes de prosseguir com a descrição, segue o link do vídeo:

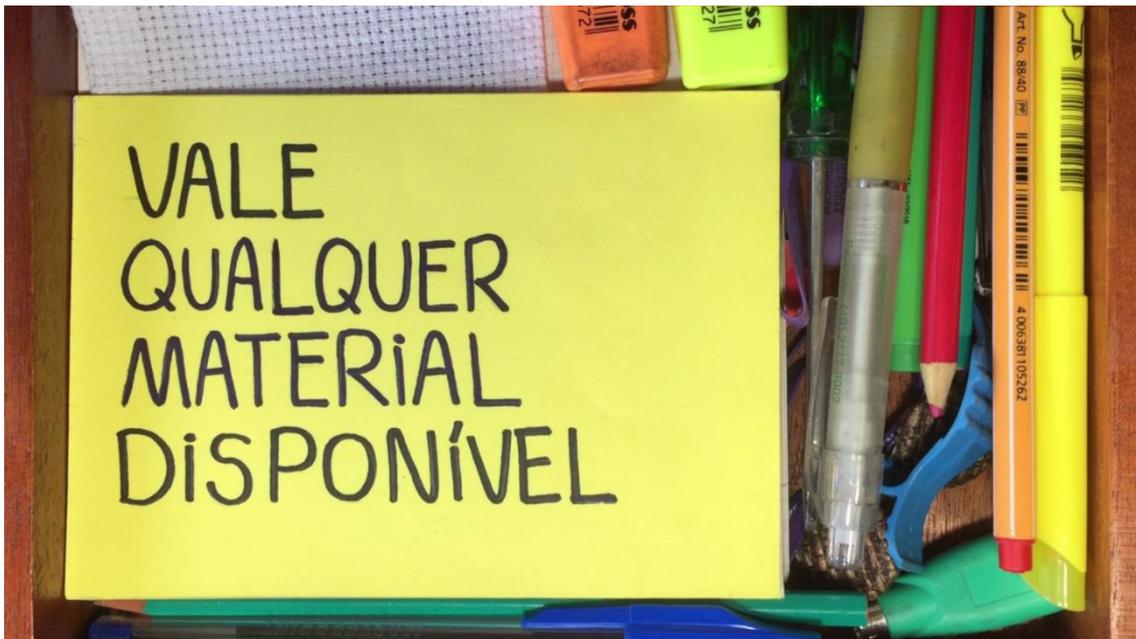
<https://www.youtube.com/watch?v=ZhQSYk--SU8&feature=youtu.be>

### **Nova Estética**

O primeiro aspecto a ser retrabalhado foi a introdução - onde instruções e dicas para a atividade são apresentadas. Em “5min”, esse conteúdo era apresentado em blocos de texto - compostos com a tipografia Palatino Linotype em cor preta - sobre fundo branco. Todas as frases com o mesmo peso e corpo de letra, surgindo em grupos de 3 na tela. Esse modelo de apresentação possuía alguns problemas:

- Não havendo hierarquia entre as informações, alguns usuários tendiam a deixar passar detalhes com mais facilidade (a recomendação de se fazer tudo em uma linha só não foi notada por alguns);
- Criava-se uma atmosfera de seriedade que só se desmanchava no fim das explicações, quando havia a recomendação de “não mirar no alvo”. Sendo o rabiscar uma atividade tão encabuladora, convém introduzi-la de forma mais convidativa e calorosa.

Portanto, foi buscada uma forma mais lúdica de apresentar o conteúdo, que, além de atribuir hierarquias de peso para os conteúdos, também lograsse estimular no participante uma atitude descontraída e brincante. Dada a intenção de estimular que o usuário desenhasse com o que estivesse à disposição no ambiente próximo, todo o vídeo foi realizado com materiais caseiros.



Trecho da introdução

No lugar das folhas em branco, as informações agora estavam sobre janelas, plantas, gavetas, portas de armário e cadernos; tudo escrito sobre folhas de cartolina, ou post-its, com caligrafia manual. A produção de cenas em diversos lugares da casa, com diferentes objetos exigiu maior atenção para a escolha das cores que estariam em cena, além de possibilitar a criação de situações visuais que reforçassem as informações escritas.



Trecho da introdução

A utilização de materiais caseiros e formas analógicas também buscava estimular a curiosidade do participante com relação ao ambiente em que estivesse e os objetos presentes nele, de maneira a toma-los como ponto de partida para sua atividade criadora. Dependendo de como lidamos com eles, esses objetos que nos cercam podem possuir grande “sensualidade”, convidando à manipulação para inauguração de novos usos. Em seu livro *Fazer e Pensar Arte* (2005), no qual conta sobre suas experiências realizando oficinas de arte com crianças e

adolescentes, a educadora Anne Marie Holm apresenta um relato sobre ambientes estimulantes:

“Eu me hospedei na casa de um amigo artista em Moscou. Por muitos anos, a família havia morado com o pai. Ele tinha morrido três anos antes e, daquela vez, eu ia dormir num colchão naquela sala - e que sala! Cheia de histórias. Não importava para onde meus olhos se voltassem, podiam parar, e lá havia uma história. Livros velhos, fios, estojos, caixas que davam vontade de abrir. Conchas, souvenirs, fotografias com vários tipos de moldura, papel de parede com figuras, estuque velho, sensual, intenso. Uma sala cheia de surpresas: dicas, maravilhas, curiosidades.” (HOLM, Anne Marie, p. 12, 2005)

É notável a disponibilidade de Anne Marie para o trato com as coisas mais banais, enxergando as extensas histórias que elas podem carregar consigo e a infinidade de caminhos criativos que podem impulsionar. Busquei praticar esse olhar atento ao entorno para produzir a introdução e penso que isso pode ser estimulante para a criação dos que o assistem também.



Trecho de “10 Bullets” por Tom Sachs

A produção audiovisual do artista Tom Sachs - principalmente em “10 Bullets” de 2010 e “COLOR” de 2011, presentes no Youtube - foi uma importante referência para a condução dessa etapa. É notável a forma como o artista e sua equipe produzem conteúdos de grande qualidade valendo-se, quase que integralmente, de filmagens com a câmera estática e cenas compostas com materiais à disposição no ateliê/oficina.

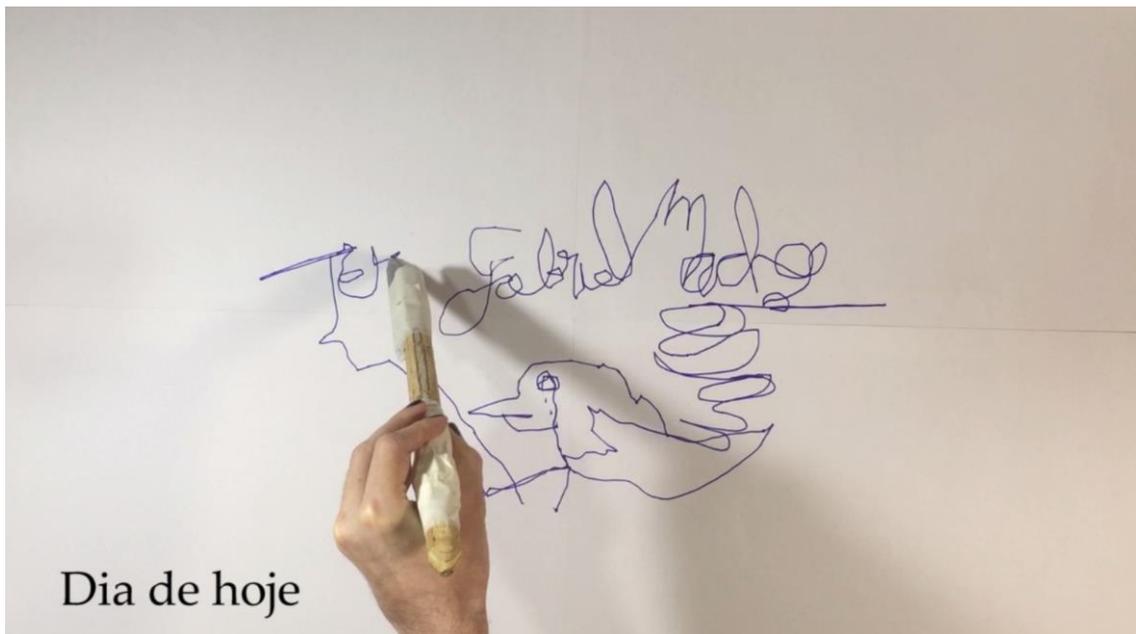
A maneira como conseguem extrair o máximo de recursos simples proporcionou muitos insights para a invenção de estratégias que produzissem bons resultados durante o confinamento. Na ausência de infraestrutura para gravação, foram montadas gambiarras para posicionar a câmera e iluminar as cenas.



Exemplo de gambiarra montada para gravação

Também foram feitas duas modificações na etapa de desenho em conjunto:

- O cabo de vassoura unido a um bastão de grafite utilizado para a gravação de “5min” foi substituído por um pequeno bastão de madeira com uma caneta *pilot* presa em sua extremidade. Com essa modificação as linhas feitas ficavam mais visíveis no resultado final. Além disso, minha mão ficou mais aparente no vídeo e o rabisco resultante ficou mais semelhante ao que os participantes faziam (menor escala). A caneta produzia sons que permaneceram na edição final do experimento e junto de sons de pássaros e de ações como abrir gavetas e janelas, compôs uma espécie de *background noise* que muitos dos participantes consideraram relaxante. Isso representou uma melhora em relação ao experimento anterior, que era mudo, e aponta possibilidades interessantes para o futuro.
- Optei por retirar o círculo azul que demonstrava o tempo restante entre uma palavra e outra, pois cronômetros e temporizadores tendem a ser estimulantes de tensão. Sem o feedback visual de quanto tempo ainda possuíam, os usuários poderiam se focar inteiramente em seus desenhos, olhando para a tela apenas quando ouvissem o som do sino ou estivessem sem ideias.



Trecho de "Linha-escreve-linha"

### **Mudanças na Proposta**

Também foram alteradas algumas das informações apresentadas no início do vídeo. O conteúdo escrito foi dividido entre instruções e dicas com a intenção de diferenciar uma hierarquia entre informações mais ou menos importantes para a execução da proposta. Além disso, houve a adição de duas novas informações em relação ao experimento anterior:

- Buscou-se sugerir uma mistura entre desenho e escrita na atividade, reforçando a ideia de que são apenas formas de fazer linhas. Essa intenção também foi trabalhada com a escolha das novas palavras-chave.

- Na seção de dicas, é sugerido ao participante que use sua mão não dominante. Essa sugestão, junto com a de não tirar o marcador do papel, pretende gerar uma sensação de estranhamento na atividade, diminuindo a vontade de controle sobre o resultado e facilitando traços mais espontâneos.

Em "5 min" as palavras sugeridas ao usuário eram quase todas substantivos e adjetivos, o que estimulava atitudes de representação e verossimilhança nos desenhos, além de serem imagens imediatas do mundo, já as temos prontas. Havia pouca liberdade para a criação dos participantes. Em "Linha-escreve-linha" foram escolhidos temas mais sugestivos para que as decisões do participante não fossem apenas de "como representar", mas também de "o que representar". Em palavras-chave como "dia de hoje", "gosto de..." ou "um barulho" foi possível perceber uma ampla variedade de interpretações, muitas delas relacionadas a acontecimentos banais do cotidiano. Uma participante relatou que no dia estava vestindo um colar que não usava há muito tempo e fazer o desenho fez com que esse fato não passasse despercebido; outra disse que desenhou a tangerina que tinha comido mais cedo e que pensou sobre como havia varrido a casa. Há um potencial para escrita de si e compartilhamento de momentos íntimos no ato de lembrar e rabiscar que pode ser interessante para experimentos futuros.

### Palavras-chave **antes:**

- nome,
- ventania,
- gaiola,
- pontudo,
- montanha,
- rápido,
- rapadura,
- você

### Palavras-chave **agora:**

- nome
- um pássaro
- dia de hoje
- uma forma
- um barulho
- gosto de...
- sua mão
- você
- o que quiser

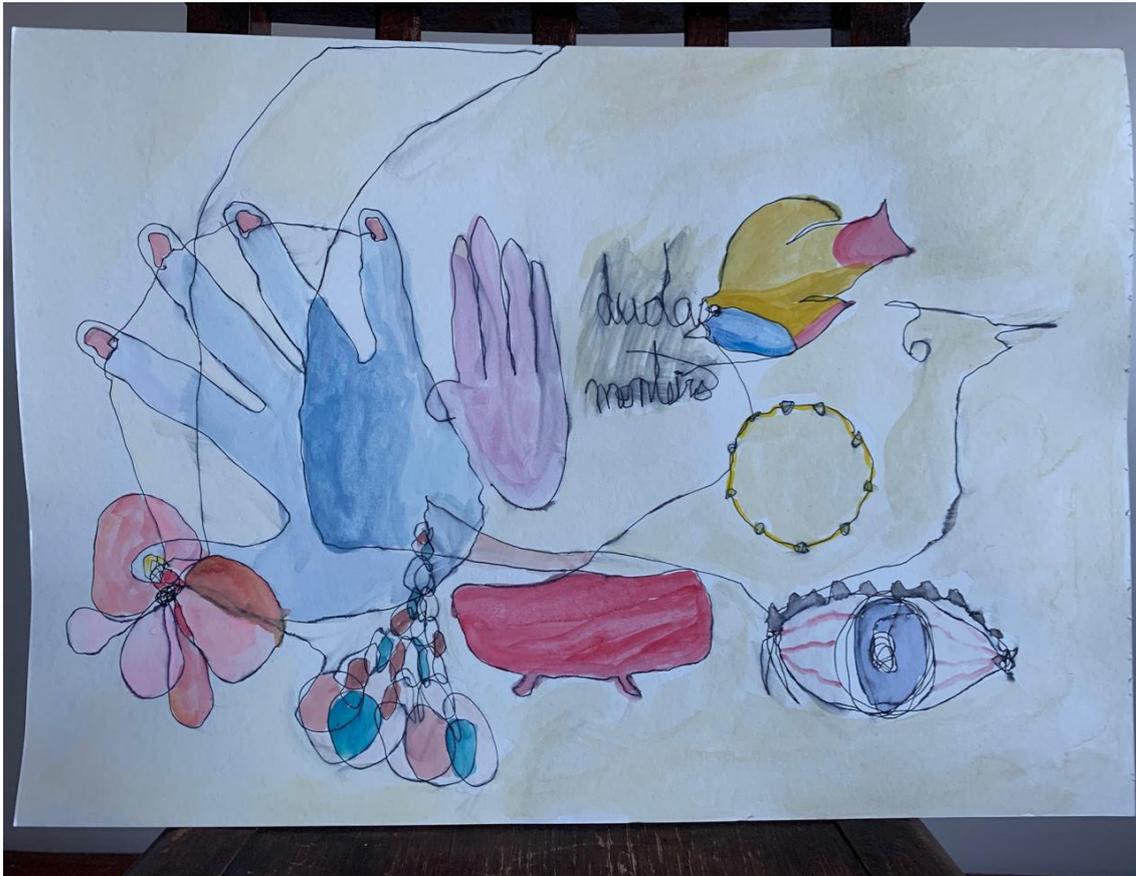
#### Lista de palavras-chave

#### **Feedbacks**

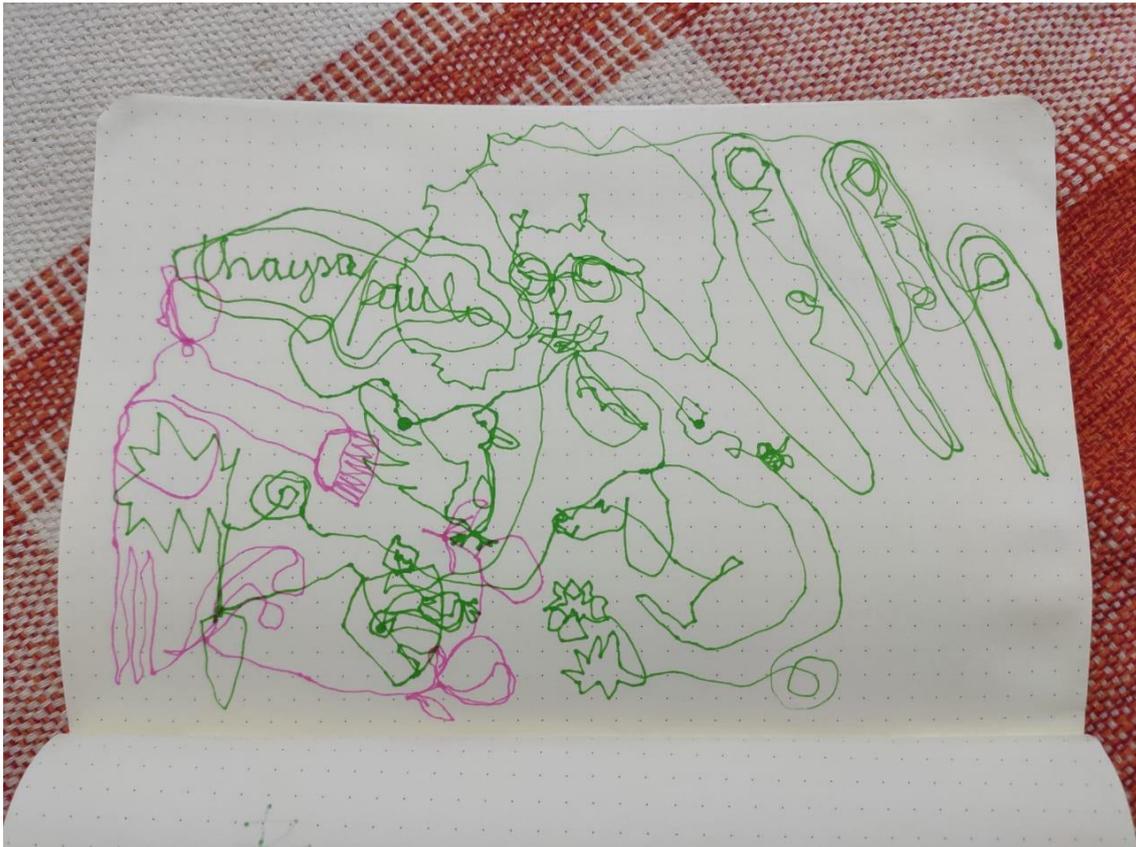
Foram 21 desenhos recebidos, vou listar alguns feedbacks sem repetir o que foi igual ao vídeo anterior:

- Muitos participantes relataram dificuldade em desenhar com a mão não dominante, mas isso não foi visto como um “problema”, houve quem, mesmo com a dificuldade, achou interessante por nunca ter feito isso e quem se impressionou com a precisão de sua mão menos usada;
- A palavra-chave “um barulho” parece ter sido a mais difícil de representar, mas também foi a que suscitou respostas mais criativas, foi muito curioso ver como os usuários passaram a explorar os sons que suas canetas produziam na fricção com o papel, ou tentarem escrever barulhos diversos (desde onomatopéias até palavras como “estrondo”);
- Houve um maior cruzamento entre desenho e escrita ao longo dos desenhos, principalmente nas palavras-chave com mais abertura de interpretação. Logo, em “dia de hoje” algumas pessoas escreveram a data, enquanto outras desenharam algo que tinham feito, uma participante relatou que em “o que quiser” desenhou uma casa por ser “o que eu sei desenhar melhor” e depois escreveu “saudade”;
- No trecho que peço “sua mão”, muitos dos participantes imitaram o vídeo contornando a própria mão com o marcador. Isso suscita duas reflexões: abre novas possibilidades de utilização do corpo nas atividades, logo poderia ser interessante sugerir coisas como “feche os olhos” ou “troque de mão” ou “rasgue um pedaço da folha”; ao mesmo tempo, parece que as sugestões do vídeo chegam aos usuários um pouco como “regras” para que a brincadeira possa acontecer. Talvez seja interessante pensar outras formas de comunicar para que as instruções sejam menos “regras” e mais “modos de usar” em próximos experimentos;
- Em geral, a nova introdução foi bem recebida, sendo classificada como “divertida” e “bem clara”;
- Houveram três casos em que participantes retornaram ao desenho depois de finalizado para adicionar novas cores ou refazer elementos para trabalhar novas ideias. Considero este um

desdobramento muito positivo, por mostrar uma maior conexão emocional com o resultado e uma vontade de voltar a ele. Espero que esse retorno seja frequente em experimentos futuros;



A participante decidiu pintar todo o desenho depois de finalizado;



Depois de terminar a atividade a participante retornou para desenhar novas ideias com outra cor;



A participante experimentou cores diferentes nas unhas da mão desenhada, assim como estavam as unhas de sua mão no momento do desenho;

- Em geral, pessoas que fizeram o primeiro vídeo já se sentiam mais confortáveis com a proposta;

### Questionário

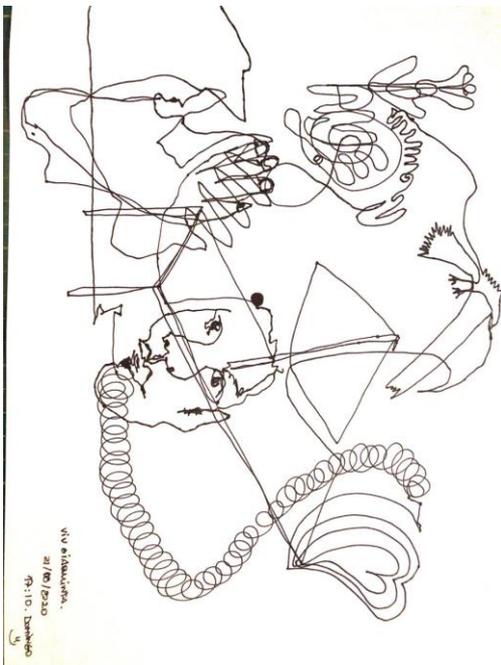
Foi elaborado um questionário a fim de organizar um pouco melhor a abordagem aos usuários. Consistia em três perguntas:

1. “Como se sentiu?”
2. “Em algum momento sentiu que fazia algo de errado?”
3. “Como foi o momento do dia em que fez o desenho?”

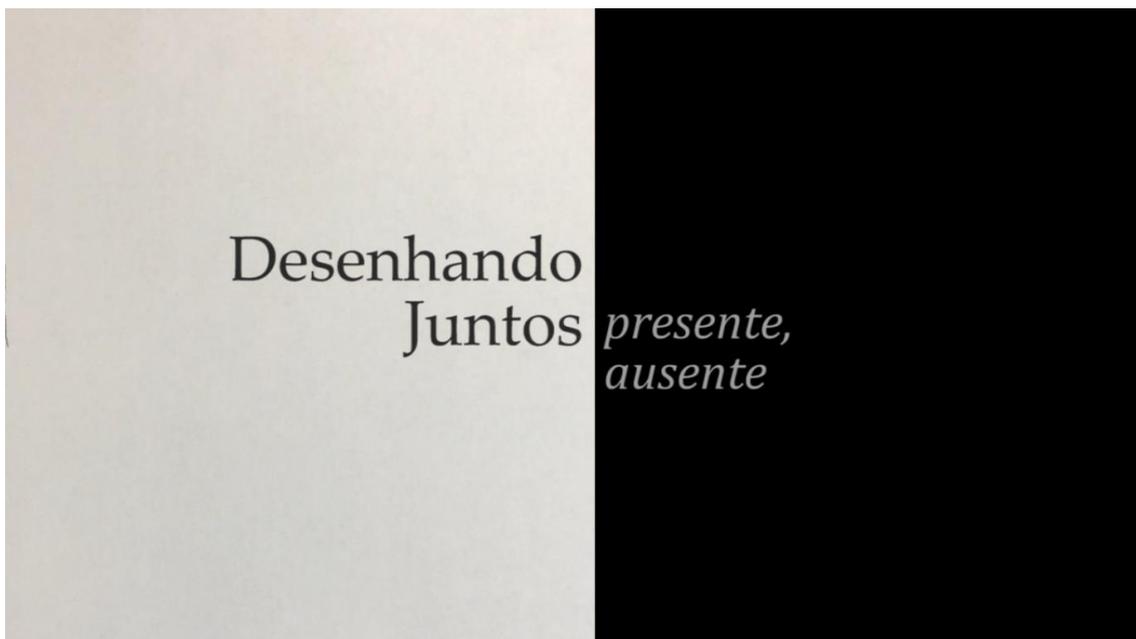
As respostas à terceira pergunta foram especialmente importantes, pois ofereciam informações sobre como os participantes estavam alocando o conteúdo em suas rotinas. Esse questionamento surgiu, pois era notável que muitas das pessoas que recebiam o trabalho não chegavam até o fim dele ou não o assistiam. Pesquisando mais a fundo sobre produção de conteúdo para web ficou claro que a duração de 7 minutos do vídeo poderia ser um dos motivos, já que para os padrões do que se consome no dia a dia, mais de 3 minutos já pode ser considerado um conteúdo extenso. Assim, era válido um questionamento sobre o futuro do projeto: seria melhor diminuir ainda mais a duração dos próximos vídeos, buscando pulverizar o desenho como pequenos gestos no cotidiano? Ou intensificar a característica de interrupção e lentidão da proposta?

As respostas dos participantes mostraram que a maioria deles esperou até que se sentissem livres de suas obrigações ou confortáveis consigo mesmos para fazer o desenho. Havia quem fizesse depois do almoço, ou num intervalo do trabalho, mas também no fim do dia ou de manhã logo depois de acordar. Costumava ser um momento de pausa, em duas ocasiões foi caracterizado como “meditativo”. Um dos participantes disse: **“foi mais ou menos um processo meditativo, em que para qualquer momento de incerteza eu só tinha de recentrar meus esforços para apenas uma ideia de continuidade”**. Esse tipo de estado não é algo corriqueiro, costuma ser fruto de uma interrupção nas rotinas para que seja possível cultivar concentração. Sobre a exceção que caracteriza esse momento, uma participante relatou uma série de rituais que havia feito no dia, como “colocar uma roupa que gosto” e “acordar quando ainda havia luz natural”, para depois dizer **“aí acho que me senti confortável para colocar um pouco de mim em outra coisa que não fosse eu”**. Acredito que a maior potência desse projeto se encontra nesse lugar de interrupção e concentração, pois desenhar é uma atitude de demora consigo mesmo que nos torna disponíveis para experimentar outros ritmos, agir de outras formas, perceber detalhes que deixaríamos passar na atitude corriqueira.

Alguns desenhos de participantes:



## Experimento final - Desenhando Juntos: presente, ausente



Trecho da introdução

A natureza fala caso olhemos o suficiente. O confinamento a emudece. Ao percorrer apenas espaços fechados nos perdemos dessa interface com o que é vivo e diferente. É fonte de perplexidades escutar a corrente de água, fluxo perpétuo, sempre renovado. Desenhar com dedos o contorno da montanha, rígido, decisivo, ainda que mutável pela ação do tempo. Lentas deposições de camadas que seguirão em trânsito mesmo quando não houver mais quem perceba. Olhar, escutar, sentir e pensar a paisagem nos convida a perceber sua impermanência, neste momento se evidencia a natureza Buda (transitória) em si e em todas as coisas. O mestre Eihei Dogen (famoso monge do Zen Budismo japonês) chamou isso de “Kensho”, algo como um despertar. No Zen esse despertar é simplesmente uma percepção, um dar-se conta de como o mundo é: com o centro em toda a parte, sem hierarquias de importância entre seus elementos. Quem se senta em meditação procura serenidade frente à mudança permanente que nos cerca, e tudo pode ensinar um pouco sobre isso.

O conceito de Kensho desempenhou um papel importante na construção da forma final do projeto, pois nos fala de uma atividade (o olhar contemplativo) através do qual podemos alterar nosso estado de espírito. Essa alteração tem sido algo ativamente buscado com esta pesquisa de forma que a palavra “meditação” surgiu mais de uma vez em feedbacks de experimentos anteriores. Meditar nos permite apaziguar o estado de espírito e mente dispersos; para isso a duração é um elemento crucial, pois é necessária permanência para podermos ter uma mudança de humor efetiva. Antes foi experimentada uma breve inserção do desenho (5 minutos de prática) nas rotinas dos participantes, o que foi bem-sucedido em estimular e facilitar sua realização, mas talvez a pulverização desse gesto por durações tão curtas não seja capaz de produzir a desaceleração desejada. Dessa forma, a duração da experiência foi aumentada com a intenção de que funcionasse de maneira semelhante a uma sessão de meditação. Projetada para 20 minutos (15 minutos até o momento de G1), há a possibilidade de experiências mais demoradas. A forma do conteúdo também foi diversificada, unindo a percepção da natureza ao trabalho com as mãos por meio de 4 propostas de rabisco distintas.

## Trazer a paisagem para a folha em branco

Vivemos um estado de quarentena prolongado no qual se espera que transitemos apenas entre nossas residências, locais de trabalho (caso não haja a possibilidade de trabalhar em casa) e mercados. Há um contraste entre esse tipo de rotina e a cidade que nos rodeia, pois o Rio de Janeiro é rico em belas paisagens. Mesmo em meio a uma metrópole, encontram-se diversos focos destoantes; como florestas, parques ou mesmo montanhas cobertas de vegetação por entre a homogeneidade austera dos prédios. Adentrar a natureza, ou mesmo observá-la apenas, opera nossa imensidão íntima, podendo despertar sensações pouco habituais como o “Kensho” descrito anteriormente. Dessa forma, ao trazer cenas da natureza e seus sons característicos para o trabalho, buscou-se criar uma atmosfera de céu aberto, mesmo para quem assista em espaço fechado.



Trecho da introdução

Enquadrar a paisagem com a câmera também é um ato de desenho, se encaixando em uma longa trajetória de artistas que adentravam a natureza buscando convidar a vida em suas constantes transformações a participar de sua produção. O que há de comum na postura desses criadores é um grande respeito pelo que observam, algo como uma crença de que estar na paisagem pode saturá-los de uma potência vital que não se faria presente em espaços fechados. Como nos diz Gaston Bachelard, “todo sentimento que nos engrandece planifica nossa situação no mundo” (BACHELARD, p.329, 1984), a planície seria um estado de serenidade, de indiscernibilidade entre dentro e fora. Com o vídeo, foi procurada uma combinação entre filmagens e desenhos que pudesse evocar a sensação e estimular o ato de se demorar com a natureza que nos cerca, quebrando com a tendência dos experimentos anteriores nos quais a folha branca era o assunto principal. As gravações foram feitas durante três caminhadas realizadas no Jardim Botânico, Parque Lage e Mundo Novo.

O vídeo se inicia com quatro recortes de paisagens (uma gruta silenciosa, uma queda d’água ininterrupta, uma densa parede de finos troncos e o céu azul) juntos em uma vagarosa introdução. As três primeiras cenas e seus respectivos sons buscaram trazer uma sensação de densidade e imersão que, em seguida, desemboca em um enquadramento silencioso do céu no qual se pode perceber o vagaroso movimento de algumas nuvens e a sugestão de se respirar e

soltar lentamente o ar. A amplidão do céu e o movimento das nuvens estimulam um fôlego lento, relaxante; ao qual se segue a volta do som ambiente e três toques de um sino que anunciam o início da atividade.



Trecho da introdução

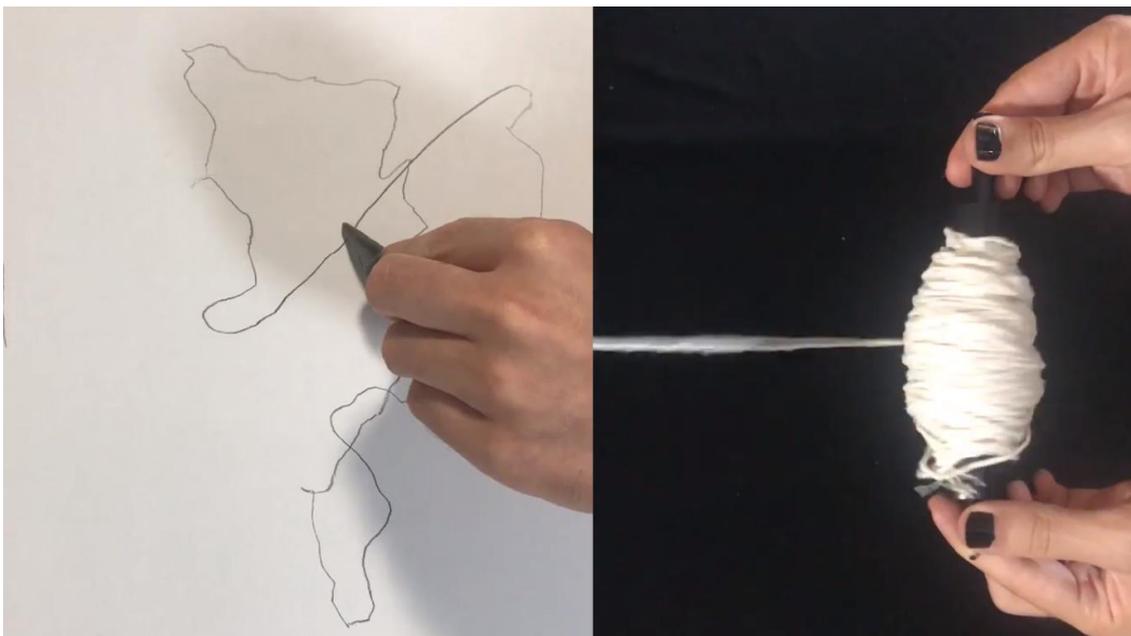
Segue-se, então, o título (primeira imagem desta sessão) “Desenhando Juntos *presente, ausente*” sobre uma tela dividida na metade (branca e preta). A divisão de cores remete ao que se caracteriza no budismo como “ilusão de dualidade”, ou a ideia de que dentro e fora estão permanentemente separados. Essa ideia é reforçada pelo título, um jogo de palavras que pode remeter a dois estados (ausência e presença diante da realidade imediata do corpo) ou a ausência do presente em que se vive, dispersado em meio aos movimentos da mente inquieta. Como em meditação, a atividade que se segue pretende trazer o participante para o momento presente.

### **Propostas de desenho**

Em “*presente, ausente*” a apresentação das atividades se deu de maneira diferente dos experimentos passados. Em “5 minutos em quarentena” e “Linha-escreve-linha”, as propostas eram apresentadas por meio de textos detalhados com sugestões e formas de proceder, mas o excesso de instruções fazia com que parecessem regras e um desenho simultâneo como único feedback visual condicionava posturas de trabalho mais homogêneas. Para o novo vídeo foram construídos enunciados mais sugestivos, que estipulam apenas indicações de como a atividade pode ser realizada e que combinados às imagens apresentadas na tela, estimulam a imaginação do participante. As indicações são comunicadas por voz gravada e se espalham ao longo do conteúdo indicando a transição entre uma proposta e outra, como interlúdios. Visualmente essas sessões intermediárias são trechos de caminhadas, de modo que integram toda a proposta do vídeo como uma atividade de perambulação na paisagem. A seguir serão descritas a estrutura de cada proposta:

#### *1- Desenrolando o fio*

Enunciado: “Vamos riscar a superfície. Se imagine desenrolando um fio sobre a folha de papel e deixe sua mão passear lentamente, como quem não quer nada.”

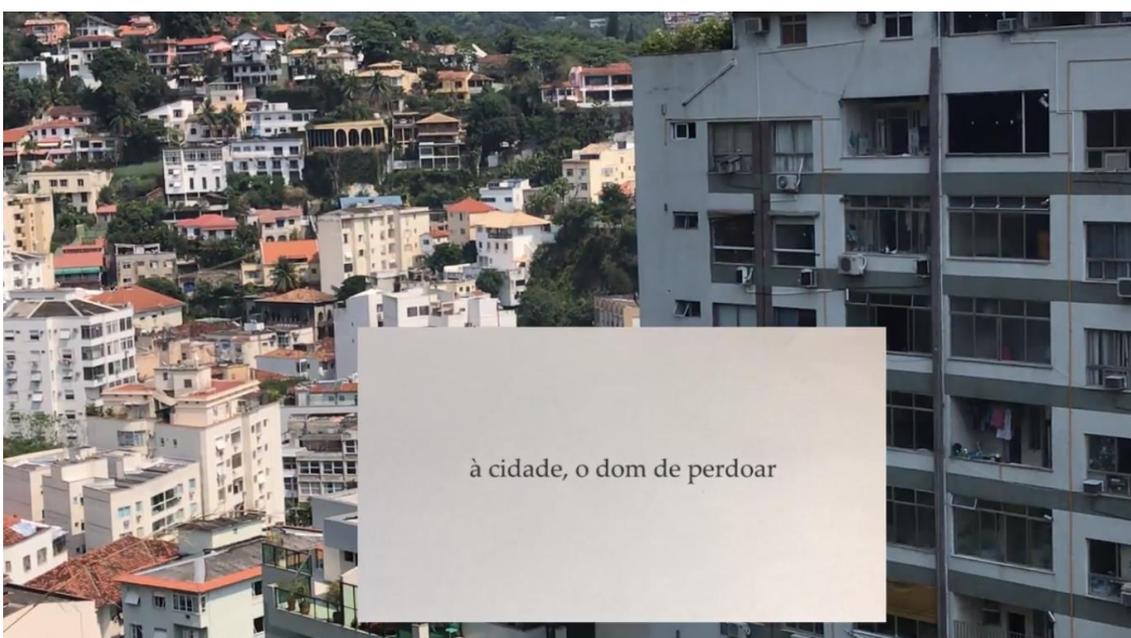


Trecho da primeira proposta

Consiste em um desenho totalmente livre que, motivado por uma metáfora (desenrolar), se estende por cinco minutos. O tempo de permanência é o fator mais importante da atividade, assim, o desenrolar de um rolo de barbante corre em paralelo ao desenho reforçando visualmente a metáfora e também operando como índice físico da passagem do tempo. A longa duração desta etapa pretende funcionar como um aquecimento, onde o participante rabisque sem rumo por tempo o suficiente para que desista de ter um rumo, adotando uma postura na qual um traço leve ao outro. Apenas experimentar e desfrutar do percurso.

## *2- Dedicando linhas às coisas do mundo*

Enunciado: “Todo desenho é uma carta de amor, vamos dedicar linhas às coisas do mundo.”



Trecho da segunda proposta

Depois de deixar a linha e a mão passearem livremente, passamos a observar elementos do mundo para transformá-los em linhas também. Para esta sessão foi escrito um poema que fala sobre os quatro temas de desenho apresentados:

“À montanha, o vapor dos olhos

Às águas, tudo o que não esqueço

À cidade, o dom de perdoar

Às raízes, o peso dos dias”

São propostos quatro desenhos com um minuto de duração cada. Introduzidos pelos versos do poema, os desenhos do participante são acompanhados de cenas de paisagem (ocupando toda a tela) e desenhos do parceiro de prática do vídeo (em escala menor na parte inferior da tela). Cria-se assim, uma dinâmica que se assemelha a uma caminhada a dois por diferentes lugares, onde a dupla para para observar e rabiscar.



Trecho da segunda proposta

### *3 - Enxergando com os dedos*

Enunciado: “Vamos fechar os olhos e enxergar com as mãos. Escolha um objeto que esteja por perto e deslize os dedos sobre ele. Desenhe o que sentir.”

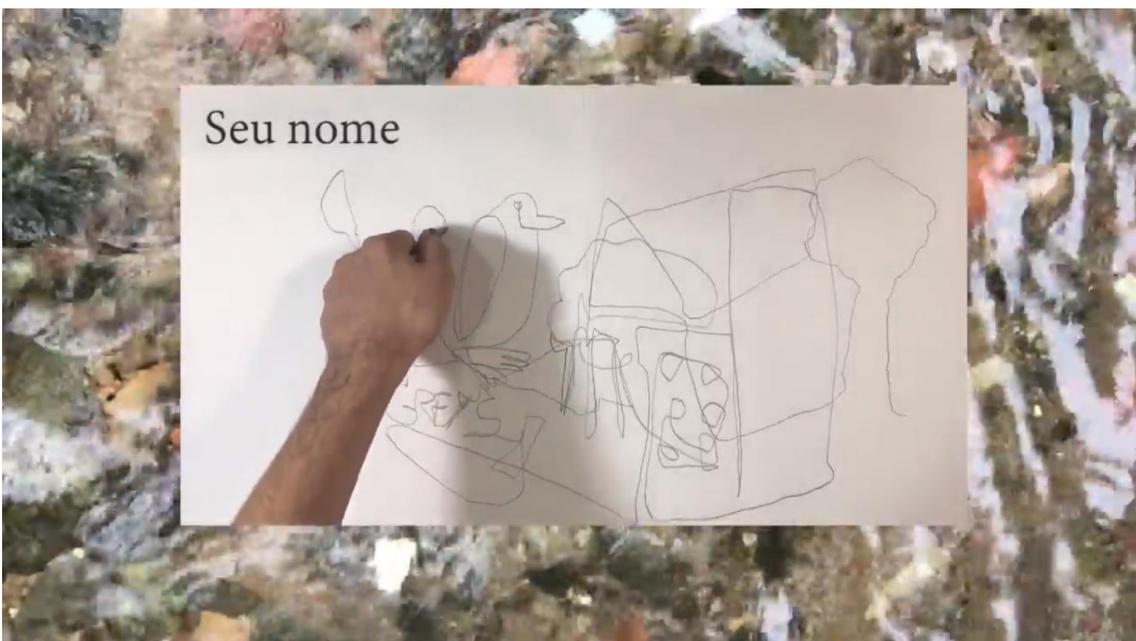


Trecho da terceira proposta

Com essa etapa, busca-se levar o participante a experimentar com rabiscos sem um feedback visual. A visão costuma ser um sentido crucial para a produção de marcas, funcionando como guia para escrita de símbolos inteligíveis. Mas qualquer coisa que façamos com as mãos possui um forte componente gestual e este é o ponto mais explorado por essa atividade. Por dois minutos, experimentar a sensação de confiar apenas no gestual e em sons para encontrar, ao abrir os olhos, linhas inéditas. Pois, na mesma medida em que dá orientação e sentido, a visão também funciona como baliza para que rabisquemos apenas de maneiras que já conhecemos.

#### 4 – Fluxo de consciência

Enunciado: “Vamos abrir os olhos. Para encerrar, vou dizer algumas palavras-chave e você desenha ou escreve o que quiser.”



Trecho da quarta proposta

Aqui o participante é aconselhado a abrir os olhos para que façamos juntos um desenho final. A proposta segue o modelo de “Linha-escreve-linha”, com 4 palavras-chave (“lar”, “o dia de hoje”, “gosto de” e o seu nome”) e 1 minuto disponível para se fazer o que quiser com cada uma delas. Na tela correm as águas de um rio, ouvimos o som de seu movimento incessante e sobre elas a mão companheira percorre à vontade a folha de papel. As palavras-chave podem ser vistas no canto superior esquerdo da folha, mas antes são comunicadas por voz, de maneira que o desenhista não precise necessariamente olhar para a tela. Não desejamos interrompê-lo em seu momento, sabe-se lá quando rabiscará de novo. Ao final de quase 20 minutos de prática, as mãos encontram menor resistência e agem por livre associação, o que torna essa etapa mais tranquila e efetiva do que era no vídeo anterior.

Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=ACU0pP1u6q4>

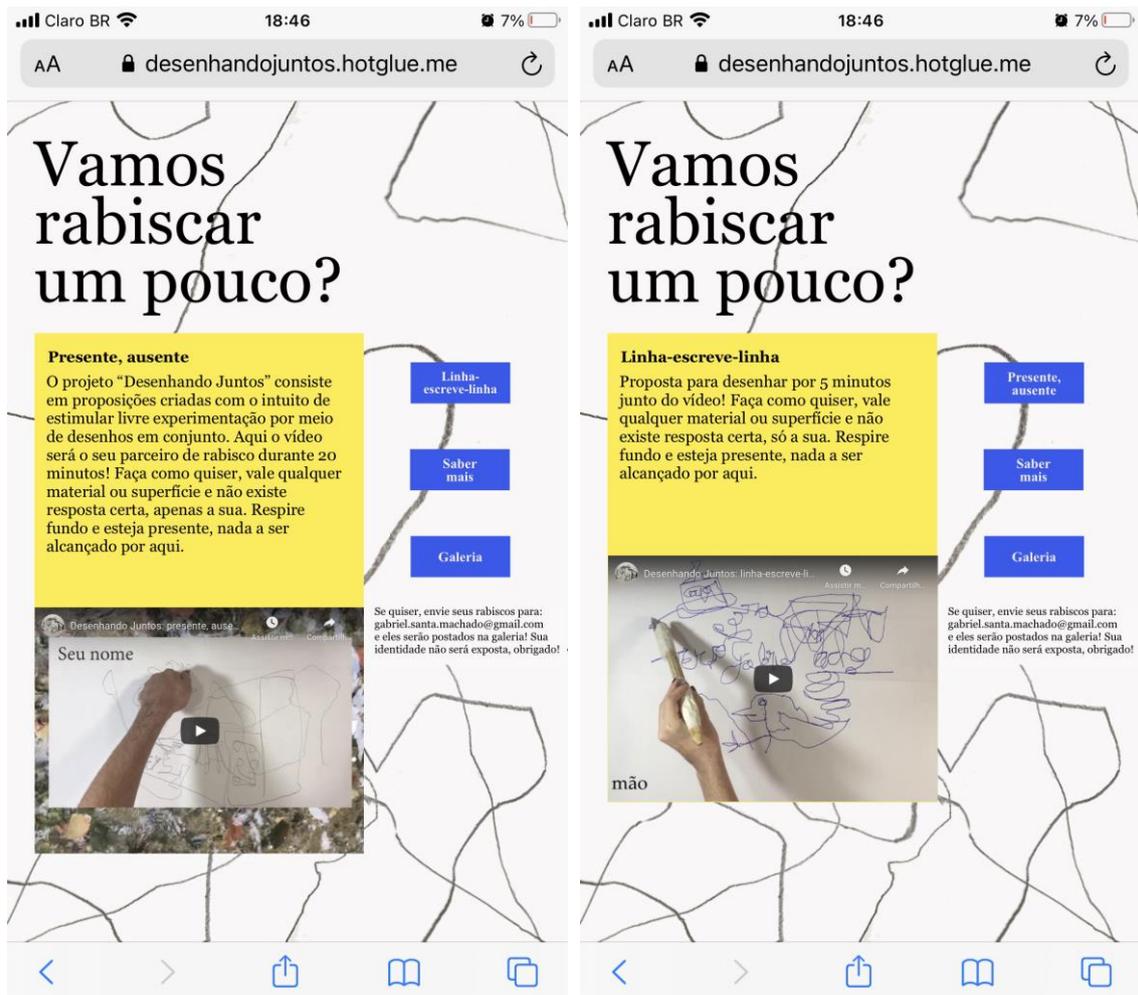
### **Demo Day**

Todo o processo do presente projeto se deu pela transposição de dinâmicas presenciais para o digital devido a uma situação atípica que limita nossos encontros. Para os desenhos coletivos, perdeu-se a presença física, mas houveram alguns ganhos consideráveis, pois a atividade que era uma complexa montagem de arapucas e projeções, precisou ser enxugada a ponto de caber em qualquer casa, material ou situação. Este foi o ganho do processo adverso atravessado e isso ficou ainda mais evidente na situação do demo day.

Foram disponibilizados no site da exposição dois canais para cada projeto: uma sala do Google meet onde se poderia receber os interessados e um link no qual se poderia acessar o produto final. A situação do meet se encaixava bem para a proposta, pois foi com esta ferramenta que foram realizados os testes preliminares nas semanas que antecederam o demo day. Com este formato é possível observar os participantes enquanto realizam a atividade (o que permite ver, por exemplo, o quanto olham ou não para o vídeo, se ficam confusos em algum momento, ou se fecham ou não os olhos na terceira proposta); além disso, o contato em tempo real possibilitou diálogos logo após o desenho, nos quais foi possível ouvir impressões imediatas com relação a atividade. Aqueles que visitaram a sala de “Desenhando Juntos” encontraram um pesquisador que rabiscava junto deles e contaram suas experiências a partir do que produziram; alguns falavam de sentimentos que surgiram e indicavam seus percursos, o que estavam pensando, o que buscaram representar, aquilo que desejassem compartilhar. Uma das participantes percebeu que possuía seis formas diferentes de escrever o próprio nome, outra relatou sobre sua tentativa de representar as correntes invisíveis de ar que a elevavam em sua prática de voo livre. Em geral foi um ambiente agradável e receptivo para todo tipo de garatuja, havendo alguns que ficaram até o fim aproveitando o espaço de produção compartilhada.

Para o acesso ao vídeo foi desenvolvido um site com a plataforma Hotglue. A decisão de criar uma página foi tomada com base nas experiências advindas da divulgação de “Linha-escreve-linha. Nesta ocasião o link do Youtube era fornecido diretamente para o possível participante e este assistia o conteúdo na própria plataforma. Mas a página deste serviço de streaming é povoada por muitas distrações como thumbnails de outros vídeos e publicidades o que pode distrair o usuário. Logo, foi construída uma página simples e específica para o projeto.

Link para o site: <https://desenhandojuntos.hotglue.me/>



Telas do site visualizadas em dispositivo IOS

Na página inicial (à esquerda) o usuário encontra o vídeo e uma breve descrição da atividade, além de três botões e um pequeno texto com a recomendação de enviar os desenhos que produziu para o email do pesquisador. Por meio dos botões pode-se chegar a três destinos:

- “Linha-escreve-linha” leva para uma página semelhante (à direita) contendo breve texto e a proposta “Linha-escreve-linha”, desenvolvida no semestre inicial do projeto, para um desenho de 5 minutos.
- “Saber mais” leva a um site-portfolio (imagem abaixo à esquerda) contendo todas as propostas desenvolvidas até o momento nessa linha de pesquisa. Por meio desse link, o usuário pode ver todo o desenvolvimento das propostas, desde a fase presencial até o resultado final.
- “Galeria” leva a uma página no Instagram (imagem abaixo à direita) onde têm sido postados os rabiscos de participantes que o pesquisador pôde coletar. As postagens ocultam a identidade do desenhista, havendo apenas suas iniciais e algo que disseram durante a conversa que se seguia a atividade.



Telas do site visualizadas em dispositivo IOS

## Feedbacks

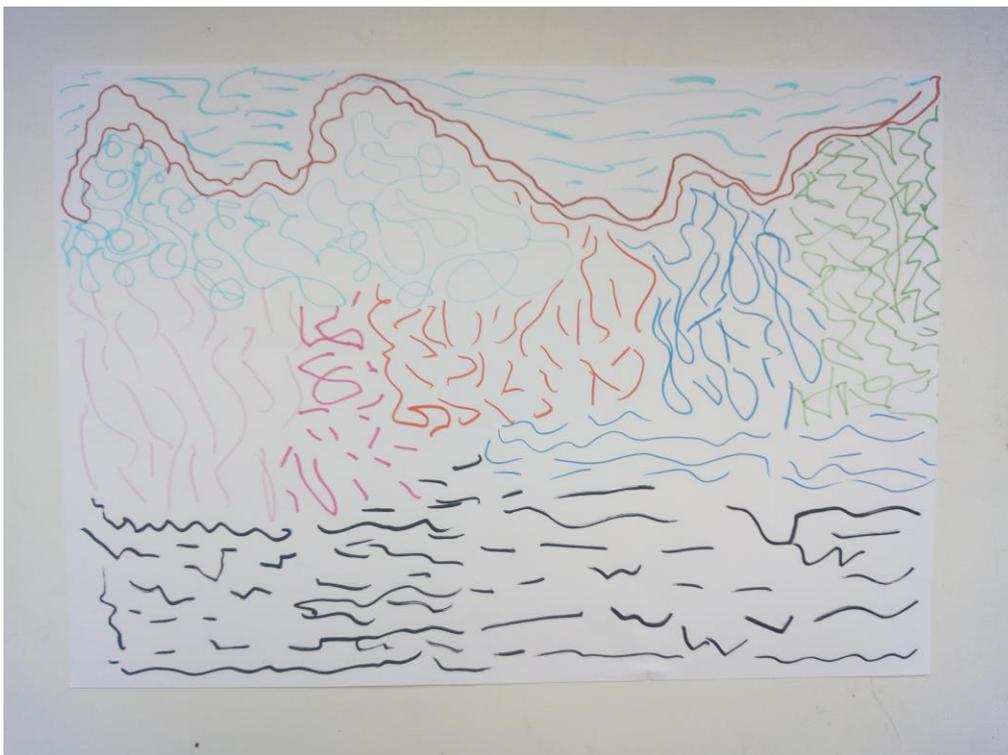
Até o momento foram realizados 15 testes (contando os rabiscos no demo day); como foi dito anteriormente, todos se deram por encontros marcados na plataforma Google Meet. O pesquisador optou por não desenvolver perguntas específicas, com a intenção de direcionar o mínimo possível as respostas dos participantes. Na maioria dos casos, o resultado que produziram foi o ponto de partida para compreender suas experiências. Seguem algumas impressões das conversas:

- Em geral os enunciados foram bem compreendidos e realizados de formas semelhantes, mesmo sem a especificação de quantidades de folhas, materiais, cores ou formas de desenhar. As únicas sugestões dadas além do que já se encontrava no conteúdo foram de que se mantivesse materiais e folhas por perto e que não se preocupasse em chegar a lugar algum, tampouco fazer os rabiscos de forma correta.
- A atividade foi considerada relaxante e os desenhistas se sentiram à vontade conduzi-la livremente. A quantidade de folhas, cores e materiais usados por cada pessoa foi singular, dependendo do que possuíam na ocasião. Mas foi percebido que aqueles que haviam participado de “Linha-escreve-linha” tenderam a usar apenas uma folha.
- Cada enunciado suscitava tipos de marcas diferentes, o segundo, por exemplo, favorecia resultados que se assemelhavam a mapas topográficos ou paisagens. O primeiro parece ter cumprido de forma satisfatória seu papel de acostumar os desenhistas com a produção

espontânea de linhas, pois muitos relataram que este os ajudou a soltar suas mãos em um processo que era sempre reforçado pelo feedback visual do carretel se desenrolando. O terceiro suscitou grande curiosidade em alguns e aflição em outros devido à novidade da situação que experimentavam. Enquanto que o quarto estimulou as interpretações mais pessoais; o pesquisador intui que a apresentação desta proposta ao fim de um processo de gradual de desencabulamento guiado favoreceu sua execução de forma mais desimpedida, tendo os participantes respondido com simbolismos próprios de sua intimidade e rabiscado sem dificuldade.

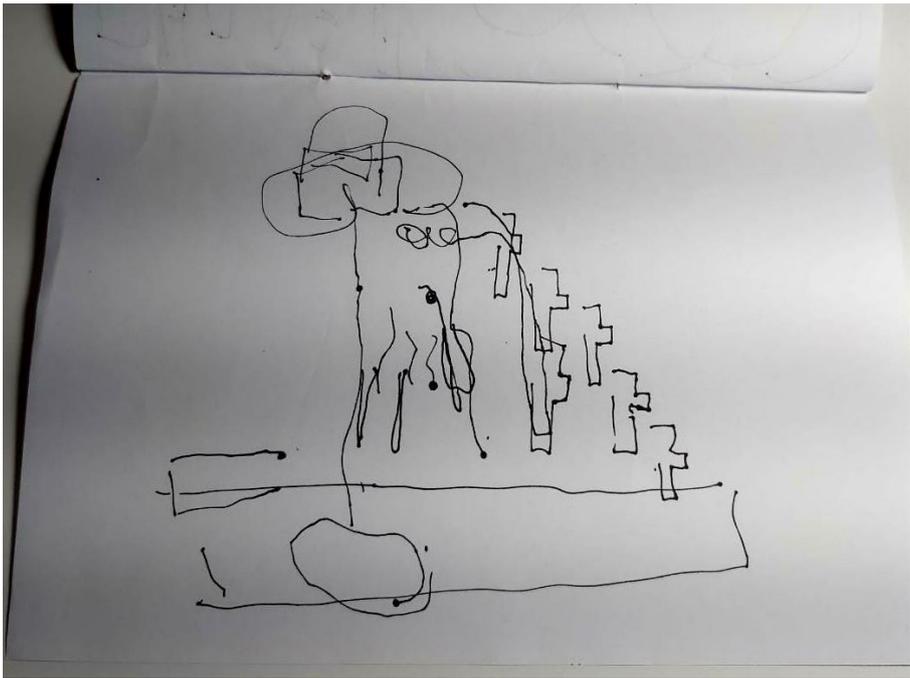
- Em geral os resultados obtidos foram visualmente mais interessantes que em experimentos anteriores, talvez como consequência dos enunciados mais abertos e também devido a uma pluralidade de estímulos. Em experimentos anteriores, a única informação presente em tela era o desenho do outro, mas agora este se mistura com as cenas de natureza e seus respectivos sons, o que propiciou diversas experimentações gráficas alimentadas por diversos focos de atenção possíveis. Os participantes tenderam a olhar bem pouco para a mão parceira, exceto quando havia dúvida sobre o que fazer.

**Alguns desenhos de participantes:**











## Conclusões

Sinto que os aprendizados com rodadas anteriores foram cruciais para o resultado obtido, sendo este um projeto acúmulo de tentativas e erros. Sua forma final e as respostas dos desenhistas demonstram o quanto a vontade do pesquisador por direcionar demais a experiência acabava por limitar seus resultados possíveis. Dessa forma, foi necessário modular um equilíbrio entre clareza e poesia que possibilitou experiências mais abertas e agradáveis. Além disso, um gradual ganho de confiança pelo pesquisador no próprio trabalho foi vivenciado, acompanhado de um transbordamento de interesses poéticos e filosóficos que afetaram positivamente o processo. O enjugamento da folha branca deu lugar à riqueza de paisagens e uma motivação para caminhadas. Um revigorante contato com a natureza que suscitou transformações internas transpostas para o audiovisual.

Parece que criando situações de aceitação mútua, é possível estimular um rabiscar desimpedido mesmo em pessoas que não tem o costume de fazê-lo há tempos. A vergonha, fator importante para a interrupção desta atividade ao longo do crescimento, pode ser suspensa por um acordo tácito entre aqueles que rabiscam juntos. Essa insegurança que limita e o senso de finalidade que nos persegue podem ser temporariamente afrouxados por meio de espaços de lentidão, onde os descaminhos, os erros e as descobertas acidentais são praticadas em conjunto. Dessa maneira podemos reaver um tipo de ação espontânea que já nos pertenceu em algum momento, que foi deslegitimada pelo funcionalismo e acuada pelo medo. Longe de nós as tentativas de escapar para uma infância longínqua, nos interessa criar espaços para a prática do erro como indisciplina frente a um modo de vida insustentável.

Por fim, Desenhando Juntos se deu como um trabalho experimental buscando produzir cruzamentos entre práticas manuais e mídias digitais, de forma que estas se enriquecessem mutuamente. Assim, se por um lado foram alcançadas alternativas para facilitar e fomentar o gesto criativo íntimo de outros por vias menos tradicionais, também se levantou uma discussão

sobre um tipo de audiovisual fruído por meio da própria ação, em uma posição menos passiva. Nos encontramos constantemente bombardeados por um sem número de conteúdos velozes baseados em sistemas de gratificação instantânea, o que tem contribuído para diluir nossa capacidade de atenção de maneiras cada vez mais otimizadas. Dada a situação, parece apropriado que tanto designers quanto artistas também considerem trabalhar na direção oposta desse processo. Alternativas lentas para desotimizar fluxos, promover dúvidas, propiciar experimentações, e ampliar descaminhos.

## Referências

- [1] KASTRUP, Virginia. **O Devir-Criança e a Cognição Contemporânea**. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2000, 13(3), pp.373-382
- [2] MATURANA, Humberto; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e Brincar: Fundamentos esquecidos do humano**. São Paulo: Palas Atenas, 2004.
- [3] WORMS, Frederic “**La conception bergsonienne du temps**”, publicado em Philosophie, n°54, p.73-91. Tradução de Débora Morato Pinto
- [4] HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. 2.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2018.
- [5] INGOLD, Tim. **Lines A Brief History**. Nova Iorque: Routledge, 2007.
- [6] BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- [7] ROLNIK, Suely. **Esferas da Insurreição**. 2.ed. São Paulo: n-1 edições, 2019.
- [8] BERGSON, Henri. **A Evolução Criadora**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- [9] VIGOTSKI, Lev. **Imaginação e Criação na Infância**. 1.ed. São Paulo: Ática, 2009.
- [10] HOLM, Anne Marie. **Fazer e Pensar Arte**. 1.ed. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2005

## **ANEXOS**

### **Manual de Produção e Distribuição**

- I. Materiais e equipamentos
- II. Planejamento e Execução
  - a. Tipos de cenas
  - b. Esquematização
- III. Especificações técnicas e disponibilização
- IV. Metodologias de aplicação

## I. Materiais e equipamentos

O presente projeto foi feito sem equipamentos profissionais, de forma que esta sessão demonstrará maneiras de improvisar com materiais simples ou caseiros para obter melhores resultados com a câmera de um celular. Estabilidade, liberdade de posicionamento e iluminação são fatores importantes a se considerar.

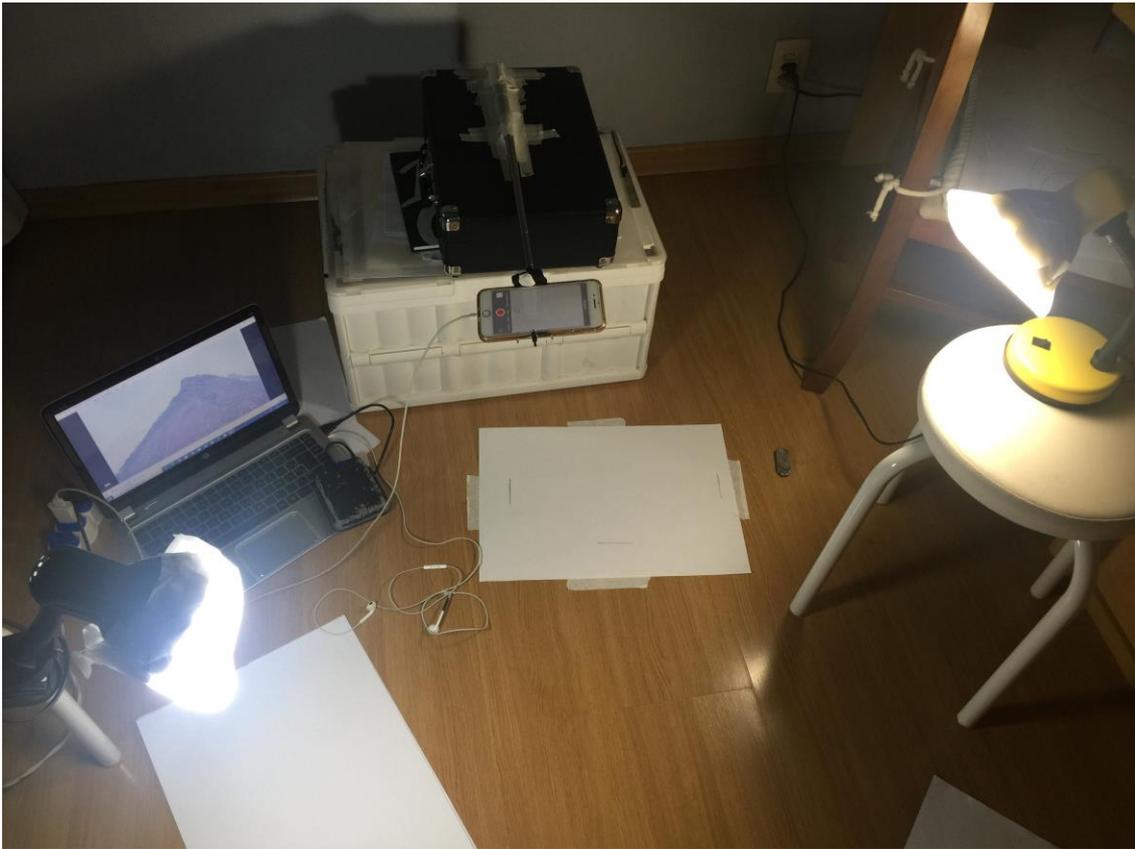
Para o primeiro e segundo caso bastões de selfies (para tomadas em local fechado) e tripés simples específicos para celulares (para filmar na natureza) são boas opções.



Bastão para selfies e tripé simples para celulares

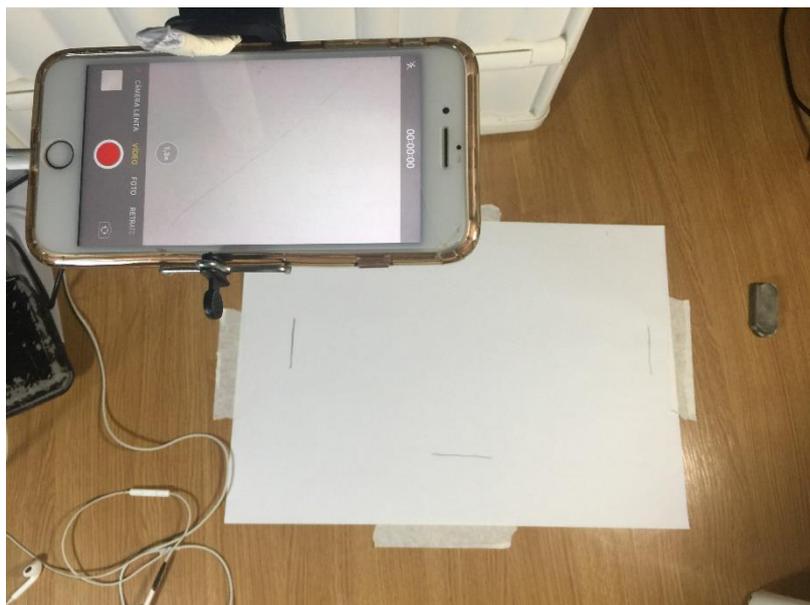
O bastão de selfies apresenta grande versatilidade pois com fita adesiva é possível aderi-lo a diversas superfícies ou estruturas que montarmos com cadeiras, bancos, caixas, maletas, etc), de modo a obter ângulos aéreos com alturas variáveis. O tripé funciona melhor para se apoiar em alguma superfície para filmar o que está logo a frente.

Para iluminação pode-se utilizar luminárias de mesa, sendo duas (posicionadas à direita e à esquerda da cena) o ideal para se conseguir um efeito de iluminação homogêneo e interessante. Caso a luz fique muito forte, busque experimentar com diferentes distâncias e alturas (apoiando a iluminação em mesas, cadeiras, o que houver por perto) para obter melhores resultados; é possível também colar folhas de papel vegetal junto das lâmpadas para que filtrem parte da luminosidade. A seguir, um exemplo de situação com aplicação de todos os fatores citados acima:



Exemplo de iluminação e estabilização improvisados; variando a estrutura de apoio do bastão de selfie é possível enquadrar folhas maiores. No caso enquadra-se um A3.

Posicionando a câmera de forma correta obtemos um enquadramento totalmente em branco da folha, ideal para desenhos e sem a necessidade de recortes no momento de edição. É uma boa ideia estabelecer uma margem de segurança no enquadramento da superfície de desenho e marcar os seus limites com o lápis na parte de fora do quadro; assim, saberemos sempre até onde ir para não rabiscar fora da tela.



Exemplo de como se dá o enquadramento e utilização das marcas de segurança.

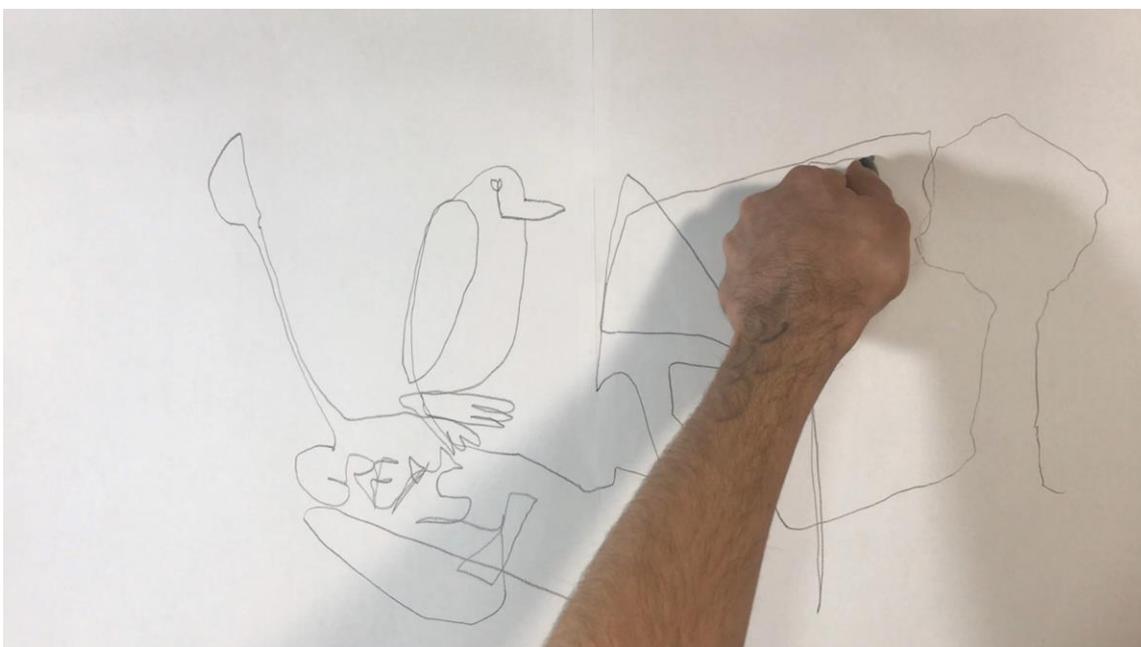
## II. Planejamento e execução

### a. Tipos de cena

Primeiramente se deve definir quais serão as propostas de rabisco a serem apresentadas para o usuário, para então se ter uma ideia de quantas localidades precisam ser visitadas e do que se pode fazer em casa.

Para produzir esse tipo de vídeo são necessários três tipos de cenas:

- **Desenhos:** apenas as mãos traçando sobre a folha em branco. Para um bom resultado visual utilize as recomendações dadas na sessão anterior. Unhas pintadas de preto adicionam um elemento de contraste valioso a esse tipo de cena; gravar em espaços fechados também as favorece devido a maior possibilidade de controle de iluminação. As partituras de rabisco definidas para cada sessão do vídeo guiarão a maneira adequada de se comportar nas filmagens; deve-se estar relaxado e desenhar sob as mesmas condições em que um usuário o faria para que o resultado fique convincente.



Exemplo de filmagem para desenho

- **Transições:** pode ser a simples gravação de uma caminhada em qualquer localidade externa. Busque experimentar diferentes velocidades de deslocamento e lugares onde o chão muda de cor ou de iluminação para obter efeitos interessantes.



Exemplo de filmagem para transição

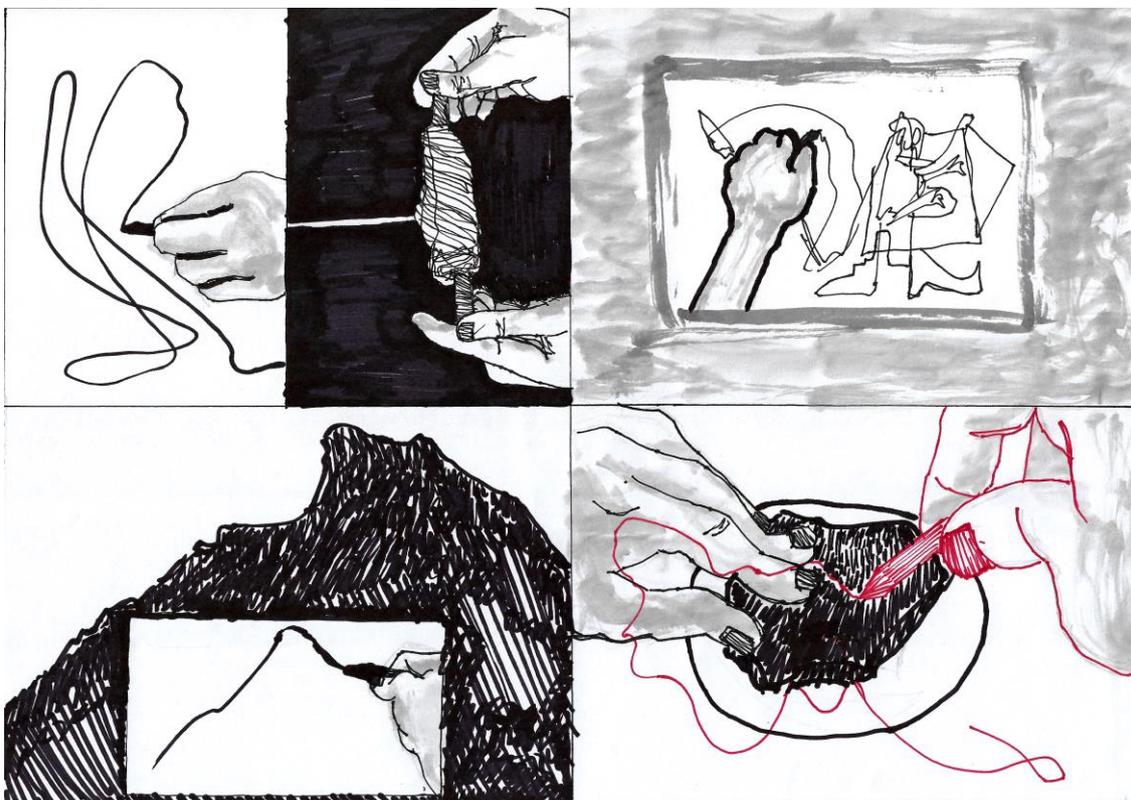
- **Paisagens:** A escolha das localidades adequadas pode ser deduzida das partituras de rabisco definidas, seguindo palavras-chave ou o tipo de sensação que se deseja causar no usuário. Procure experimentar e filmar um excesso de cenas sem importância aparente, se permita perambular sem rumo pelo local e enquadre o que chamar atenção. Por um processo de deriva bem vivenciado pode-se obter resultados imprevisíveis, advindos da presença e do atrito com o próprio lugar. Tenha cenas específicas em mente, mas se abra para o acontecimento. É importante estar atento aos sons do local também pois serão parte integrante do vídeo servindo como ambiência para estimular os desenhos do usuário.



Exemplo de filmagem para paisagem.

## b. Esquemática

Filmar com partituras definidas e ideias para edição em mente facilita a produção das cenas. O storyboard é uma técnica muito válida para esse momento, pois podemos definir as relações de tamanho, transparência e figura/fundo entre os desenhos e paisagens que serão efetivadas na edição. A estrutura visual do vídeo se dará justamente pelas dinâmicas criadas entre esses dois tipos de cena. Segue um exemplo:



Storyboard com esquemas para as cenas de cada etapa do vídeo

## III. Especificações técnicas e disponibilização

O arquivo do projeto foi editado com Adobe Premiere Pro e fechado com as seguintes especificações:

- **Duração:** 00:20:15
- **Resolução:** 1280x720 px
- **Taxa de quadros:** 29.97 fps
- **Tamanho:** 1,43 GB

A manutenção desses aspectos para o resultado final é totalmente livre e pode variar dependendo do canal de veiculação do conteúdo, apenas pode ser importante se atentar para a resolução quando não se está usando uma câmera profissional. Definir um tamanho de sequência de resolução menor que a do material gravado permite maior liberdade para reenquadrar cenas e alterar suas escalas durante a edição.

Para exibição online o conteúdo deve ser postado em alguma plataforma de streaming como Youtube ou Vimeo. Com o link do vídeo em mãos, vale a pena construir um site para exibição

exclusiva do conteúdo. Sites interessantes visualmente e funcionais podem ser feitos de forma simples com uma ferramenta como o Hotglue, mas deve-se atentar para o fato de que, devido a sua simplicidade, a diagramação dos elementos é alterada de acordo com a resolução das telas onde é visualizada. Logo, convém construir, por tentativa e erro, um layout que funcione tanto em dispositivos móveis (Android ou IOS), quanto em telas de computador diversas. Enviar para pessoas que possuam esses dispositivos e coletar prints de suas visualizações é de grande ajuda nesse processo.



Exemplo de página visualizada em sistema IOS

## IV. Metodologias de aplicação

Reuniões com horário marcado em aplicativos de videoconferência (google Meet, Zoom, Discord ou semelhantes) são o formato ideal para testagem do projeto com participantes e coleta de feedbacks. As reuniões podem ter números variáveis de participantes, sendo a testagem com apenas uma pessoa melhor para se obter informações mais detalhadas com relação a experiência específica deste; enquanto que com mais pessoas, a natureza das informações obtidas se dará pela troca de experiências entre elas. É importante buscar direcionar o mínimo possível o relato de cada participante, deixando que este procure sua própria forma de falar do resultado que produziu. Pedir para que o participante fale sobre seu desenho pode ser um bom início de conversa.